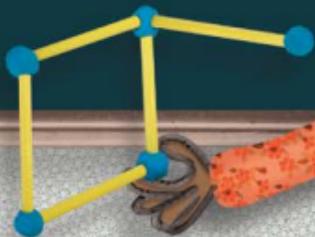


# CATALOGUE ÉCOLES 2020

$$\begin{array}{r} \overset{1}{5}835 \\ +3412 \\ \hline 9247 \end{array}$$

$$5835 + 3412 = 9247$$



Autour des livres  
Maternelle TPS-PS  
pages 12 et 13



**ACCES**  
JEUNESSE

La collection de 16 albums  
et imagiers jeunesse  
pages 14 et 15

# Les nouveautés

qui viennent enrichir notre catalogue!  
Suivez les dates effectives de parution sur [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com)



Bilingue Français - Allemand  
Maths au CP, Maths au CE1  
et Maths au CE2  
Cahiers de l'élève page 33

Maths au CE2  
Guide de l'enseignant  
& Cahier de l'élève  
pages 38 et 39

# 2020

## L'année de nos 25 ans!



Comme chaque année, depuis 2003, l'illustrateur alsacien Christian VOLTZ réalise notre couverture.



À la croisée entre deux univers nobles, l'éducation et l'édition, le livre scolaire est la pierre angulaire de l'acquisition des connaissances scolaires. Il met à la disposition des élèves les contenus d'apprentissage sous une forme rassurante et matérialise des programmations annuelles pour les enseignants. De par sa complexité et ses très nombreux arbitrages à opérer, le livre scolaire figure parmi les plus difficiles à réaliser. C'est à ce défi sans cesse renouvelé que les auteurs et les éditeurs des éditions ACCÈS sont confrontés chaque année lorsqu'il s'agit de préparer leurs nouveautés. Et ce depuis maintenant 25 ans!

Ces dernières années, nous n'avons cessé d'innover en prenant en 2018 le pari du manuel avec notre collection **MATHS AU...** et celui du numérique en 2019. Deux paris réussis puisque vous nous avez pleinement suivis.

En 2020, nous diversifions une nouvelle fois notre offre éditoriale. Bienvenue à **ACCÈS JEUNESSE** et à notre première collection d'albums et d'imagiers destinés aux enfants dès 2 ans (voir pages 14 et 15). C'est en travaillant sur leur nouveauté **AUTOUR DES LIVRES TPS-PS** (voir pages 12 et 13) que Christina DORNER et Léa SCHNEIDER ont ressenti la nécessité de proposer, comme supports d'activités, des livres de jeunesse adaptés.

Après le formidable succès de **MATHS AU CP** et **MATHS AU CE1**, Gaëtan DUPREY et son équipe vous proposent cette année les deux opus consacrés au CE2 (voir pages 38 et 39). Et cerise sur le gâteau, la version bilingue Français - Allemand des cahiers de l'élève **MATHS AU CP**, **MATHS AU CE1** et **MATHS AU CE2** est pour la première fois disponible (voir page 33).

Dans ce catalogue annuel, vous trouverez **79 outils** pour tous les cycles et **16 livres de jeunesse**.

Nous vous invitons à rencontrer ces nouveautés et tous nos autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2020. **Rendez-vous en page 63 où vous trouverez le bon de commande ACCÈS. En commandant sur notre site [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com), votre participation aux frais d'envoi est réduite à un centime d'euro à partir de 50€ d'achat.**

Merci de votre fidélité et bonnes découvertes si vous ne connaissez pas encore l'univers d'ACCÈS Éditions.

## PLURIDISCIPLINARITÉ

	1	2	3
Mon carnet de suivi			8
Vers l'autonomie			10
Coffret Vers l'autonomie			11
Autour des livres			12
ACCÈS JEUNESSE			14



AUTOUR DES LIVRES  
page 12

NOUVEAUTÉ



NOUVEAUTÉ

NOTRE COLLECTION  
DE LIVRES DE JEUNESSE  
page 14

ACCÈS  
JEUNESSE



## FRANÇAIS

	1	2	3
Parcours lectures			16
À l'école de langage			17
Traces à suivre			18
Traces à suivre Répertoire d'images			19
Vers l'écriture MS			20
Coffret Vers l'écriture MS			21
Vers l'écriture GS			22
Coffret Vers l'écriture GS			23
Vers la phono			24
Grammaire en textes			25
Mécamots			26
Viv(r)é l'orthographe!			27
Défi lire			28
Projet lecteur			29
Défi écrire			30
Projet écrire			31



NOUVEAUTÉS

MATHS AU...  
Cahiers de l'élève bilingue  
page 33

## MATHÉMATIQUES

	1	2	3
Vers les maths			32
Maths au... Cahiers de l'élève bilingue			33
Maths au CP Guide de l'enseignant			34
Maths au CP Cahier de l'élève			35
Maths au CE1 Guide de l'enseignant			36
Maths au CE1 Cahier de l'élève			37
Maths au CE2 Guide de l'enseignant			38
Maths au CE2 Cahier de l'élève			39
70 et 77 Jeux de logique			40
333 et 222 jeux de logique			40
66 et 83 problèmes de logique			41
101 et 123 jeux de nombres			41



NOUVEAUTÉS

MATHS AU CE2  
pages 38-39



# SCIENCES ET TECHNOLOGIE

1	2	3		
			Sciences à vivre	42
			Coffrets Sciences à vivre	44



# EMC, HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

1	2	3		
			Temps et espace à vivre	46
			Géographie à vivre	47
			Histoire à revivre	48
			Repères d'Histoire	49
			Citoyenneté à vivre	50
			L'apprenti citoyen	51

# ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

1	2	3		
			Vers la musique	52
			La boîte à musique	54
			RE CRÉATIFS	56
			Art Terre	56
			Arts plat du jour	57
			Pas si bêtes, les arts plastiques!	57
			Hors-d'œuvre d'arts	58
			Hors-d'œuvre d'arts Répertoire	58
			Histoires d'arts en pratiques	59
			Histoires d'arts Répertoire d'œuvres	59



# EPS

1	2	3		
			Agir dans le monde	60
			Vivre l'EPS	60
			Pratiquer l'EPS	60



# COMPÉTENCES TRANSVERSALES

1	2	3		
			Jeux d'écoute	61
			Compétence mémoire	62



# Allégez vos cartables !

## Les livres numériques sont disponibles !

*Interactifs, ludiques, transportables,  
vos outils ACCÈS Éditions sont désormais  
disponibles sur votre tablette  
et sur votre ordinateur !*



Nous vous proposons **trois** formats de **livres numériques**, tous accessibles depuis la webapp sur votre **ordinateur** ou depuis le store de votre **tablette**.

### Qu'est-ce qu'un livre numérique interactif ?

Il permet de naviguer facilement d'un chapitre à l'autre, de trouver en quelques clics l'activité recherchée et d'ouvrir immédiatement les documents à imprimer en lien avec l'activité, ainsi que des vidéos, des sons ou des animations.

SON PRIX

**80% du prix  
de la version papier**

### Qu'est-ce qu'un livre numérique semi-interactif ?

À mi-chemin entre les livres interactifs et non-interactifs, les livres semi-interactifs sont une copie conforme de la version papier avec des liens vers les compléments numériques nécessaires à la réalisation des différentes séances.

SON PRIX

**75% du prix  
de la version papier**

### Qu'est-ce qu'un livre numérique non-interactif ?

C'est une copie exacte de la version papier. Il sera proposé uniquement pour des ouvrages ne comportant pas de compléments numériques. À noter que seuls les documents élèves sont imprimables.

SON PRIX

**70% du prix  
de la version papier**

### Quels sont les outils disponibles en numérique ?

Ils sont signalés par une pastille au fil des pages de notre catalogue.



### Ai-je besoin d'une connexion internet ?

Sur les **ordinateurs**, une connexion internet est indispensable. Sur les **tablettes**, vous aurez besoin d'une connexion internet pour le téléchargement de l'application depuis l'**Apple** et le **Google Store** et pour débloquer l'accès à votre outil. Vous pourrez ensuite accéder aux contenus de l'outil sans connexion en cliquant sur  pour l'enregistrer sur votre tablette.

**Attention.** Il vous faudra tout de même une connexion internet pour l'impression et l'utilisation des ressources complémentaires.



#### Besoin d'aide ?

Retrouvez des tutoriels d'aide sur [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com) dans l'onglet « aide ».



## Comment acheter un livre numérique ?

Les achats de nos livres numériques se font uniquement sur [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com).



### + Le saviez-vous ?

Si vous achetez le livre papier, la version numérique est proposée à **moitié prix**. De même, lorsque vous achetez une version numérique, vous bénéficiez d'un tarif à 50% sur la version numérique pour tout utilisateur supplémentaire, jusqu'à cinq utilisateurs. Si vous possédez déjà un ouvrage papier dont la version numérique a été développée, il vous est possible de bénéficier de 50% de réduction en entrant le code unique qui se trouve en page 2 de l'ouvrage papier.



Disponible sur **Ordinateur**

Disponible sur **App Store**

Disponible sur **Google Play**

### Comment utiliser votre livre numérique ?

Une fois votre panier validé sur [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com), rendez-vous sur l'application ACCÈS Éditions, disponible via l'App Store, le Google Play Store ou sur les ordinateurs. Connectez-vous avec vos identifiants ACCÈS Éditions et partez à la découverte de votre acquisition !

EXTRAIT  
GRATUIT

### Pas encore convaincu ?

Parcourez les extraits numériques depuis notre **application web** ou en téléchargeant l'**application gratuitement** depuis le **store de votre tablette**.

# Le matériel

GAGNER EN TEMPS ET EN EFFICACITÉ

ACCÈS Éditions vous propose du matériel de qualité regroupé dans des coffrets et des répertoires pratiques et innovants.



## Les cartes et les planches de jeu

De différents formats et épaisseurs selon les besoins, elles permettent de jouer à différents jeux souvent inspirés des classiques (7 familles, Memory, Mistigri, loto...) en fonction des objectifs.

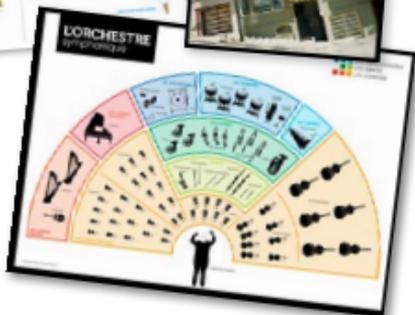


Permettant de mettre en œuvre les activités des ouvrages **Vers l'autonomie**, **Vers l'écriture** ou **Sciences à vivre**, ils vous permettent de gagner du temps et de rendre vos séances plus agréables. Ils sont composés de posters, de cartes, de dés et de planches de jeu.

## LES COFFRETS

De différentes tailles en fonction des besoins de la classe, ils constituent des supports visuels précieux pour interpeler vos élèves.

## Les posters



## LES RÉPERTOIRES

Ils regroupent des posters de format 22x32 cm.

Au recto se trouvent des photographies et des reproductions d'œuvres d'art, au verso des propositions pédagogiques.



# Les compléments numériques

En accompagnement de ses outils papier, ACCÈS Éditions propose des ressources complémentaires disponibles à partir du DVD-Rom qui accompagne l'ouvrage ou téléchargeables en ligne depuis l'espace client du site [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com).



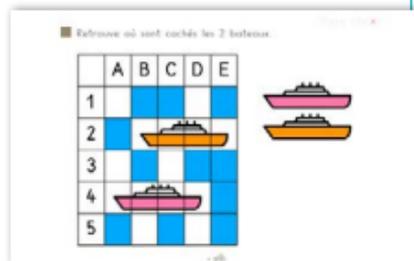
## Le matériel et les documents à imprimer

Généralement disponibles en couleur et en noir et blanc, il est possible de les imprimer à partir d'un ordinateur ou de les transférer sur une clé USB pour les imprimer à partir de la photocopieuse de l'école.



## Les jeux interactifs

Conçus en lien avec les séances, ils permettent aux élèves de se questionner ou de s'entraîner sur une notion lors d'une utilisation individuelle sur ordinateur ou de structurer les apprentissages lors d'une utilisation en classe entière avec vidéoprojecteur.



## Les documents à visionner

Des photographies, des reproductions d'œuvres d'art ou des vidéos peuvent être projetées avec un vidéoprojecteur, un TNI ou un TBI.



## LES TÉLÉCHARGEMENTS

En page 2 des derniers ouvrages parus, vous trouverez votre code unique permettant la connexion à votre espace numérique et le téléchargement des compléments numériques de l'ouvrage.



Désormais, toutes les nouveautés sont en téléchargement.

Ce procédé est appelé à remplacer à moyen terme les DVD-Rom présents en complément dans beaucoup d'ouvrages.



CYCLE 1 PS MS GS

Auteurs  
Christine Dorner Directrice d'école maternelle  
Lia Schneider Professeure des écoles

# Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle

Un outil d'évaluation positive et bienveillante montrant clairement les réussites et les progrès de l'élève de la PS à la GS.

## Le carnet

Répondant aux exigences institutionnelles du programme 2015, **Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle** est personnalisable, progressif, explicite, simple, ludique et attractif. Il s'adresse à la fois aux élèves, aux enseignants et aux parents.

- En se l'appropriant, **les élèves** construisent leur confiance et leur estime d'eux-mêmes dans un climat de travail serein.
- En le mettant en action, **les enseignants** disposent des indicateurs de progrès nécessaires pour évaluer les élèves à leur rythme. Ils bénéficient d'un support parlant sur lequel s'appuyer lors d'une rencontre avec les parents.
- En le découvrant, **les parents** prennent conscience de manière synthétique et immédiate des progrès de leur enfant. Communiqué aux familles au moins 2 fois par an, le carnet constitue un réel outil d'échanges entre les parents, les enseignants et les enfants.

## Le +

Le carnet est très robuste et conçu pour durer 3 ans : grammage de 300g pour la couverture et le rabat, de 130g pour les pages intérieures.

Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle  
48 pages + 1 rabat  
ISBN 978-2-909295-21-3

**20€** LE LOT DE 5

Vendu **uniquement** par lot de 5 soit 4€ l'unité

### Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

Ce sont les domaines définis par le ministère de l'Éducation nationale dans le programme 2015.

Chaque page se complète de haut en bas en suivant le chemin des progrès de l'élève sur 3 années, 2 à 3 indicateurs de progrès par page sont renseignés chaque année.

4

DÉCOUVRIR LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

**Découvrir les nombres et leurs utilisations**  
Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives (sans matériel, ou matériel à leur disposition) pour évaluer des quantités et classer par dix.  
Pratiquer des nombres à l'aide de leur décomposition.

**Je me réveille une distribution.**  
*Je me composer et décomposer.*  
LE NOMBRE 3 LE NOMBRE 4  
LE NOMBRE 5 LE NOMBRE 10

**Je me réveille et cultive des éléments de ma collection.**

**Je me réveille un partage hospitalier.**

Derrière autant de pages il y a chaque année.

### Le chemin des progrès de l'élève

Il permet de visualiser les progrès de l'élève selon une progression rigoureuse. Parfois sinueux, il rappelle que l'apprentissage n'est pas linéaire et nécessite un temps plus ou moins long.

### + Le saviez-vous ?

Certains exercices sont similaires aux activités proposées dans plusieurs ouvrages des éditions ACCÈS.



### Les petits exercices

Ils permettent à l'enseignant d'évaluer et de noter rapidement si l'enfant a bien acquis une compétence. Ces exercices nécessitent souvent un moment en tête à tête entre l'adulte et l'enfant.

### Les propos de l'élève

Ils permettent à l'enseignant de noter certains dires de l'enfant.

### Propos de conseillère pédagogique

« L'apprécie le fait que ce carnet de suivi soit facile à compléter avec des traces, des photos et des écrits de l'enfant. »  
Isabelle



### La date

Elle permet de valider l'acquisition d'une compétence à un moment donné. Le plus simple est d'utiliser un tampon dateur.

### Les illustrations

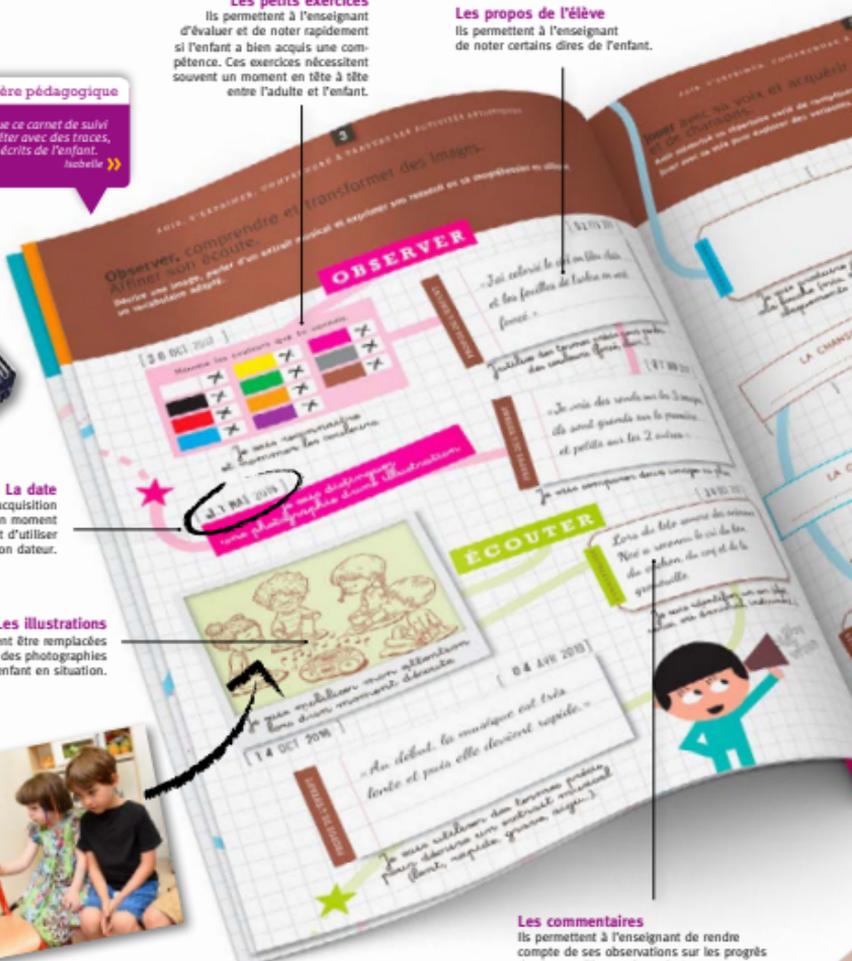
Elles peuvent être remplacées par des photographies de l'enfant en situation.



### Les productions de l'enfant

Certaines productions significatives des progrès de l'élève peuvent être directement intégrées dans le carnet. Il peut s'agir d'extraits de productions découpés à la bonne taille, de photographies ou de photocopies de réalisations. Il est aussi parfois possible de demander à l'élève de compléter le carnet directement.

### PRODUCTION DE L'ENFANT



### Les commentaires

Ils permettent à l'enseignant de rendre compte de ses observations sur les progrès de chaque élève en les valorisant. Pour certains élèves ou certains indicateurs de progrès, ils peuvent se résumer par le terme Acquis.

## VERS L'AUTONOMIE



Un ouvrage complet proposant plus de 500 activités autonomes dans tous les domaines de la TPS à la GS.

**L'ouvrage**

**Vers l'autonomie** propose des activités autonomes de manipulation pour permettre aux élèves de développer leurs compétences de manière ludique et motivante dans tous les domaines.

**Les compléments numériques**

- Des **tableaux de bord** permettant aux élèves de s'inscrire aux activités.
- Des **grilles d'observation** permettant à l'enseignant de suivre facilement le progrès de ses élèves.
- Du **matériel à imprimer**.
- Des **jeux interactifs**.

**Développer sa motricité fine**

Couvrir et former  
Viser et dévisser  
Saler  
Pincer  
Pêcher  
Coller

**Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Failloter  
Écouter une histoire  
Observer et décrire  
Reconnaître son prénom  
Reconnaître des lettres et des sons  
Connaitre l'alphabet  
Associer des sillabaires identiques  
Associer des sillabaires différents  
Associer des lettres et des mots identiques  
Associer des lettres et des mots différents  
Associer des lettres et des mots différents

Compteur  
Copier  
Dénombrer les syllabes  
Identifier une syllabe  
Entendre une rime  
Localiser et coder  
Identifier un phonème

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

Se déplacer  
Se décaler sur une ligne  
S'équilibrer  
Pousser et tirer  
Dessiner  
Reproduire  
Tracer des graphèmes  
Graver  
Tangramiser et froter  
Colorier  
Découper et coller des géométriques  
Coller  
Découper  
Frotter et piler  
Modéler  
Observer  
Écouter

Compteur  
Copier  
Dénombrer les syllabes  
Identifier une syllabe  
Entendre une rime  
Localiser et coder  
Identifier un phonème

**Distribuer et partager**

Ordonner  
Aborder  
Échanger  
Assembler  
Reproduire  
Passer  
Classer  
Distribuer des formes  
Ranger

Explorer le monde  
Se repérer dans le temps  
Se repérer dans l'espace  
Tenir un alignement  
Se repérer dans un quadrillage  
Positionner  
Toucher  
Entendre  
Vole  
Gouter et sentir  
Prendre conscience du schéma corporel  
Connaître les animaux  
Connaître les végétaux  
Travauser

Expérimenter  
Manipuler les jouets  
Empiler  
Construire  
Aligner  
Utiliser les objets numériques

# Vers l'autonomie

L'ouvrage est divisé en 6 parties, la première consacrée à la **motricité fine** et les suivantes aux **5 domaines d'apprentissage** du programme 2015. Chaque partie est subdivisée en **verbes d'actions** pour lesquels est proposée une **progression rigoureuse** allant de la **TPS à la GS**.

Une **programmation** en lien avec **Traces à suivre**, **Vers l'écriture**, **Vers la phono**, **Vers les maths**, **Sciences à vivre** et **Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle** permet de répartir les activités sur les 4 années du cycle 1.

L'essentiel de l'ouvrage

## Se repérer dans un quadrillage

Se repérer dans l'espace  
Observer et décrire consciencieusement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de son usage, et du but de l'act. préc. défini.

**MS2 reproduire**  
**...une organisation spatiale**

- 1 grille de 10x10 cases avec 4 points à tracer
- 400 points
- 4 grilles cartes motricité 10x10

L'enfant mobilise l'organisation spatiale des tâches motrices.

Découpe les étiquettes sur les modèles ci-dessous sur le modèle. Lorsque l'on termine, je change de carte. Ensuite j'en fais trois, puis je range tout le matériel à sa place.

**MS2 reproduire**  
**...une organisation spatiale**

- 1 grille de 10x10 cases
- 1 grille de 10x10 cases
- 400 points
- 4 grilles cartes motricité 10x10

L'enfant mobilise l'organisation spatiale des tâches motrices.

Je place les étiquettes ci-dessus sur le modèle en commençant par la petite boîte. Je procède de la même manière avec le modèle au verso puis avec les autres cartes. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.

**+** **Le saviez-vous ?**

De nombreuses activités sont inspirées de la pédagogie Montessori et adaptées à la réalité de la classe.

Vers l'autonomie TPS-PS-MS-GS  
260 pages + 1 DVD-Rom  
ISBN 978-2-916662-20-6

60€

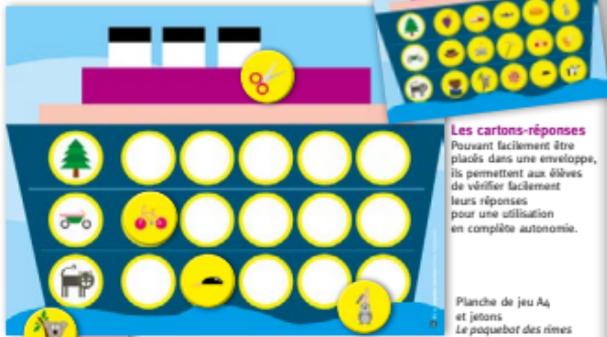


DISPONIBLE EN NUMÉRIQUE

# COFFRET Vers l'autonomie

## Les planches de jeu et les jetons

De format A4 ou A5, les planches comportent des jeux permettant aux élèves de s'entraîner sur une notion spécifique. Elles sont souvent accompagnées de jetons ou de cartes, en fonction des besoins de l'activité.



### Les cartons-réponses

Pouvant facilement être placés dans une enveloppe, ils permettent aux élèves de vérifier facilement leurs réponses pour une utilisation en complète autonomie.

Planche de jeu A4 et jetons  
Le poqubar des rimes

### LES POINTS forts

Sur la plupart des jeux, les élèves peuvent vérifier leurs réponses individuellement et de manière complètement autonome, soit en retournant la planche de jeu, soit avec le carton-réponse associé au jeu.

## Des cartons et des roues

Suffisamment épais pour y accrocher des pinces à linge, ils constituent des supports ludiques et solides pour des activités d'association dans tous les domaines. Les élèves peuvent vérifier leurs réponses individuellement et de manière complètement autonome en les retournant.



### Les dés

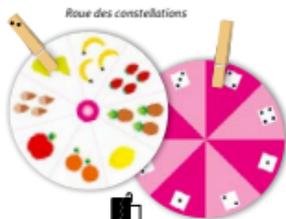
8 dés à utiliser pour différents jeux graphiques et mathématiques.

## PAROLES d'enseignante

« C'est formidable de disposer d'autant de jeux dans un même coffret! Mes élèves les adorent et peuvent vraiment les utiliser en autonomie. Quel bonheur de les voir progresser tous seuls! »  
Pauline

## Des modèles de construction

Suivant une progression rigoureuse, ils permettent aux élèves de reproduire des constructions en 2D ou en 3D à partir de matériel couramment présent dans les classes.



Roue des constellations

Cartons  
Déplacement des animaux



Tout le matériel nécessaire à la mise en place des activités de l'ouvrage Vers l'autonomie.

## Le coffret

Le coffret Vers l'autonomie propose une centaine de jeux permettant aux élèves d'apprendre de manière ludique et autonome.

- 22 planches de jeu A4 recto/verso
- 24 planches de jeu A5 recto/verso
  - 22 cartons-réponses
- 9 planches de 6 grandes cartes
  - 44 modèles de construction
- 27 planches de 12 petites cartes
  - 8 planches de 6 cartons
  - 5 planches de 35 jetons
  - 5 planches de 2 roues
  - 8 dés

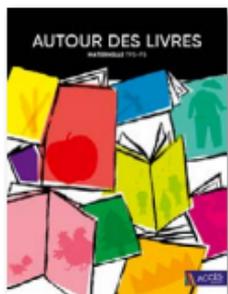
### LES POINTS forts

Un coffret esthétique, solide et pratique.



Coffret Vers l'autonomie MS-GS  
ISSN 978-2-916662-21-3

80€



Un outil pluridisciplinaire pour permettre aux élèves d'entrer dans le monde des livres dès le plus jeune âge.

# Autour des livres



**PAROLES d'auteur**  
«C'est formidable : dès la Toussaint, tous mes élèves de PS ont été capotés de dire la phrase clé du livre étudié, même les plus petits parieurs, Christina Dorner»

## L'ouvrage

Autour des livres propose 20 courts projets pluridisciplinaires autour de livres pour les élèves de TPS-PS.

- Chaque projet est intégré dans une partie qui s'articule de la même manière.
- **Présentation de la thématique et du livre source** Elle permet de comprendre les intérêts de la thématique et d'analyser les intérêts et obstacles du livre source.
- **Organigramme du projet** Il permet de visualiser les objectifs liés aux différents domaines d'apprentissage.
- **Démarche** Elle comporte plusieurs étapes dont la longueur varie selon les besoins : mise en situation, découverte et appropriation du livre source, projet.
- **Activités complémentaires** Elles donnent des idées pour compléter la démarche ou varier les séances au gré des besoins des élèves et des envies des enseignants.
- **Réseau** Il propose des livres équivalents ou complémentaires à ceux utilisés dans la démarche et des activités pouvant être intégrées à la démarche.

### La colère

**1 Découvrir le personnage principal de l'histoire**

- Classe entière en regroupement
- 10 minutes

**2 Découvrir les mots de l'histoire**

- Classe entière en regroupement
- 10 minutes

**3 Écouter la lecture de l'histoire**

- Classe entière en regroupement
- 10 minutes

84

## Les compléments numériques

- Des diaporamas à projeter.
- Du matériel à imprimer.

Les 18 thématiques	
L'objet livre	L'hiver
L'école	Le schéma corporel
Les imagiers	Les vêtements
Les douces	Carnaval
La pomme	Les papas et les mamans
La colère	Les animaux de la ferme
Les couleurs	Le pain
Noël	Les trois petits cochons
La galette	Boucles d'or et les trois ours

## LES POINTS forts

13 albums et 3 imagiers **Accès JEUNESSE** ont été conçus spécialement comme point de départ à la réalisation de projets autour de différentes thématiques : l'école, les imagiers, la pomme, la colère, Noël, la galette, l'hiver, le schéma corporel, les vêtements, carnaval, les animaux de la ferme, le pain, *Les trois petits cochons* et *Boucles d'or* et *les 3 ours* (détails pages 14 et 15).



### Exemples de projets proposés :

- mettre en place la bibliothèque de la classe,
- créer un imagier collectif des objets de la classe,
- fabriquer un jeu de dé à rapporter à la maison,
- théâtraliser une histoire avec des marionnettes,
- réaliser un tapis à raconter du conte.

#### Le titre de la partie

Il donne une indication claire sur la thématique visée.

#### L'objectif

Il concerne chaque activité développée.

#### L'étape de la démarche

Elle permet de visualiser dans quelle étape de la démarche on se situe.

## PROJET La colère

#### L'organisation,

la durée et le matériel  
Ils concernent chaque activité développée.

### Activité avec ATSEM de 6 à 8 élèves

#### 15 minutes

- 1 tableau par élève
- 2 feuilles format A4
- des barquettes
- des feutres de gouache et d'encre de différentes couleurs
- des éponges
- des fourchettes

### Exprimer la colère avec de la peinture

- L'adulte demande aux élèves quelle est la couleur la plus utilisée pour représenter la colère. Si les élèves ne savent pas la nommer, ils peuvent la montrer parmi les pots de gouache et d'encre.
- L'adulte remplit plusieurs barquettes avec de la gouache et d'autres avec de l'encre rouge. Il place les deux feuilles au milieu de la table.
- Les élèves remplissent les deux feuilles en frottant, en tapotant ou en grattant avec l'éponge ou la fourchette. L'adulte les encourage à exprimer leur colère.
- Ces productions serviront de base pour un affichage à destination des parents.



#### Le picto

Il permet de visualiser quel matériel est disponible dans les compléments numériques proposés en téléchargement.

### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

#### 10 minutes

- images d'enfants en colère
- des miroirs
- des photocopies de personnages en colère issus de différentes cultures
- 1 appareil photo

### Exprimer la colère avec son visage

- L'enseignant montre les visages d'enfants en colère.
- Dans un premier temps, les élèves décrivent les photos et sélectionnent celles où les enfants sont en colère.
- Dans un second temps, l'enseignant les invite à reproduire un des visages en colère. Ils peuvent s'aider du miroir pour s'observer.
- L'enseignant prend les élèves en photo.
- Cette photo peut être collée sur le fond initial des tableaux de la colère.



#### Le picto

Il permet de visualiser dans quel domaine d'apprentissage s'inscrit l'activité.

### Activité avec ATSEM de 6 à 8 élèves

#### 2 séances de 10 à 15 minutes

- 1 boîte à chaussures
- des petits papiers

### Sélectionner une couleur et réaliser un collage

- L'adulte demande aux élèves de rappeler le nom de la couleur à sélectionner. Il leur rappelle également comment procéder pour coller.
- Il passe ensuite la boîte sur la table. Les élèves sélectionnent les papiers de couleur rouge et les collent sur la boîte.



« Mes élèves de TPS ont à fond dans le projet. Ça accroche bien et j'aime de plus en plus mon grain de sel. Tout le monde est supermotivé !  
Claire »

PAROLES d'enseignante

# ACCÈS JEUNESSE

16 livres de jeunesse  
conçus en relation  
avec *Autour des livres*.



## LE TEXTE

- un texte court,
- un lexique et une syntaxe simples,
- peu de pronoms ou de substitutions,
- des structures langagières répétitives,
- un minimum d'ellipses et d'implicite.

## LES ILLUSTRATIONS

- des rapports texte-image réfléchis,
- une seule action par double-page,
- un minimum d'ellipses spatiales,
- des illustrations épurées pour se concentrer sur l'essentiel.

## LA FABRICATION

- un format adapté à une lecture collective,
- un papier cartonné résistant aux manipulations des petites mains,
- des pages recouvertes d'un vernis à l'eau adapté aux enfants de moins de trois ans,
- une fabrication européenne.

## MES PREMIERS CONTES dès 3 ans

Une collection de contes patrimoniaux conçue par des pédagogues



### LA MOUFLE

Léa Schneider  
Rémi Saillard

Une moufle est tombée dans la neige. Des animaux de plus en plus gros s'y glissent pour se protéger du froid. Lequel fera craquer la moufle ? Une version moderne du célèbre conte racontée avec simplicité.

32 pages - ISBN 978-2-916662-46-6

12€



### LA PETITE POULE ROUSSE

Léa Schneider  
Philippe Jalbert

Une petite poule rousse trouve des grains de blé. Qui l'aidera à en faire du pain ? Une version moderne du célèbre conte racontée avec simplicité.

32 pages - ISBN 978-2-916662-47-3

12€



### LES TROIS PETITS COCHONS

Christina Dörner  
Christian Voltz

Les trois petits cochons devenus grands décident de construire chacun une maison. Laquelle résistera au loup ? Une version moderne du célèbre conte racontée avec simplicité.

32 pages - ISBN 978-2-916662-48-0

12€



### BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS

Léa Schneider  
Delphine Berger-Cornuel

Boucle d'or s'installe dans la maison des trois ours, goûte leur soupe, s'assoit sur leurs chaises et s'installe dans leurs lits. Où les trois ours la retrouveront-ils à leur retour ? Une version moderne du célèbre conte racontée avec simplicité.

32 pages - ISBN 978-2-916662-49-7

12€

# MES PREMIERS ALBUMS dès 2 ans

Une collection d'albums ludiques conçue par des pédagogues



## BIENVENUE À L'ÉCOLE!

Léa Schneider  
Camille Tisserand

À l'école, on joue, on peint, on danse, on chante... Et surtout, à l'école, on apprend! Un album qui invite l'enfant à participer à chaque moment de la journée d'un élève de maternelle.

28 pages - ISBN 978-2-916662-38-1  
12€



## LA COURSE À LA POMME

Christina Dörner  
Cécile Hudrisier

Une pomme tombe et se met à rouler, rouler, rouler... Qui arrivera à l'attraper et à la croquer? Une histoire en randonnée autour d'une pomme avec une chute rigolote.

24 pages - ISBN 978-2-916662-40-4  
12€



## LA COLÈRE DE BÉBÉ BABOUIN

Léa Schneider  
Henri Meunier

Bébé babouin veut grimper à l'arbre. Tout seul. Il n'y arrive pas. Il s'inverse et pique une énorme colère. Qui réussira à se calmer? Une histoire pour permettre aux enfants de mettre à distance leurs émotions en parlant de celles des autres.

24 pages - ISBN 978-2-916662-39-8  
12€



## C'EST BIENTÔT NOËL, EST-CE QUE TOUT EST PRÊT?

Léa Schneider  
Bénédicta Sieffert

C'est bientôt Noël. Est-ce que tout sera prêt à temps pour l'occasion? Un album permettant à l'enfant de participer aux préparatifs de Noël.

24 pages - ISBN 978-2-916662-50-3  
12€



## L'ABOMINABLE HOMME DES BOIS

Léa Schneider  
Bénédicta Sieffert

Voici l'abominable homme des bois. Si tu ne veux pas qu'il t'attrape, fais-le disparaître! Un album qui invite le lecteur à agir sur les parties du corps d'un personnage adorable.

28 pages - ISBN 978-2-916662-41-1  
12€



## HABILLE-TOI, ON Y VA!

Bénédicta Sieffert

Aujourd'hui, Chloé ne veut pas s'habiller. Sera-t-elle prête au moment de partir? Un album sur les vêtements qui fait écho avec humour au quotidien des enfants et de leurs parents.

32 pages - ISBN 978-2-916662-42-8  
12€



## LA GALETTE

Christina Dörner  
Nicolas Gouy

Une marmotte décide de faire une galette, mais elle n'a pas tous les ingrédients nécessaires. Heureusement, ses amis l'aident à les trouver. Qui aura la fève? Une histoire en randonnée autour de la réalisation d'une galette.

32 pages - ISBN 978-2-916662-43-5  
12€



## TOC TOC TOC! ES-TU PRÊT?

Christina Dörner  
Édouard Manceau

Qui se cache derrière le paravent? Un album sur les déguisements pour découvrir les attributs de quelques personnages archétypaux.

32 pages - ISBN 978-2-916662-44-2  
12€



## PAPA, MAMAN, C'EST VOUS?

Christina Dörner  
Emmanuelle Di Martino

Un poussin cherche ses parents. Dans sa quête, il rencontre différents animaux qui lui présentent leur famille. Une histoire en randonnée pour apprendre les noms des animaux de la ferme de façon ludique.

32 pages - ISBN 978-2-916662-45-9  
12€

## imaJeux dès 2 ans

Une collection d'imagiers ludiques conçue par des pédagogues



## MON IMAGIER DES FRUITS ET LÉGUMES

Léa Schneider • Bénédicta Sieffert

Des fruits, des légumes, des petites bêtes du jardin, des devinettes. Un ima.Jeux pour découvrir les fruits et légumes.

24 pages - ISBN 978-2-916662-56-5  
12€

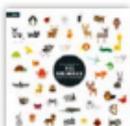


## MON IMAGIER DES COULEURS

Léa Schneider • Bénédicta Sieffert

À gauche, une couleur. À droite, une devinette. Un ima.Jeux pour découvrir onze couleurs.

24 pages - ISBN 978-2-916662-55-8  
12€



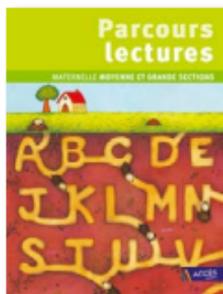
## MON IMAGIER DES ANIMAUX

Christina Dörner • Bénédicta Sieffert

À gauche, huit animaux. À droite, une devinette. Un ima.Jeux pour découvrir les animaux et leurs lieux de vie.

24 pages - ISBN 978-2-916662-57-2  
12€





14 parcours à travers la littérature de jeunesse pour se construire une première culture littéraire et pour découvrir le monde au cycle 1.

CYCLE 1 MS GS

Auteurs  
Gaëtan Dupuy Inspecteur de l'Éducation nationale  
Sophie Dupuy Conseillère pédagogique

# Parcours lectures

**DES HISTOIRES À STRUCTURES RÉPÉTITIVES**

## L'accumulation

**Présentation de l'album**  
Titre : *Vo'-en, Grand Monstre Vert ?*  
Auteurs : Gaëtan Dupuy, Sophie Dupuy

**Commentaire**  
Par un habillage de formes et de couleurs qui s'accumulent les unes sur les autres, par cette écriture, par celle du son, par le rôle de la tête du monstre, l'auteur imagine de cette manière, avec plus encore de la répétition qui s'accumule, une histoire où le grand monstre vert peut mieux envahir le territoire.

**Ma classe**  
Accumulation pour monnaie, description, utilité, respect, érudition.

**Intérêt**  
Cet album est construit de manière à mettre en valeur les éléments répétitifs à chaque étape de l'histoire. En comparant les pages de gauche à celles de droite on peut facilement repérer ce qui a été ajouté ou retiré. On peut ainsi décrire facilement le possible rôle de ces unités qui s'accumulent.

**Le projet de la classe**  
Une activité préparatoire se déroulant dans le cadre d'un projet de fabrication d'un album relatif à la structure de l'album, grand monstre vert est précédé du monstre imaginaire qui le tue.

**Compétences visées**

- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Différencier un langage pour produire des récits.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.
- Reconnaître les répétitions dans un texte ou dans un album.

**Lexique**



Illustration par Gaëtan Dupuy et Sophie Dupuy



Pour chaque parcours, un lexique de la classe se construit au fur et à mesure des découvertes.

LES MOTS forts

## L'ouvrage

**Parcours lectures** propose 14 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Présentation du parcours de lecture**  
Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.
- **Démarche de classe concrète**  
Elles comportent 3 ou 4 étapes progressives dans les domaines du Dire/Lire/Écrire. Les documents nécessaires aux activités sont fournis : matériel, textes à lire ou à raconter, jeux de lecture.
- **Mise en réseau de livres**  
À la fin de chaque parcours, un réseau présente 9 ou 12 albums marquants.
- **Lexique**  
Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.
- **Poster A3**  
Ils visualisent les albums mis en réseau.

### Les 14 parcours de lectures

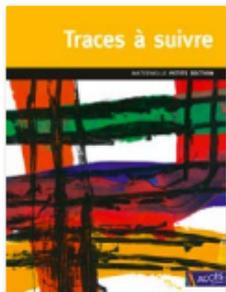
- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| 1 Le Petit chapeau rouge (20 pages)            | 8 L'ogre (16 pages)                |
| 2 L'accumulation (27 pages)                    | 9 Des fins de loup (16 pages)      |
| 3 Entrer dans l'univers d'un auteur (16 pages) | 10 Les abécédaires (14 pages)      |
| 4 La princesse (18 pages)                      | 11 Les imagiers (10 pages)         |
| 5 La différence (14 pages)                     | 12 Le semaloier (16 pages)         |
| 6 Le récit de rêve (16 pages)                  | 13 La fiche technique (12 pages)   |
| 7 La randonnée (12 pages)                      | 14 Les livres à compter (10 pages) |

Parcours lectures MS et GS  
224 pages + 16 posters A3  
ISBN 978-2-909295-98-5

60€







Développer la motricité fine et les compétences graphiques des élèves.

## L'ouvrage

**Traces à suivre PS** respecte le développement moteur de l'enfant. L'ouvrage propose une programmation annuelle répartie en 5 périodes de 2 mois. Pour la plupart des activités, une différenciation permet de venir en aide aux élèves les moins performants. L'ouvrage propose une progression allant d'un geste ample et d'un tracé de grande taille vers un geste précis, mieux maîtrisé et pouvant être réalisé sur un format plus petit. L'acquisition du geste maîtrisé se fait à travers une pratique régulière et une démarche structurée suivant 5 étapes :

- observer,
- vivre le geste avec son corps,
- manipuler et s'appropriier la notion,
- tracer, s'approprier le geste,
- évaluer.

### Période 1 :

**septembre-octobre**  
**LAISSER DES TRACES**  
Les traces occupant tout l'espace  
Les traces selon une organisation spatiale donnée

**Période 2 :**  
**novembre-décembre**  
**RÉALISER DES TRACES À PARTIR DE GESTES CONTINUS**  
Les lignes continues  
Les lignes verticales  
Les lignes horizontales

**Période 3 :**  
**janvier-février**  
**RÉALISER DES TRACES À PARTIR DE GESTES CONTINUS**  
Les quadrillages

**RÉALISER DES TRACES EN FREINANT SON GESTE**  
Les points  
Les traits

**Période 4 :**  
**mars-avril**  
**RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE**  
Les gestes circulaires continus  
Les cercles fermés

**Période 5 :**  
**mai-juin**  
**COUPLER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES**  
Les échelles  
Les soleils  
Les croix

**Traces à suivre PS**  
112 pages

ISBN 978-2-909295-03-9

45€



# Traces à suivre PS



## SUR LES TRACES DE MAMAN

Produire des traces dans un espace ou une direction donnée

PRÉSENTATION

### Objectifs de la période (travaux par ateliers guidés)

- Les faire produire dans, autour, derrière ou devant eux, avec des gestes précis, sans le faire.
- Mettre un maximum de temps, hors présence de la maman, sur l'activité et l'engagement des élèves.
- Proposer des activités des différents ateliers guidés des périodes.

PRÉSENTATION

### Objectifs de la période (travaux par ateliers guidés)

- Mettre à disposition des élèves et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.



PRÉSENTATION

### Objectifs de la période (travaux par ateliers guidés)

- Mettre à disposition des élèves et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.
- Mettre à disposition des élèves des traces et des élèves seuls par une trace et un geste.



LES POINTS forts

## ACTIVITÉS POUR DÉVELOPPER LA MOTRICITÉ FINE

### Développer le geste au niveau des doigts

#### PRENDRE CONSCIENCE DE SES DOIGTS

**Le geste de la main**  
**Activité de base**  
Le geste de la main est un geste simple et facile à réaliser. Il permet de travailler la motricité fine et la conscience de son corps.



#### COULER SES DOIGTS

**Activité**  
**Activité autonome de 4 à 6 élèves**  
Les élèves coulent et jouent tranquillement avec la pâte. La consigne donnée est de ne pas toucher la pâte ni de venir sur le nez.

**Activité**  
**Activité autonome de 4 à 6 élèves**  
Les élèves coulent tranquillement avec la pâte. La consigne donnée est de ne pas toucher la pâte ni de venir sur le nez.

**Activité**  
**Activité autonome de 4 à 6 élèves**  
Les élèves coulent tranquillement avec la pâte. La consigne donnée est de ne pas toucher la pâte ni de venir sur le nez.

**Activité**  
**Activité autonome de 4 à 6 élèves**  
Les élèves coulent tranquillement avec la pâte. La consigne donnée est de ne pas toucher la pâte ni de venir sur le nez.



# RÉPERTOIRE D'IMAGES Traces à suivre



des adresses

des images de ce site

6

EMPREINTES DANS LA NEIGE (2014)

Photographie animal

Les empreintes de neige sont tellement riches pour des élèves de maternelle. Elles sont l'occasion d'observer la neige qui tombe, mais aussi de travailler (en petits groupes) cette matière blanche qu'on découvre avec plaisir. Selon des emprunts dans la neige nous en avons parlé pour les enfants. Une feuille aux lignes à leur proposer de faire des traces avec différents parties de leur corps et différents objets se à regarder en jeu combinant à observer quel est l'auteur d'une trace.

#### L'image en questions

##### Observer l'ensemble de l'image (d'une empreinte)

• Quelle est la nature de cette image ?  
C'est une photographie en couleur. Elle a été prise par un photographe. C'est un moment dans le temps représenté à partir des photographes avec un appareil photo.

• Que voit-on sur cette photographie ?

On voit différentes empreintes dans la neige.  
• Qui a fait ces empreintes ?  
Il y a des empreintes de pas latérales par un homme avec des chaussures et par un animal, ainsi que des traces de roues. Toutes par une voiture.

• Pourquoi on dit qu'il y a des empreintes ?

Elles servent de guide de l'image. Le photographe a fait la photo de ce qu'il voyait. Les empreintes sont restées, alors qu'il y a eu aussi beaucoup plus. Photographes. C'est comme de se souvenir de ce qu'on a vu.

#### L'image en action

##### Observer le mouvement de l'image (des traces latérales dans la neige)

• Observer le mouvement de l'image en partant de la neige.  
• Écrire des hypothèses sur l'origine des différentes traces.  
• Observer les propres traces dans la neige.  
• Comparer les empreintes de pas latérales par les élèves.



#### Pratiques en lien histoire

Sur les bases de roman [jeux de rôle](#)



#### Images en classe

• Observer les empreintes.

#### Jeux

• Observer les empreintes.



Un ensemble de photographies et de reproductions d'œuvres d'art permettant d'observer des motifs graphiques dans la nature et dans l'art.

## Le répertoire d'images

• 62 posters pleine page permettent une découverte par petits groupes.  
Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des images en cohérence avec les objectifs visés.  
Des propositions d'activités permettent de donner du sens à l'image observée.

## Le DVD-Rom

• Les 62 images du répertoire  
+ 20 images supplémentaires à projeter en grand pour enrichir les réseaux permettant de comparer, d'établir des liens et des similitudes, de constater des différences entre 2 ou plusieurs images.  
• Des jeux interactifs basés uniquement sur un contrôle de la souris pour s'approprier les graphismes de manière ludique.

#### Les 62 images

- Les empreintes (6 posters)
- Les lignes continues (2 posters)
- Les lignes verticales (6 posters)
- Les lignes horizontales (5 posters)
  - Les quadrillages (4 posters)
  - Les points (5 posters)
  - Les traits (3 posters)
- Les gestes circulaires continus (4 posters)
  - Les ronds (6 posters)
  - Les échelles (5 posters)
  - Les soleils (3 posters)
  - Les croix (3 posters)
- Les combinaisons de motifs (4 posters)
  - La motricité fine (6 posters)

« Les posters sont vraiment très pratiques. Je peux montrer le visuel et lire les questions à l'uniforme en même temps ! »

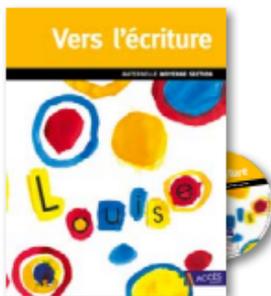
Revue de presse

PAROLES d'enseignant



Jeux interactifs Le défi de Jean-Gaul Poulter extrait du DVD-Rom permettant de s'approprier les lignes horizontales.





Développer de manière ludique les compétences permettant aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture en MS.

# Vers l'écriture MS



Chaque séquence est développée sur 3 à 5 pages. Elle se compose de plusieurs étapes aux modalités variées qui peuvent être parfois regroupées dans une même séance. Les séquences sont présentées dans l'ordre dans lequel elles peuvent être proposées dans l'année, en alternant les activités de graphisme, d'écriture et de dessin.

## L'ouvrage

Dans la lignée de **Traces à suivre PS** et en complément de **Vers la phono MS**, **Vers l'écriture MS** propose des activités ludiques et variées pour :

- développer le geste graphique et le dessin structuré,
- découvrir et tracer les lettres, les chiffres, les mots,
- donner du sens à l'écriture,
- développer les compétences transversales nécessaires à l'acquisition de l'écriture comme la motricité fine, les compétences spatiales et la discrimination visuelle.

## Les compléments numériques

- Des images à projeter.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Du matériel à imprimer.
- La police **Acceesionscript** créée spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de l'école maternelle.

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIi  
 AaBbCcDdEeFfGgHh  
 AaBbCcDdEeFfGgHi

## Les outils forts

À chaque fin de période, des activités permettant de développer les compétences transversales sont proposées.



**Le saviez-vous ?**  
Des jeux pour développer les compétences transversales sont présents dans le Coffret Vers l'écriture MS.

Vers l'écriture MS  
200 pages + 1 DVD-Rom  
ISBN 978-2-909295-12-1  
**55€**



# COFFRET Vers l'écriture MS



Un outil ludique indépendant et complémentaire à l'ouvrage Vers l'écriture MS.



**Les jeux**  
30 planches de jeux, 54 cartons et 324 cartes permettant de jouer à plus de 15 jeux différents avec un groupe de 6 élèves pour développer leurs compétences spatiales et visuelles.

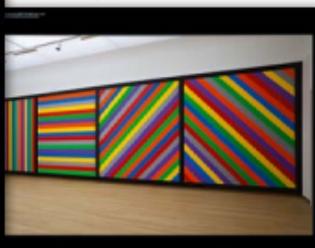
« Tout est préparé, plus besoin de passer des heures à fabriquer les différents jeux ! Je gagne beaucoup de temps ! Un véritable outil clé en main ! »

Élisabeth

PAROLES d'enseignante

## Les posters

24 posters A4 ont été conçus pour les séances d'observation en lien avec Vers l'écriture MS. Ces posters peuvent alimenter le classeur graphique de la classe. Au recto, une ou plusieurs photographies d'objets ou de lieux en lien avec le graphisme étudié. Au verso et sur quelques posters supplémentaires, des reproductions d'œuvres d'art en lien avec ce même graphisme.



## Les dés

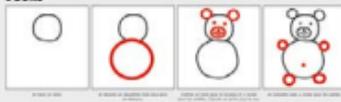
- 2 dés graphiques
- 1 dé de couleur
- 1 dé de positions
- 1 dé loto de Noël



## L'ARC-EN-CIEL



## L'OURS



## Les planches-modèles

- 12 modèles de pâte à modeler permettant de développer la motricité fine.
- 24 modèles de dessin permettant de réinvestir les graphismes connus dans des dessins.

## Le coffret

Le coffret Vers l'écriture MS propose des posters, des jeux, des modèles de dessin et de pâte à modeler pour développer de manière ludique les compétences nécessaires à l'entrée dans l'écriture : connaissance des lettres, éducation du regard, motricité fine, repérage dans l'espace et discrimination visuelle.

- 3 posters A3 plastifiés recto/verso
  - 24 posters A4 recto/verso
  - 6 planches de jeu A4
  - 24 planches de jeu A5
  - 24 modèles de dessin sur 12 planches recto/verso
- 12 modèles de pâte à modeler en 2 exemplaires sur 12 planches recto/verso
  - 6 cartons
  - 27 planches de 12 cartes
  - 6 dés

Un coffret esthétique, solide et pratique.



Coffret Vers l'écriture MS  
ISSN 978-2-909295-13-8

80€



Développer de manière ludique les compétences permettant aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture en GS.

## L'ouvrage

Dans la lignée de **Vers l'écriture MS** et en complément de **Vers la phono GS**, **Vers l'écriture GS** propose des activités ludiques et variées pour :

- développer le geste graphique et le dessin structuré,
- découvrir et tracer les lettres, les chiffres, les mots en capitales d'imprimerie puis en cursive,
- donner du sens à l'écriture,
- développer les compétences transversales nécessaires à l'acquisition de l'écriture comme la motricité fine, les compétences spatiales et la discrimination visuelle.

## Les compléments numériques

- **Des images** à projeter.
- **Des jeux interactifs** en lien avec les séances.
- **Des documents** à imprimer.
- **Les polices Accesditionsscript et Accesditionscursive** créées spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de l'école maternelle.

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk

Vers l'écriture GS  
 244 pages + 1 DVD-Rom  
 ISBN 978-2-916662-10-7

60€



# Vers l'écriture GS

## LE NUANCIER GRAPHIQUE

Inventer des graphismes à partir de traits

**SEMI-CLASSE COOPÉRATIVE**

**Objectif**

- Les élèves de l'unité de travail sont en 2015-2016.
- Ils ont pu apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules et à les tracer sur des lignes.
- Ils ont pu apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules et à les tracer sur des lignes.
- Ils ont pu apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules et à les tracer sur des lignes.

**ACTIVITÉ AUTONOME**

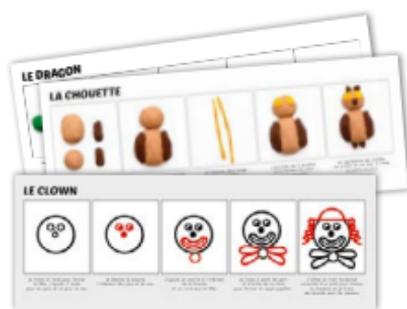
**Objectif**

- Les élèves de l'unité de travail sont en 2015-2016.
- Ils ont pu apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules et à les tracer sur des lignes.
- Ils ont pu apprendre à reconnaître les lettres majuscules et minuscules et à les tracer sur des lignes.

**LES POINTS FORTS**

À chaque début de période, une double page permet de visualiser et d'anticiper l'évolution des outils de la classe au cours de l'année pour rendre les élèves autonomes en graphisme, en dessin et en écriture.

# COFFRET Vers l'écriture GS



## Les planches-modèles

- 12 modèles de pâte à modeler permettant de développer la motricité fine.
- 24 modèles de dessin permettant de réviser les graphismes connus dans les dessins.



## Les dés

6 dés pour jouer à différents jeux autour du graphisme et de l'écriture.

## Les jeux

Une quinzaine de jeux permettent de mémoriser les lettres et leurs correspondances dans les 3 écritures.



Planches de jeu A5  
Jeu des animaux

## Les posters

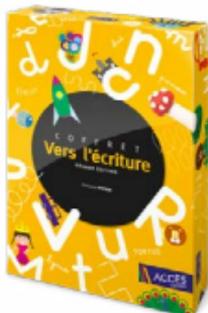
Des posters A4 ont été conçus pour les séances d'observation en lien avec Vers l'Écriture GS. Au recto, une ou plusieurs photographies d'objets ou de lieux en lien avec le graphisme étudié. Au verso et sur quelques posters supplémentaires, des reproductions d'œuvres d'art en lien avec ce même graphisme.



Cartes lettres, cartes graphiques,  
cartes. Jeu des moufles



Plateau de jeu A3  
Jeu de l'oie des mots



Un outil ludique indépendant et complémentaire à l'ouvrage Vers l'écriture GS.

## Le coffret

Le coffret Vers l'écriture GS propose des posters, des jeux, des modèles de dessin et de pâte à modeler pour développer de manière ludique les compétences nécessaires à l'entrée dans l'écriture : connaissance des lettres, éducation du regard, motricité fine, repérage dans l'espace et discrimination visuelle.

- 5 posters A3 plastifiés recto/verso
  - 27 posters A4 recto/verso
- 1 planche de jeu A3 recto/verso
  - 24 planches de jeu A5
  - 24 modèles de dessin sur 12 planches recto/verso
- 12 modèles de pâte à modeler sur 12 planches recto/verso
  - 9 planches de 6 cartons
  - 24 planches de 18 cartes
  - 6 dés

## LES POINTS forts

Un coffret esthétique, solide et pratique.



Coffret Vers l'écriture GS  
ISBN 978-2-916662-11-4

80€

« Dans ma classe, j'ai constaté qu'il manquait des jeux pour travailler l'entrée dans l'écriture. J'ai voulu créer un ensemble cohérent qui suive une progression sur l'année. »  
Christina Dornier

PAROLES d'auteur

# Vers la phono

La page de séance précise la notion abordée (ici les syllabes), la compétence, le mode d'organisation, le matériel nécessaire.

Elle détaille le déroulement. Elle propose régulièrement une différenciation pédagogique et un prolongement.

L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital. C'est celui qui va conditionner et permettre l'entrée dans la lecture et l'écriture.

## Les 2 ouvrages

**Vers la phono MS et GS** respectent le rythme de développement de l'enfant. Ils proposent une progression régulière et réfléchie répartie sur les 5 périodes de l'année.

L'acquisition des compétences phonologiques se fait à travers une pratique régulière et une démarche structurée :

- phase de découverte (introduction d'une nouvelle notion),
- phase d'appropriation et d'entraînement (manipulation et jeux),
- phase d'évaluation (vérification de l'acquisition de la compétence),
- phase de réinvestissement (transposition à d'autres activités).

## Le matériel

- **Des supports visuels et auditifs** ludiques et variés : comptines et chansons, mots-images, jeux, albums, projets.
- **Une banque d'images** (304 mots-images pour la MS et 458 pour la GS) créée spécialement pour les ouvrages et illustrée par Mathias GALLY.

## Le CD audio

- **21 chansons et comptines, 24 sons et 2 lotos sonores** enregistrés spécialement par Michel OTT.

**Vers la phono MS**  
160 pages + 1 CD audio  
ISBN 978-2-909295-43-5

**50€**

**Vers la phono GS**  
272 pages + 1 CD audio  
ISBN 978-2-909295-44-2

**60€**



80

Compétence de maîtrise  
de l'écriture de différents  
textes

Appréhension des  
mots écrits

80

## LA BATAILLE DES ANIMAUX

MATÉRIEL

- Les mots-images des animaux (numéros pages 80 et 81).

DÉROULEMENT

**ÉTAPE 1 : MISE EN PLACE DU JEU**

- Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour offrir également à tous un rôle actif.
- Nommer avec les élèves l'ensemble des mots-images (numéros pages 80 et 81).
- Choisir à l'aveugle au moins six mots-images.

**ÉTAPE 2 : DÉBUT DU JEU**

- Laisser à l'élève le plus rapidement possible une carte. Celui dont le mot image se lit le plus de syllabes gagne les 2 points.
- Il y a à chaque fois un à trois images sur le même nombre de syllabes. Selon le cas, choisir quelle syllabe sera nommée comme l'élève doit le message le plus de syllabes grâce les 4 cartes mises en jeu.
- Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.



**ÉVALUATION**

- Les élèves ont-ils compris parfaitement le message de la carte ?
- Les élèves ont-ils pu nommer avec précision les syllabes ?
- Les élèves ont-ils pu reconnaître les syllabes avec une image sans image ?

PROLONGEMENT

- Avec les élèves, on pourra sélectionner, au moins de compter les syllabes sur les images. Il sera plus facile de compter son nombre de syllabes à celui de son partenaire de jeu.
- Les syllabes peuvent être matérialisées par des points pour pouvoir les aligner avec une règle.

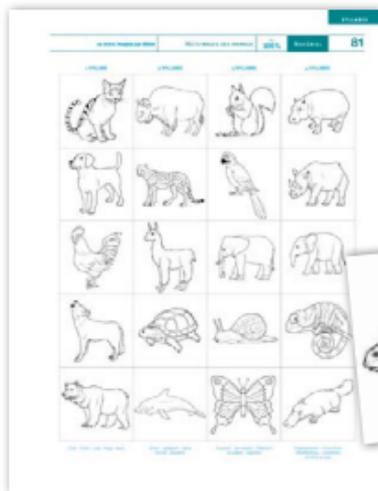


### Le saviez-vous ?

La musique active les mêmes zones cérébrales que le langage. Plus l'enfant entend tôt des sons variés, plus il est capable d'avoir un vocabulaire riche et précis. Les supports audio du CD favorisent ces acquisitions.



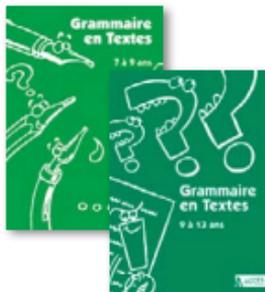
Préparer l'habileté de lecture des enfants (numéro album page 80) ou adapter le album en fonction des élèves. Dessin et cartes pour le album (MS). La carte pour le album (MS et GS). Carte pour le album (MS).



Tout le matériel nécessaire aux séances est fourni dans les 2 ouvrages sous forme de mots-images ou de planches de jeu à photocopier.

LES POINTS forts





58 activités pour structurer ses connaissances sur la langue au cycle 2.  
69 activités pour étudier la langue de manière explicite et réflexive au cycle 3.

## Les 2 ouvrages

**Grammaire en textes** se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. **Grammaire en textes** est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire. **Grammaire en textes** permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue: l'organisation et la cohérence du texte, la phrase, la nature des mots, les fonctions. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.

Grammaire en textes 7 à 9 ans  
96 pages  
ISBN 978-2-909295-76-3

30€

Grammaire en textes 9 à 13 ans  
128 pages  
ISBN 978-2-909295-37-4

30€

# Grammaire en textes

Les niveaux de difficulté sont visibles rapidement sur toutes les pages.

LES POINTS forts

Difficulté : ① 2 3

Connaissance :

La phrase.

Capacité développée :

Distinguer les groupes fonctionnels de la phrase verbale simple.

Connaissance :  
La phrase.

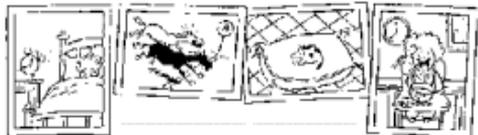
Capacité développée :  
Distinguer les groupes fonctionnels de la phrase verbale simple.

## ALBUM PHOTO

Maladroitement, Arthur a fait tomber l'album photo. Les commentaires, que maman avait écrits sur trois étiquettes (GHS - GV ET CC) se sont décollés. Mais Arthur les a mal assemblés. Écrite sous chaque photo la légende qui lui correspond après avoir regroupé les trois bons groupes fonctionnels.

Le petit chat gris mange une soupe haut la main.  
Ma grand-mère travaille à 7 heures du matin.  
Félix s'est endormi dans son jardin.  
Ma cousine Anne tond la pelouse au moulin.  
La secrétaire semble fatiguée sur le coussin.  
Le père de Félix a mordu notre facteur tous les soirs.  
Le splendide cheval noir se réveille consciencieusement.  
Le chien du voisin a gagné la course sur cette photo.

**Activité** Commence par séparer les 3 groupes fonctionnels dans chaque phrase.



36



### Le saviez-vous ?

Ces 2 ouvrages trouveront leur pleine efficacité en utilisation complémentaire de **Défi écrire** et de **Projet écrire** des mêmes auteurs. Un tableau de correspondance des activités de **Grammaire en textes** avec les parcours de **Défi écrire** et de **Projet écrire** vous est proposé au début.



8 chantiers pour développer le vocabulaire des élèves en éveillant chez eux la curiosité lexicale et le plaisir de manipuler les mots.

## L'ouvrage

Présentant la langue française sous l'angle de sa dynamique lexicale, l'approche de **Mécamots** permet aux élèves d'acquérir de façon ludique la structure, le sens et l'orthographe des mots. Ils manipulent des étiquettes, observent les pièces constitutives des mots et inventent des jeux. Avec l'aide de 3 personnages stratégiques, ils apprennent à raisonner pour analyser le sens des mots en mobilisant leurs savoirs, en utilisant le contexte et en prenant appui sur la morphologie. Habités progressivement à observer les régularités des graphies au sein des familles morphologiques, ils améliorent leur orthographe. Ils découvrent sous un nouvel angle le travail d'écriture et imitent les inventions lexicales de quelques écrivains.

## Le DVD-Rom

- L'animation *Histoire du français*.
- Les exercices pour les élèves.
- Les étiquettes des mécamots utilisés.
- Les jeux en lien avec les séances.

### Les 8 chantiers

- 1 S'intéresser aux mots (30 pages)
- 2 Découvrir la mécanique des mots (36 pages)
- 3 Découvrir les mécanismes de la dérivation (40 pages)
- 4 Découvrir les mécanismes de la composition (26 pages)
- 5 Découvrir les bases venues de langues étrangères (54 pages)
- 6 Découvrir les autres mécanismes de néologie (30 pages)
- 7 Jouer et bricoler avec la mécanique des mots (30 pages)
- 8 Lire et écrire avec la mécanique des mots (26 pages)

**Mécamots 8 à 13 ans**  
240 pages + 1 DVD-Rom  
ISBN 978-2-909295-19-0

60€



# Mécamots

Crédit et jubilation!  
La Classe  
EN PARLE



**Les détectives** se questionnent vis-à-vis de la langue et l'observent attentivement. **La loupe** est leur outil.



**Les penseurs** mobilisent leurs connaissances pour faire la synthèse des indices récoltés par les détectives et les mécaniciens. **Les points de suspension** les symbolisent.



**Les mécaniciens** construisent ou déconstruisent les mots qu'ils étudient. **La clé anglaise** est leur outil.



Les points forts

Les trois couples de personnages stratégiques représentent chacun un ensemble de processus mentaux à opérer pour percer les secrets des mots.

## PAROLES d'élève

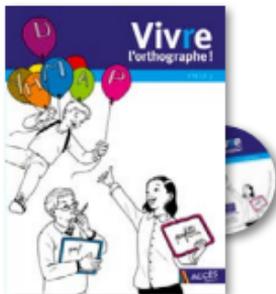
On s'écrite en traduisant des mots latins en Français. Loris



Animation *Histoire du français* extraite du DVD-Rom (8 minutes 36 secondes).



Cette animation retrace l'histoire de la langue française. Projetée dès l'atelier 3, elle aide à répondre à la question *Où vient les mots de la langue française ?*



Des activités ludiques, innovantes et progressives pour développer des stratégies orthographiques efficaces et accompagner tous les élèves vers l'autonomie dans leurs écrits.

## L'ouvrage

Inspirée notamment par les travaux de Danièle Cogis et de Dominique Bucheton, l'auteure Marielle Wyns nous livre *Vivre l'orthographe!* après plus de 3 ans de recherche et d'expérimentation en classe. L'ouvrage, conçu en étroite collaboration avec les enseignants, propose des activités dynamiques qui suscitent la motivation, la connaissance de soi et une meilleure compréhension du système orthographique. Les activités de réflexion sur la langue alternent avec des jeux et des moments de transfert selon une progression cohérente qui permet à l'élève d'avancer pas à pas et de mesurer ses progrès. Les supports proposés guident l'enseignant dans l'accompagnement de tous les élèves et la différenciation des apprentissages tout en lui permettant des aménagements liés au contexte de sa classe. Proposée sous un jour nouveau, la dictée est utilisée tout à tour comme support pour apprendre à mieux se connaître, pour s'entraîner, pour négocier entre différentes graphies possibles et pour s'évaluer.

### Période 1 : septembre-octobre

Découvrir le système orthographique

### Période 2 : novembre-décembre

Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale

### Période 3 : janvier-février

Accompagner les élèves de manière différenciée

### Période 4 : mars-avril

Jouer avec l'orthographe grammaticale et lexicale

### Période 5 : mai-juin

S'entraîner à mobiliser ses stratégies orthographiques

**Vivre l'orthographe! Cycle 3**  
196 pages + 1 DVD-Rom  
ISBN 978-2-916662-19-0

60€



CYCLE 3 CM1 CM2 6<sup>e</sup>

Auteurs

Marielle Wyns Chausseuse en didactique du français, formatrice en Haute École

# Vivre l'orthographe!



Découvrez la vidéo de démonstration  
[www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com)



## Les compléments numériques



### Les vidéos

Filmées en conditions réelles d'enseignement, les vidéos montrent les gestes professionnels à adopter pour mener les activités en classe.

**Les affiches**  
**des règles orthographiques**  
25 affiches synthétisent l'ensemble des règles orthographiques étudiées en classe. Elles peuvent être installées en classe ou distribuées aux élèves.



**Les documents à imprimer**  
L'ensemble des documents élèves, des grilles pour l'enseignant et du matériel nécessaire ainsi que des fiches sont disponibles en version imprimable.



### Les outils de relecture

Construits en classe au début de l'année, **la main** (CM1) et **l'éventail** (CM2 et 6<sup>e</sup>) favorisent le développement des stratégies orthographiques permettant aux élèves de s'autonomiser.

### Les diaporamas interactifs

Ils servent de support interactif lors de la mise en commun et de la découverte des règles orthographiques.



### Les listes de mots progressives et structurées

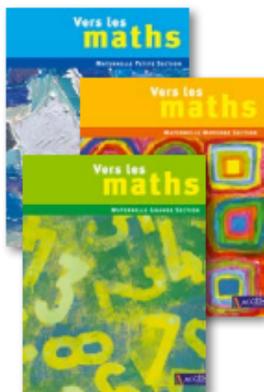
Pour chaque niveau, 24 listes de mots hebdomadaires de difficulté progressive soutiennent l'étude de l'orthographe lexicale tout au long de l'année. Pour faciliter la mémorisation, chaque liste est structurée autour d'une question orthographique étudiée en classe.











Une progression structurée et adaptée vers les mathématiques à l'école maternelle.

## Les 3 ouvrages

Les intitulés de la collection

**Vers les maths maternelle** sont ceux du programme 2015.

- Découvrir les nombres et leurs utilisations.
- Construire le nombre pour exprimer les quantités.
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
- Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur.
- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
- Se repérer dans le temps et l'espace.

La programmation annuelle de chaque ouvrage est découpée en 5 périodes. Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes. Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.

**Vers les maths PS**  
128 pages

ISBN 978-2-909295-60-2

**45€**

**Vers les maths MS**

176 pages

ISBN 978-2-909295-54-1

**50€**

**Vers les maths GS**

208 pages

ISBN 978-2-909295-55-8

**55€**



CYCLE 1 PS MS GS

Auteurs

Gaëtan Duprey Inspecteur de l'Éducation nationale  
Sophie Duprey Conseillère pédagogique maternelle  
Catherine Sautenet Inspectrice de l'Éducation nationale

# Vers les maths

**PARLER DES NOMBRES À L'AIDE DE LEUR DÉCOMPOSITION**

## 4 éléphants

**PROBLÈME**

2 bonnets arrondis acrochés et 2 images d'éléphants (page 115)  
Dessins de la situation et d'éléphants photographiés. (page 115 page 116)

**PROBLÈME**

Travail collectif en deux classes.

Travail d'élèves (forme de départ) et d'élèves sur 2 classes.

**ÉVALUATION UN PROBLÈME PORTANT SUR LES QUANTITÉS - TROUVER UN COMPLÉMENT**

**PROBLÈME** Résumer la situation

Observer les 4 éléphants (décomposition) (page 115)

**PROBLÈME** Chercher toutes les décompositions du nombre 4

**PROBLÈME** Les 4 éléphants

**PROBLÈME** Moucher la comptette jusqu'à 5.

**Un chat gris**

Un chat gris dormait.  
(Même genre (femelle)  
Non sur deux (accusatif)  
9 petites souris.  
C'est d'après de la main droite (sur le poing)  
Le chat les a prises.  
(à main gauche l'accusatif et l'objet (m. 5, désigné)  
Tant pis.  
(des 4 mains (accusatif)  
1, 2, 3, 4, 5  
(dormant (m. 8 désigné (sur lequel l'accusatif)

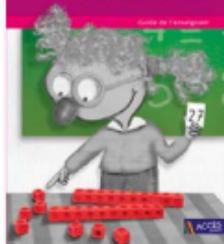
• Observer le dessin et décrire la situation.  
• Pédagogie de la lecture de la comptette.  
• Repérer les accords (genre, nombre).  
• Écrire la lettre la plus fréquente.  
• Apprendre la comptette et la jouer avec les doigts.

« Une fois de plus nous sommes comblés par l'esthétisme et le côté pratique de cette collection. Les plus à nos yeux : les rituels sont intégrés dans les programmations, ce qui évite de les figer. Pour chaque période, des jeux éducatifs du commerce sont rigoureusement sélectionnés et proposés. »

Le café pédagogique

La presse EN PARLE





Une méthode expérimentée dans de nombreuses classes qui intègre la manipulation et le raisonnement dans un processus d'apprentissage. Les élèves progressent vers la conceptualisation en découvrant les notions comme réponses à des problèmes.

### Le guide de l'enseignant

#### Faire aimer les mathématiques

L'objectif de **Maths au CP** est de développer chez les élèves un rapport positif aux mathématiques en leur donnant le goût du raisonnement dans le cadre de situations qui les motivent : jeux, énigmes, expérimentations concrètes, problèmes liés à leur vécu.

#### Donner une place centrale à la résolution de problèmes et à la manipulation

La démarche proposée laisse plus de temps à l'enseignant pour proposer des phases de manipulation et de recherche où les élèves se questionnent, tâtonnent, élaborent des stratégies avec un travail systématique sur le langage oral et écrit. Le passage à l'abstraction et l'utilisation du langage mathématique s'opèrent progressivement à partir de situations concrètes puis dans des contextes variés.

#### Organiser la progressivité des apprentissages

La démarche de **Maths au CP** est organisée par blocs constitués de plusieurs séances qui se suivent en respectant les étapes d'une séquence d'apprentissage : manipulation, expérimentation, verbalisation et abstraction.

#### Répondre aux besoins de chaque élève

La différenciation pédagogique est anticipée dans le guide de l'enseignant. Des entraînements différenciés sont proposés pour créer des groupes de besoins.

**Maths au CP Guide de l'enseignant**  
292 pages + 1 cahier de l'élève  
+ compléments numériques  
ISBN 978-2-916662-17-6

50€



Auteurs  
Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale  
**Tabellena Mauffrey** Professeure des écoles  
**Isabelle Mauffrey** Conseillère pédagogique  
**Véronique Treccourt** Professeure des écoles maître formateur  
**Sophie Duprey** Conseillère pédagogique

# Maths au CP

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

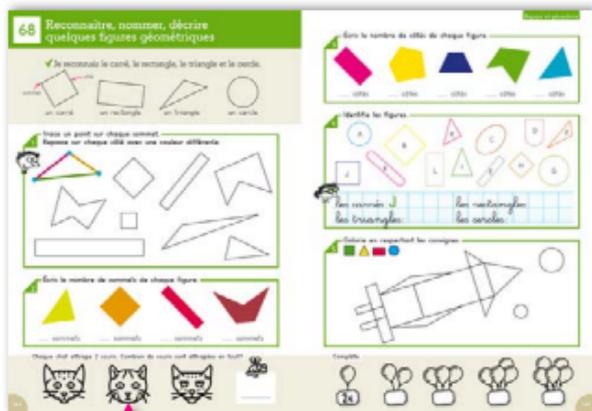


J'avais utilisé avec beaucoup de plaisir Vers les maths Grande section des petites sections. Dans Maths au CP, je trouve la même place donnée à la résolution de problèmes, aux jeux et à la manipulation.  
Laure

PAROLES d'enseignante

# Maths au CP

CAHIER DE L'ÉLÈVE



« **Maths au CP** propose une programmation qui tient compte des dernières recherches et met en œuvre les programmes avec beaucoup d'applications. Le démarche proposée permet aux enseignants de se libérer de l'usage exclusif d'un fichier qui leur faisait perdre du temps au détriment d'une réelle activité mathématique. »

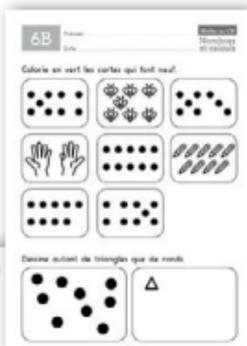
Catherine >>

## PAROLES D'INSPECTRICE

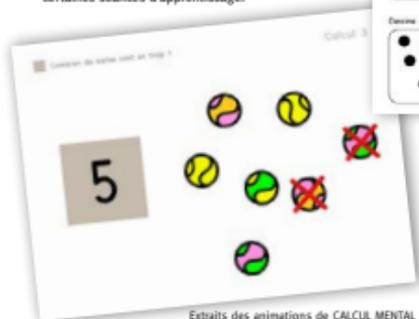


## Les compléments numériques du guide

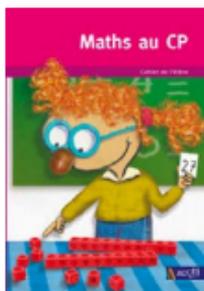
- Les exercices d'entraînement différenciés.
- Les documents pour les recherches.
- Le matériel pour certaines séances.
- Les animations à vidéoprojecter lors des FLASH MATHS.
- Les animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Les animations pour conduire certaines séances d'apprentissage.



Extraits des PDF des exercices en complément du cahier de l'élève



Extraits des animations de CALCUL MENTAL



Le cahier de l'élève est le témoin des progrès de chacun.

## Le cahier de l'élève

### • Fonction

Le cahier permet d'effectuer la synthèse des apprentissages réalisés au cours de la séquence et de valoriser les progrès de chaque élève dans le cadre d'une évaluation positive.

### • Place dans la progression

Les activités du cahier de l'élève ne sont proposées aux élèves qu'après avoir mené plusieurs séances de manipulation et de recherche sur une même notion.

### • Format adapté au CP

Le format du cahier (19,5x27cm) est adapté aux capacités d'élèves de cet âge dans la gestion de l'espace d'une page.

### • Organisation des exercices

Tous les domaines des programmes sont traités. Des exercices progressifs sur une même notion sont répartis sur deux pages. Un exemple est donné pour faciliter l'appropriation de la consigne.

### • Mobilisation de l'attention

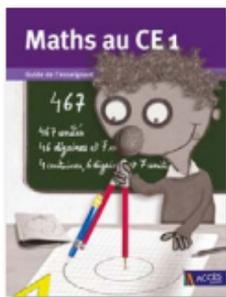
La sobriété de la mise en page facilite le repérage dans le cahier et évite aux élèves d'être détournés de leur recherche.

### • Aide-mémoire intégré

Un aide-mémoire est présent dans les dernières pages.

Maths au CP Cahier de l'élève  
 160 pages + 6 planches cartonnées  
 de matériel individuel prédécoupées  
 978-2-916662-18-3

**45€** LE LOT DE 5  
 Vendu **uniquement** par lot de 5  
 soit 9€ l'unité



Une méthode expérimentée dans de nombreuses classes qui intègre la manipulation et le raisonnement dans un processus d'apprentissage.

## Le guide de l'enseignant

- Une mise en œuvre des programmes de 2018

**Maths au CE1** met en œuvre les repères annuels de progression du CE1. La programmation respecte les repères temporels fixés dans le document publié en 2018. Les attendus de fin d'année servent de support aux évaluations pour valoriser les réussites des élèves.

- Une place centrale donnée à la manipulation et à la résolution de problèmes

L'introduction et l'utilisation des symboles mathématiques sont réalisées au fur et à mesure qu'ils prennent sens dans des situations basées sur des manipulations assurant une entrée progressive dans l'abstraction.

- Une pratique intensive de la résolution de problèmes arithmétiques

Chaque semaine, les élèves sont amenés à résoudre une dizaine de problèmes variés en une ou plusieurs étapes. Ils disposent de temps de recherche conséquents. Pour que la résolution de problèmes soit source de plaisir, ils sont placés en situation de réussite grâce à l'anticipation d'éléments de différenciation. Des schémas en barre porteurs de sens sont proposés de façon récurrente tout au long de l'année aux élèves qui en ont besoin.

- Une étude de la numération décimale
- Dès le début de l'année, les élèves poursuivent l'étude de la numération décimale en travaillant avec des centaines. Ils étudient différentes manières de désigner les nombres, notamment leurs écritures en chiffres, leurs noms à l'oral, les compositions-décompositions fondées sur les propriétés numériques, ainsi que les décompositions en unités de numération (unités, dizaines...).

**Maths au CE1 Guide de l'enseignant**  
292 pages + 1 cahier de l'élève  
+ compléments numériques  
ISBN 978-2-916662-23-7

50€



CYCLE 2 CE1

Auteurs

Sous la direction de Gaëtan Dupuy Inspecteur de l'Éducation nationale

Isabelle Mauffrey Professeure des écoles

Virginie Sédé Professeure des écoles

Sophie Dupuy Conseillère pédagogique

# Maths au CE1

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

**10 Résoudre des problèmes en une ou deux étapes : addition et soustraction (2)**  
Problèmes de transformation : recherche de la transformation.

**11 Calcul mental**  
Stratégie 1  
Stratégie 2  
Stratégie 3

**12**

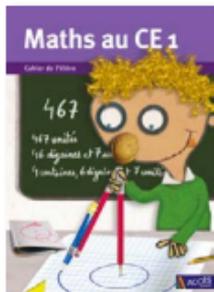
« Mes élèves adorent le moment d'Atelier problèmes. Avec ce dispositif, ils ont fait de gros progrès en résolution de problèmes. »  
Nathalie

PAROLES d'enseignante

« Un enseignement structuré du calcul mental et des problèmes Réparties sur 4 jours, les procédures de calcul mental à privilégier sont clairement explicitées. Des traces écrites permettent de les mémoriser. Un apprentissage renforcé des tables d'addition, de soustraction et de multiplication est mis en œuvre pour permettre la mémorisation des faits numériques. L'atelier problèmes s'intègre dans une progression qui donne l'occasion aux élèves de résoudre 6 problèmes chaque semaine et de les réussir seuls. »

# Maths au CE1

CAHIER DE L'ÉLÈVE



Le cahier de l'élève  
 est le témoin  
 des progrès de chacun.

## Le cahier de l'élève

### Fonction

Le cahier permet d'effectuer la synthèse des apprentissages réalisés au cours de la séquence et de valoriser les progrès de chaque élève dans le cadre d'une évaluation positive.

### Format adapté aux CE1

Le format du cahier (19,5x27cm) est adapté aux capacités d'élèves de cet âge dans la gestion de l'espace d'une page.

### Organisation des exercices

Tous les domaines des programmes sont traités. Des exercices progressifs sur une même notion sont répartis sur deux pages. Un exemple est donné pour faciliter l'appropriation de la consigne.

### Mobilisation de l'attention

La sobriété de la mise en page facilite le repérage dans le cahier et évite aux élèves d'être détournés de leur recherche.

### Aide-mémoire intégré

Un aide-mémoire est présent dans les dernières pages.

### Différenciation

Les réponses aux exercices proposés dans les cadres grisés et signalés par le pictogramme sont à rédiger dans un cahier: cahier du jour, d'essais ou de mathématiques. L'enseignant peut ainsi facilement mettre en œuvre des éléments de différenciation tout en développant la composante écrite de l'activité mathématique.

Maths au CE1 Cahier de l'élève  
 160 pages + 9 planches cartonnées  
 de matériel individuel prédecoupées  
 ISBN 978-2-916662-24-4

**45€** LE LOT DE 5  
 Vendu **uniquement** par lot de 5  
 soit 9€ l'unité

**11 Lire et écrire les nombres jusqu'à 99**

✓ Les nombres de 10 à 99 sont composés de deux nombres entiers.

Exercices de lecture et écriture de nombres, décomposition en dizaines et unités, et exercices de calcul mental.

**Le saviez-vous ?**  
 Les activités du cahier de l'élève ne sont proposées aux élèves qu'après avoir mené plusieurs séances de manipulation et de recherche sur une même notion.

## Les compléments numériques du guide

- Les exercices d'entraînement différenciés.
- Les documents pour les recherches.
- Le matériel pour certaines séances.
- Les animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Les animations pour conduire certaines séances d'apprentissage et les séances de résolution de problèmes arithmétiques (schémas en barre).

Extraits des PDF des exercices en complément du cahier de l'élève

90

Maths au CE1 Cahier de l'élève

Exercices de géométrie et de calcul mental.

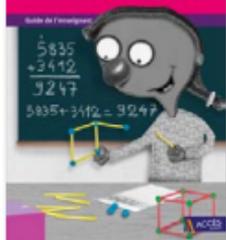
Combien faut-il commander de cubes pour construire une tour de 6 cubes et une tour de 5 cubes ?

1 + 5 + 5 = 11

6 + 5 = 11

Extraits des animations de CALCUL MENTAL

## Maths au CE 2



**Maths au CE2** s'inscrit dans la dynamique du rapport Villani - Torossian portant sur « 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques ». Cette méthode efficace expérimentée dans de nombreuses classes met en œuvre le triptyque Manipuler et Expérimenter, Verbaliser, Abstraire.

### Le guide de l'enseignant

- Une mise en œuvre des repères de progressivité de 2018

**Maths au CE2** met en œuvre les repères annuels de progression du CE2. La programmation respecte les repères temporels fixés dans le document publié en 2018. Les attendus de fin d'année servent de support aux évaluations pour valoriser les réussites des élèves.

- Une place centrale donnée à la manipulation et à la résolution de problèmes

Les nouvelles notions sont introduites dans le cadre de la résolution de problèmes pour assurer une entrée progressive dans l'abstraction.

- Une pratique intensive de la résolution de problèmes arithmétiques

Chaque semaine, les élèves sont amenés à résoudre une dizaine de problèmes. Ils résolvent des problèmes élémentaires variés en une ou plusieurs étapes. Les élèves disposent de temps de recherche conséquents. **Maths au CE2** propose, sans contraindre, des schémas en barre porteurs de sens utilisés de façon récurrente tout au long du cycle 2.

- Des séquences de calcul mental et de calcul en ligne

La progression utilisée dans **Maths au CE2** permet d'enseigner explicitement les procédures de calcul mental et en ligne. Elle renforce la mémorisation des faits numériques (tables d'addition et de soustraction, compléments, doubles...) en diversifiant les outils utilisés et les modalités de travail pour parvenir à une automatisation qui s'appuie sur le sens.

**Maths au CE2** Guide de l'enseignant  
292 pages + 1 cahier de l'élève  
+ compléments numériques

ISBN 978-2-916662-31-2

50€ DISPONIBLE EN MAI 2020



CYCLE 2

Auteurs

Sous la direction de **Gaëtan Dupuy** Inspecteur de l'Éducation nationale  
**Fabienne Mauffrey** Professeure des écoles  
**Isabelle Mauffrey** Conseillère pédagogique  
**Véronique Godé** Professeure des écoles  
**Sophie Dupuy** Conseillère pédagogique  
**Geoffroy Grisvard** Directeur d'école élémentaire

N

# Maths au CE2

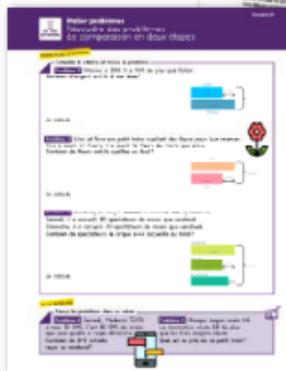
GUIDE DE L'ENSEIGNANT



« La manipulation motive mes élèves à s'engager dans la recherche, les aide à comprendre et à mémoriser les notions découvertes. Quand je leur annonce que nous allons faire des mathématiques, ils manifestent immédiatement leur intérêt et leur plaisir. »

Célestine

PAROLES d'enseignante



- Un enseignement explicite du calcul mental et de la résolution de problèmes

Chaque séance vise un objectif clairement identifié qui s'inscrit dans une séquence d'apprentissage répartie sur 4 jours. Les procédures de calcul à privilégier sont clairement explicitées. Les progrès réalisés par chaque élève sont valorisés par des évaluations qui les motivent à apprendre.

L'atelier problèmes est proposé chaque semaine pour permettre aux élèves de résoudre de nombreux problèmes en bénéficiant d'aides différenciées.

# Maths au CE2

CAHIER DE L'ÉLÈVE

**19 Multiplier un nombre par 20, 30, 40, ..., 200, 300, 400, ...**

✓ Je sais multiplier un nombre par des dizaines entières.  
 Comment faire si j'ai des dizaines ?

$6 \times 20 = ?$   
 $6 \times 2 \times 10$   
 $12 \times 10$   
 $6 \times 20 = 120$

Une méthode pour se multiplier par 2 puis par 10.

✓ Je sais multiplier un nombre par des centaines entières.  
 Mais parfois il y a des dizaines. Dans ce cas là, il y a un petit calcul. Comment y arrive-t-on ?

$5 \times 200 = ?$   
 $5 \times 2 \times 100$   
 $10 \times 100$   
 $5 \times 200 = 1000$

Une méthode pour se multiplier par 2 puis par 100.

Exercices :

100 × 20 =	100 × 30 =	100 × 40 =
200 × 20 =	200 × 30 =	200 × 40 =
300 × 20 =	300 × 30 =	300 × 40 =
400 × 20 =	400 × 30 =	400 × 40 =
500 × 20 =	500 × 30 =	500 × 40 =
600 × 20 =	600 × 30 =	600 × 40 =
700 × 20 =	700 × 30 =	700 × 40 =
800 × 20 =	800 × 30 =	800 × 40 =
900 × 20 =	900 × 30 =	900 × 40 =

Exercices :

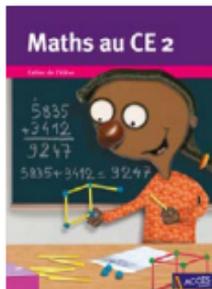
100 × 200 =	100 × 300 =	100 × 400 =
200 × 200 =	200 × 300 =	200 × 400 =
300 × 200 =	300 × 300 =	300 × 400 =
400 × 200 =	400 × 300 =	400 × 400 =
500 × 200 =	500 × 300 =	500 × 400 =
600 × 200 =	600 × 300 =	600 × 400 =
700 × 200 =	700 × 300 =	700 × 400 =
800 × 200 =	800 × 300 =	800 × 400 =
900 × 200 =	900 × 300 =	900 × 400 =

Exercices :

100 × 2000 =	100 × 3000 =	100 × 4000 =
200 × 2000 =	200 × 3000 =	200 × 4000 =
300 × 2000 =	300 × 3000 =	300 × 4000 =
400 × 2000 =	400 × 3000 =	400 × 4000 =
500 × 2000 =	500 × 3000 =	500 × 4000 =
600 × 2000 =	600 × 3000 =	600 × 4000 =
700 × 2000 =	700 × 3000 =	700 × 4000 =
800 × 2000 =	800 × 3000 =	800 × 4000 =
900 × 2000 =	900 × 3000 =	900 × 4000 =

Exercices :

1000 × 20 =	1000 × 30 =	1000 × 40 =
2000 × 20 =	2000 × 30 =	2000 × 40 =
3000 × 20 =	3000 × 30 =	3000 × 40 =
4000 × 20 =	4000 × 30 =	4000 × 40 =
5000 × 20 =	5000 × 30 =	5000 × 40 =
6000 × 20 =	6000 × 30 =	6000 × 40 =
7000 × 20 =	7000 × 30 =	7000 × 40 =
8000 × 20 =	8000 × 30 =	8000 × 40 =
9000 × 20 =	9000 × 30 =	9000 × 40 =



Le cahier de l'élève valorise les progrès de tous au terme de chaque séquence d'apprentissage proposée dans le guide de l'enseignant.

## Le cahier de l'élève

### Fonction

Avant de s'exercer seuls dans leur cahier, les élèves sont confrontés à des problèmes concrets présentés dans le guide de l'enseignant. La manipulation les motive à s'engager dans la recherche, les aide à comprendre et à mémoriser les notions découvertes. Le cahier permet d'effectuer la synthèse des apprentissages réalisés au cours de la séquence.

### Organisation des exercices

Les 3 domaines des programmes sont traités : Nombres et calculs, Grandeurs et mesures, Espace et Géométrie. Des exemples sont donnés pour faciliter l'appropriation des consignes et favoriser le travail en autonomie. Les exercices sur une même notion sont répartis sur 2 ou 3 pages.

### Différenciation pédagogique

Les réponses aux exercices proposés dans les cadres et signalés par le pictogramme (image cahier) sont à rédiger dans un cahier : cahier du jour, d'essais ou de mathématiques. L'enseignant peut ainsi facilement mettre en œuvre des éléments de différenciation tout en développant la composante écrite de l'activité mathématique.

### Mobilisation de l'attention

La sobriété et la structure de la mise en page facilite le repérage dans le cahier et évite aux élèves d'être détournés dans leur recherche.

### Une banque de problèmes arithmétiques

La résolution de problèmes arithmétiques modélisés par des schémas en barres est pratiquée de façon structurée et intensive chaque semaine dans le cadre de l'atelier problèmes. Des énigmes suscitent la curiosité et l'inventivité des élèves.

Extraits des PDF des exercices en complément du cahier de l'élève

## Les compléments numériques du guide

- Les exercices d'entraînement différenciés.
- Les documents pour les recherches.
- Le matériel pour certaines séances.
- Les animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Les animations pour conduire certaines séances d'apprentissage et les séances de résolution de problèmes arithmétiques (schémas en barre).



Problème 1

Joueur 1

10	100	100	1	100
100	10	100	100	100

Joueur 2

100	1	10	100	10
10	1	100	100	100

Extraits des animations de CALCUL MENTAL

Maths au CE2 Cahier de l'élève  
 160 pages + 9 planches cartonnées  
 de matériel individuel pré-découpées  
 ISBN 978-2-916662-30-5

45€ LE LOT DE 5

Vendu uniquement par lot de 5  
 soit 9€ l'unité

DISPONIBLE EN AVRIL 2020

**70 jeux de logique**  
5 à 6 ans



**77 jeux de logique**  
6 à 8 ans



147 jeux aux consignes succinctes et simples destinés à développer les capacités de raisonnement de l'enfant.

**70 jeux de logique 2 à 6 ans**  
80 pages

ISBN 978-2-909295-82-4

**30€**

**77 jeux de logique 6 à 8 ans**  
96 pages

ISBN 978-2-909295-40-4

**30€**

**333 jeux de logique**



**222 jeux de logique**  
8 à 13 ans



555 jeux utilisables en autonomie qui nécessitent des stratégies personnelles associées à des raisonnements similaires et gradués pour être résolus efficacement.

**333 jeux de logique 8 à 13 ans**  
128 pages

ISBN 978-2-909295-68-8

**30€**

**222 jeux de logique 8 à 13 ans**  
96 pages

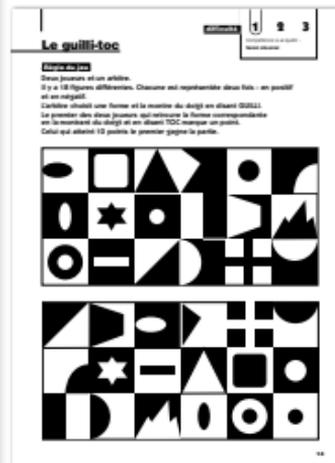
ISBN 978-2-909295-69-5

**30€**

CYCLES 1-2 PS CE2

Auteurs  
Élisabeth Schneider Professeure des écoles  
Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

## 70 et 77 jeux de logique



LES POINTS forts

Chaque type de jeux est décliné en 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

CYCLES 2-3 CE1 CE2

Auteurs  
Élisabeth Schneider Professeure des écoles

## 333 et 222 jeux de logique



LES POINTS forts

LES POINTS forts

Aide méthodologique est proposée chaque fois que nécessaire. L'objectif final est ici d'aider chaque élève à mieux comprendre comment il apprend et comment il raisonne.







## COFFRETS Sciences à vivre



Tout le matériel nécessaire à la mise en œuvre des séquences des 3 ouvrages **Sciences à vivre**.

### Les 3 coffrets

sont constitués de magazines des Sciences, de posters et de cartes qui forment des supports riches et ludiques pour permettre aux élèves de se construire des savoirs scientifiques durables.



Grandes cartes **Mémoire des ombres** et **Mémoire petits parents**  
 Matériel Sciences à vivre Maternelle

#### Les cartons de Memory

En lien avec les séances de Sciences à vivre Maternelle, ils permettent de s'approprier une notion ou de mémoriser le lexique.



Petites cartes **Aliments**  
 Matériel Sciences à vivre CM1-CM2



Cartes-images  
**Déplacements des animaux**  
 Matériel Sciences à vivre Cycle 2



Petites cartes **Les petits Informaticiens**  
 Matériel Sciences à vivre CM1-CM2

#### Les cartes

Petites ou grandes, elles constituent des répertoires d'images et permettent de jouer en petits groupes ou en classe entière de manière à s'approprier différentes notions scientifiques.



Plateau de jeu **Allez, Petites ou nageoires ?**  
 Matériel Sciences à vivre Maternelle

**Les plateaux de jeu**  
 Ils permettent de jouer dans les meilleures conditions.

LABORATOIRE



En septembre 2018, la collection **Sciences à vivre** a obtenu le label **La main à la pâte** octroyé par l'Académie des Sciences.

Matériel Sciences à vivre Maternelle  
 ISBN 978-2-909295-08-4

80€

Matériel Sciences à vivre Cycle 2  
 ISBN 978-2-909295-18-3

80€

Matériel Sciences à vivre CM1-CM2  
 ISBN 978-2-916662-13-8

80€



**PARCOURS d'enseignante**

« Finites les photocopies en noir et blanc et les mixeurs aux interminables surcôtes ! Tout le matériel est prêt et en plus, en couleur ! »

Anais >>



Posters A3  
Fiches de construction et Recette  
Matériel Sciences à vivre Maternelle

**Les posters**

Ils constituent des supports visuels riches pour déclencher un questionnement ou garder une trace des activités. De différents formats, il est possible d'y écrire avec un feutre effaçable à sec.



Poster A5 et cartes-images La forêt  
Matériel Sciences à vivre Cycle 2



Posters A3 et grandes cartes  
Les centrales électriques  
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2



Poster A5 et grandes cartes Les volcans dans le monde  
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2

# Temps et espace à vivre



Questionner le temps et l'espace au CP, au CE1 et au CE2.

## Les 3 ouvrages

Au CP et au CE1, les élèves sont entraînés dans un tour de France par les courriers et courriels de Mathilde scolarisée au CP à Toulouse et au CE1 à Marrakech. Au CE2, les élèves s'initient aux repères géographiques et historiques à la faveur des déplacements de 16 touristes venus du monde entier.

## Les compléments numériques

- Les images de l'ouvrage.
- Les pages élèves à imprimer.
- Des vidéos à projeter.

## Les 6 cartes murales

- La France (noir & blanc) + l'Europe (couleurs)
- Le monde (noir & blanc)
- La France administrative (couleurs)
- L'Europe (noir & blanc)
- Le monde (couleurs)



Temps et espace à vivre CP  
 116 pages + compléments numériques  
 + 6 cartes murales  
 ISBN 978-2-909295-47-3

45€

Temps et espace à vivre CE1  
 128 pages + 1 DVD-Rom + 6 cartes murales  
 ISBN 978-2-909295-02-2

45€

Temps et espace CE2  
 128 pages + 1 DVD-Rom + 6 cartes murales  
 ISBN 978-2-916662-05-3

45€



### Les Temps Modernes - Séance 4

#### Léonard de Vinci, un génie de la Renaissance

**Objectifs**  
 - Connaître les grandes œuvres de Léonard de Vinci.  
 - Comprendre l'importance de son rôle de peintre, d'ingénieur, d'homme de lettres, d'homme de science.

**Pré-requis**  
 - Les arts visuels.  
 - L'histoire de l'art.  
 - La géographie de l'Italie.

**Compétences**  
 - Comprendre l'importance de son rôle de peintre, d'ingénieur, d'homme de lettres, d'homme de science.

**Présentation de la séance**  
 - La séance est divisée en deux parties. La première partie est consacrée à la découverte de Léonard de Vinci, à son époque et à son œuvre. La deuxième partie est consacrée à la découverte de son rôle de peintre, d'ingénieur, d'homme de lettres, d'homme de science.

**Contenus**  
 - La vie de Léonard de Vinci.  
 - Son œuvre.  
 - Son rôle de peintre, d'ingénieur, d'homme de lettres, d'homme de science.

**Matériel**  
 - Les documents de la séance.  
 - Les images de l'ouvrage.

**Évaluation**  
 - Les questions de la séance.



Au CE2, la problématique soulevée par un touriste en début de séance interpelle les élèves et met en éveil leur curiosité.

Les élèves forts

### ENQUÊTE HISTORIQUE - LE TOUR DE FRANCE

Qui est-ce ?  
 C'est moi, l'élève qui a écrit ce texte. Je raconte ce que j'ai vu et ce que j'ai fait pendant mon voyage en France. C'est un tour de France qui a duré 100 jours. J'ai visité de nombreuses villes et j'ai découvert de nombreuses choses. J'ai aussi rencontré de nombreuses personnes et j'ai fait de nombreuses rencontres. C'est un tour de France qui a été très intéressant et qui m'a permis de découvrir de nombreuses choses.

### LA VIE DE LÉONARD DE VINCI

1452 - Léonard de Vinci naît à Vinci, en Italie.  
 1469 - Il va à l'école à Florence.  
 1482 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1489 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1492 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1495 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1498 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1500 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1503 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1506 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1509 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1511 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1513 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1515 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1517 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1519 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1521 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1523 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1525 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1527 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1529 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1531 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1533 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1535 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1537 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1539 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1541 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1543 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1545 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1547 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1549 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1551 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1553 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1555 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1557 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1559 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1561 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1563 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1565 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1567 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1569 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1571 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1573 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1575 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1577 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1579 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1581 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1583 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1585 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1587 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1589 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1591 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1593 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1595 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1597 - Il découvre le monde de la science et de l'art.  
 1599 - Il découvre le monde de la science et de l'art.

### LES LIEUX DE VISITE ET LES DÉPLACEMENTS DES TOURISTES DE VINCI

1. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?  
 2. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?  
 3. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?



**LES LIEUX DE VISITE ET LES DÉPLACEMENTS DES TOURISTES DE VINCI**

1. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?  
 2. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?  
 3. Où se trouvent les lieux de visite de Léonard de Vinci ?

**Le saviez-vous ?**  
 L'exploitation des documents élèves est guidée par des consignes claires et précises permettant ainsi de répondre à la problématique posée.

L'itinéraire des touristes est fourni sur une carte de France vivante distribuée aux élèves en début d'année. Au fil des séances, les élèves complètent cette carte. Le DVD-Rom visualise les étapes successives ainsi que l'évolution des cartes murales dans l'année.





# Repères d'Histoire



Construire les repères historiques pour se repérer dans le temps long.

## Le concept

La frise reste le seul outil permettant de caractériser simplement les différentes périodes historiques. Dans sa forme classique, elle ne met pas les élèves en activités.

**Repères d'Histoire** associe une frise, des tapis de jeux et des cartes repères qui favorisent la motivation et l'émulation des élèves. En manipulant, ils s'approprient et mémorisent de manière ludique les repères essentiels des périodes historiques successives en totale adéquation avec les préconisations du programme de 2015.

## Le boîtier

La boîte triangulaire de 60 cm de haut et 15 cm de côté contient :

- 3 panneaux 115x60 cm constituant les frises recto CE2 et verso CM2-CMz,
- 5 tapis de jeu 110x60 cm,
- 6 jeux identiques de 72 cartes repères.

Repères d'Histoire 8 à 12 ans

ISBN 978-2-909295-14-5

65€



Découvrez la vidéo de démonstration  
[www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com)

Panneau 1 sur 3 de la frise du CM2-CMz pour une utilisation collective.



Une frise en 3 panneaux pour le travail collectif oral

Tapis de jeu du CE2 pour une utilisation en groupes autonomes.



5 tapis de jeu pour le travail préparatoire en groupes

« Une fois par semaine nous jouons à Repères d'Histoire. Si par malheur j'oublais... les élèves le réclament ! »  
Carole

PAROLES d'enseignant

72 cartes repères 10x5,6 cm dont 9 cartes vierges pour la mise en place par l'enseignant des repères locaux.

6 jeux de 72 cartes repères



- ARTS
- Les innombrables sculptures extérieures de cet édifice ouvrent l'accès au paradis.
  - Élanée, cette église dépasse 100 mètres de hauteur.
  - Progres à ce style, d'énormes rosaces en façade et de grands vitraux colorés éclairent l'intérieur.

REPERES 1

1

REPERES 2

2

REPERES 3

3

## Citoyenneté à vivre



Le guide de l'enseignant  
clés en main  
pour l'Enseignement Moral  
et Civique aux cycles 2 et 3.

## Les 2 ouvrages

Au cycle 2, les élèves sont confrontés aux grandes questions qui les interpellent.

Au cycle 3, ils sont mis face aux grandes questions qui traversent notre temps, notre société et l'humanité. Chaque séance pose une problématique et y répond en 4 pages.

## Les compléments numériques

- Les documents d'appui à projeter (dessins, photos) pour faciliter le déroulement de la séance.
- Les pages d'activités à imprimer.
- Les lexiques à imprimer.
- Les traces écrites à imprimer.

- Les 21 séances du cycle 2**
- 1 le suis une personne (20 pages)
  - 2 le suis un élève parmi d'autres (20 pages)
  - 3 le suis frère(a) (20 pages)
  - 4 le suis tolérant (20 pages)
  - 5 le suis à la recherche de valeurs (20 pages)
  - 6 le suis Français (20 pages)
  - 7 le suis un enfant du monde (20 pages)

- Les 35 séances du cycle 3**
- 1 Les cadres d'accueil de l'enfant (22 pages)
  - 2 Les voies du savoir (22 pages)
  - 3 La France et son identité (22 pages)
  - 4 Une société en évolution (22 pages)
  - 5 Une humanité divisible (22 pages)
  - 6 Les violences (22 pages)
  - 7 La conquête du bonheur (22 pages)

Citoyenneté à vivre Cycle 2  
144 pages + 1 DVD-Rom  
ISBN 978-2-916662-07-7

50€

Citoyenneté à vivre Cycle 3  
160 pages + 1 DVD-Rom  
+ 1 exemplaire de l'Apprenti citoyen  
ISBN 978-2-916662-14-5

50€

## 21 Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?

Les médias féministes

Avec une page personnelle

Vos ses pages personnelles

Les médias féministes

Avec une page personnelle

Vos ses pages personnelles

Les médias féministes

Avec une page personnelle

Vos ses pages personnelles

Les médias féministes

Avec une page personnelle

Vos ses pages personnelles

**Les saviez-vous ?**  
La corrigée d'Apprenti Citoyen renvoie à un document d'étude de l'Apprenti Citoyen, le journal de l'élève.

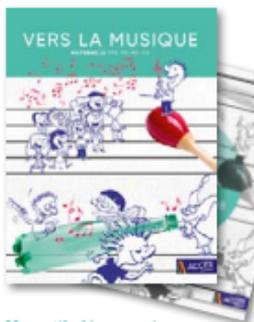
Les médias féministes n'ont pas de page personnelle

« Longtemps décriée et mise de côté, la morale constitue pourtant le fondement de tout pacte social, le me suis lancé dans ce travail parce qu'il y a urgence. Même si la France reste un havre de paix et de démocratie dans le monde, bien des menaces pèsent sur notre conception de l'humanité. »

Jean-Pierre Remond

PAROLE D'AUTEUR





# Vers la musique

Un outil clé en main pour permettre aux élèves de découvrir la musique de la TPS à la GS.

## L'ouvrage

Vers la musique propose des séquences mêlant activités d'écoute, productions vocales et explorations sonores.

## Les compléments numériques

- Les paroles et les partitions des chansons proposées dans les séquences.
- Du matériel à imprimer.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Des vidéos explicatives pour l'enseignant.
- Des vidéos documentaires pour les élèves.

## Les 6 CD audio

- 18 chansons originales, écrites et enregistrées spécialement pour l'ouvrage.
- Des versions instrumentales et avec pulsation des chansons.
- Des rythmes à reproduire.
- Des sons à identifier (loto sonore), à imiter (cris d'animaux et onomatopées), à imaginer (paysage sonore).
- Des extraits d'instruments seuls.
- Des extraits d'œuvres musicales choisies spécialement pour faciliter la mise en œuvre des séquences.

### Les 8 parties

- Découvrir la voix
- Découvrir le chant
- Découvrir les sons
- Découvrir les instruments
- Découvrir le rythme
- Découvrir les hauteurs
- Découvrir les nuances
- Découvrir les œuvres musicales

Vers la musique Maternelle  
276 pages + 6 CD audio  
+ compléments numériques

ISBN 978-2-916662-25-1

60€



L'ouvrage est découpé en huit parties proposant chacune entre deux et dix séquences classées par ordre de difficulté. Malgré ce découpage, il est conçu pour développer les différentes compétences musicales en parallèle: le chant, les activités d'écoute et les jeux sur les différents paramètres du son se retrouvent ainsi dans toutes les parties de l'ouvrage.

## La phase d'échauffement

### Les échauffements corporels

Leur but premier est de mobiliser l'attention des élèves pour qu'ils soient concentrés et à l'écoute. C'est pourquoi l'objectif consiste à les effectuer dans le silence. Le chef de chœur n'a pas besoin de parler, il lui suffit de montrer les gestes à effectuer. S'il souhaite verbaliser, il peut le faire en chuchotant. Les chanteurs reproduisent les mouvements proposés par imitation.

#### LA MARCHÉ À SUIVRE

À chaque séance, choisir d'un à quatre exercices :

- un petit rituel pour mobiliser l'attention des élèves,
- un ou deux exercices pour réveiller le corps et le visage,
- à partir de la MS, un ou deux exercices pour travailler la respiration.

#### PETITS EXERCICES POUR MOBILISER L'ATTENTION

##### CLAP CLAP

TPS PS

Preparer dans les mains à un tempo régulier. Prendre les mains pour élever le son, lâcher pour produire un son, puis se redresser le geste pour élever le son, puis se redresser le geste pour élever le son.

##### JEU DE DOIGTS

TPS PS MS GS

Élever les doigts, élever les doigts.

##### CLAP CLAP

MS GS

Preparer dans les mains à un tempo régulier, élever les mains pour élever le son, lâcher pour produire un son, puis se redresser le geste pour élever le son, puis se redresser le geste pour élever le son.

##### PERCUSSIONS

CORPORELLES

BT/MS/MS

Produire une forme rythmique simple en percussion corporelle. Chanter les mains sur les épaules pour qu'il y ait une répétition du rythme proposé. Lorsque c'est fini, chanter de nouveau le rythme de percussion corporelle.

##### CLAPING

MS GS

Preparer dans les mains, élever les mains pour élever le son, puis se redresser le geste pour élever le son.

##### PERCUSSIONS

CORPORELLES

TPS PS MS GS

Chanter un type de percussion corporelle, élever les mains, élever les mains.

### LES PARTIES FORTS

Au début de chaque partie se trouvent des notions pour l'enseignant et parfois des Trucs & Astuces. Un dossier CHANT d'une douzaine de pages est aussi proposé. À la fin de chaque partie sont également listés des chants, des écoutes et des réseaux d'albums de littérature et de jeunesse en lien avec les séquences.

**Le titre**  
Il donne une indication ludique sur le contenu de la séquence.

**L'objectif général**  
Il correspond à l'objectif de la séquence entière.

**Le niveau**  
Il précise à partir de quel niveau la séquence peut être proposée. Sauf mention contraire, il concerne l'ensemble de la séquence. Néanmoins, lorsqu'un encart l'indique, certaines activités s'adressent à des niveaux de classe supérieurs. L'ouvrage est donc particulièrement adapté à des classes à niveaux multiples.

**La durée**  
Elle précise combien de temps prévoir pour un objectif donné.

**Le matériel**  
Il précise quel matériel est nécessaire à la mise en place des séances. Il s'appuie notamment sur les CD qui accompagnent l'ouvrage et sur le contenu du coffret La boîte à musique.

**Le picto**  
Il indique quel type d'activité est proposé: écoute, activité corporelle, chant, recherche vocale, recherche sonore à partir d'objets, découverte d'un album, production instrumentale, fabrication d'instrument, enregistrement, rythme, apport de connaissances, codage.

**L'objectif spécifique**  
Il concerne l'étape développée en dessous.

**L'organisation**  
Elle précise le nombre d'élèves et le lieu où se déroule la phase concernée.

**Le saviez-vous ?**  
Plusieurs études ont montré que l'enseignement de la musique augmentait les capacités cognitives et la mémoire des enfants et qu'il favorisait l'apprentissage de la lecture et des mathématiques.

Le lien avec les autres ouvrages Accés

**Le lexique**  
Il répertorie le lexique utilisé dans la séquence.



Un complément indispensable à la mise en œuvre des séquences de Vers la musique.

**Les 6 CD audio**

- 18 chansons originales, écrites et enregistrées spécialement pour l'ouvrage.
- Des versions instrumentales et avec pulsation des chœurs
- Des rythmes à reproduire.
- Des sons à identifier (loto sonore), à imiter (cris d'animaux et onomatopées), à imaginer (paysage sonore).
- Des extraits d'instruments seuls.
- Des extraits d'œuvres musicales choisies spécialement pour faciliter la mise en œuvre des séquences.

Les 6 CD audio sont fournis avec l'ouvrage mais peuvent également être achetés séparément, pour équiper toutes les classes d'une école par exemple.

Complément CD  
Vers la musique Maternelle  
6 CD audio  
ISS 978-2-916662-27-5  
**20€**



Un coffret avec du matériel polyvalent pour mener des séances de musique ludiques à tous les niveaux.

### Le coffret

La boîte à musique propose des posters et des cartes permettant de réaliser de nombreuses activités musicales. Son contenu est conçu pour permettre différentes utilisations, ce qui le rend adapté aussi bien à l'école maternelle qu'à l'école élémentaire.

- Des posters A1, A2, A3 recto/verso
- Des portraits d'instruments au format A5
- Des planches de 6 cartes
- Des planches de 9 cartes
- Des planches de jeu
- Des dés

Un coffret esthétique, solide et pratique.



La boîte à musique Maternelle - Élémentaire + compléments numériques

ISBN 978-2-916662-26-8

80€

CYCLES 1-2-3 PS 6

Auteurs

Lisa Schneider Professeure des écoles  
Tania Grimaud Conseillère pédagogique en musique  
Magaly Jangbluth Conseillère pédagogique en musique  
Régis Chevandier Professeur des écoles

# COFFRET La boîte à musique

## Les portraits d'instruments

De format A5, ils compilent les informations principales sur différents instruments de musique. Bien illustrés, ils constituent un outil documentaire de qualité aussi bien pour l'enseignant que pour les élèves, lecteurs ou non lecteurs.

### LE VIOLONCELLE

Le violoncelle est un instrument grave de la famille des cordes frottées. Il a un son chaud et mélodieux.

**LE VIOLONCELLE**  
Le violoncelle est un instrument grave de la famille des cordes frottées. Il a un son chaud et mélodieux.

**LA VIOLONCELLESTE**

**LE BARCHET**

**LA LANGUE**

**LA BOÎTE**

**LE SILÈNE**

**Le nom de l'instrument**  
Il est accompagné du pictogramme qui représente la grande famille à laquelle il appartient.

**La photographie de l'instrumentiste**  
Elle permet de visualiser en un clin d'œil la taille de l'instrument ainsi que la manière dont l'instrumentiste en joue.

**La photographie annotée de l'instrument**  
Elle permet de nommer les parties les plus importantes de l'instrument et de visualiser les matériaux dont il est fabriqué.

### Les cordes frottées

Instrument de la famille des cordes frottées.

**Les autres instruments de la même famille**  
Cet encart permet de visualiser quels sont les instruments de l'orchestre à la même famille.

### Comment le son est-il produit ?

Le son est produit par le frottement de l'archet sur les cordes. Pour faire varier le son, on change la pression de l'archet sur les cordes.

### Histoire et géographie

Un texte bref pour comprendre les origines historiques et géographiques de l'instrument.

**Fabrication**  
Un texte bref pour savoir comment l'instrument est fabriqué.

**Le savez-vous ?**  
Il s'agit d'une petite anecdote sur l'instrument.

**Un chiffre-clé ?**  
On compte environ 10 millions de violoncelles dans le monde.

**Historique**  
Le violoncelle est né en Italie au XVIIe siècle. Il est le plus grave des instruments de la famille des cordes frottées.

**Fabrication**  
Le violoncelle est fabriqué en bois. Les parties les plus importantes sont le corps, le pont, le silène et le bouton.

### LEXIQUE

**Violoncelle**  
Instrument de la famille des cordes frottées.

**Violon**  
Instrument de la famille des cordes frottées.

**Contrebasse**  
Instrument de la famille des cordes frottées.

**Double basse**  
Instrument de la famille des cordes frottées.

**Archet**  
Accessoire utilisé pour jouer des instruments de la famille des cordes frottées.

**Corps**  
Partie principale de l'instrument.

**Pont**  
Partie de l'instrument qui soutient les cordes.

**Silène**  
Partie de l'instrument qui soutient les cordes.

**Bouton**  
Partie de l'instrument qui soutient les cordes.

**Mécanisme**  
Partie de l'instrument qui soutient les cordes.

### Les cartes

Faciles à manipuler, elles peuvent être utilisées pour différentes activités: sous forme d'imagerie pour enrichir le vocabulaire des élèves, sous forme de jeu pour réinvestir ses connaissances, sous forme de cartes à montrer pour produire un son avec sa voix ou avec un instrument, pour moduler son jeu ou sa voix, pour montrer sa compréhension lors d'un moment d'écoute...



**Les dés**  
Ils permettent de jouer avec les paramètres du son (timbre, hauteur, nuance, durée) et avec les gestes produisant un son.



**Les planches de jeu**  
Elles proposent des jeux dédiés selon deux niveaux en fonction de la face choisie.



Cartes Jeu des 7 familles

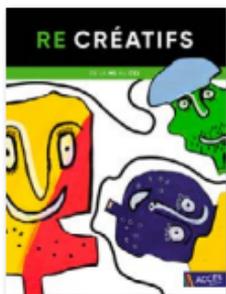


Planche Loto sonore



**Les posters**  
Ils structurent les apprentissages des élèves.





Un recueil de situations concrètes et d'outils pédagogiques pour aller vers une créativité raisonnée et en pleine conscience.

**Les propositions**

SOLEILS, un thème rayonnant  
 TRANSFORMER Sur MATÉRIELS de Janeiro  
 VOYAGES intérieurs Hors d'ŒUVRES  
 Sacre BLEU! Très PORTRAITS  
 Des TACHES toill! ILLUSTRER pour briller  
 Dépasser la LIGNE

RE CRÉATIFS De la MS au CE2  
 244 pages + compléments numériques  
 ISBN 978-2-916662-22-0

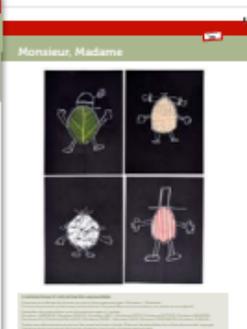
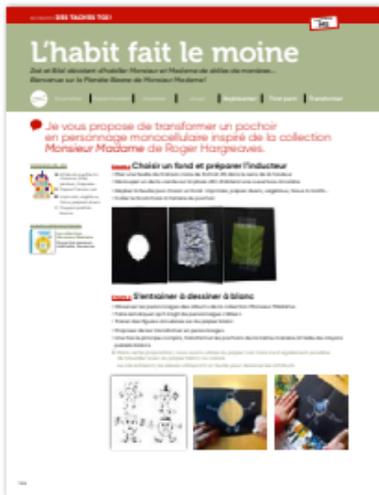
50€

CYCLES 1-2 MS > CE2

Auteur

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

# RE CRÉATIFS



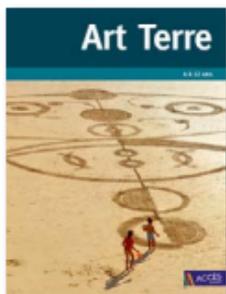
LES POINTS forts

Des ouvertures vers des pratiques langagières riches et variées accompagnant régulièrement les propositions de productions plastiques.

CYCLES 1-2-3 MS > CE2

Auteur

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques



Un recueil de propositions artistiques originales déclinées sous forme de projets pluridisciplinaires en lien avec la nature.

**Les 3 chapitres**

Premiers pas (40 pages)  
 Projets en familles (50 pages)  
 Déclinaisons (100 pages)

Art Terre 4 à 12 ans  
 208 pages + 1 DVD-Rom  
 ISBN 978-2-909295-16-9

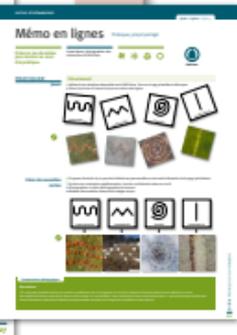
55€

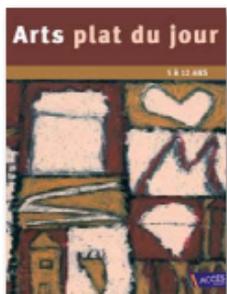
# Art Terre



Du matériel prêt à être imprimé structure les démarches et facilite la mise en œuvre des propositions

LES POINTS forts





Un recueil de propositions et de techniques pour créer à partir de situations ordinaires de la classe.

Les 19 thèmes du quotidien

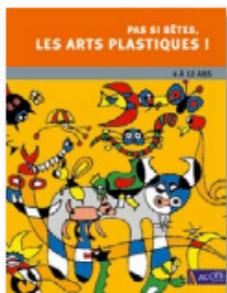
- 1 Les écrits
- 2 Se présenter
- 3 Le portrait
- 4 L'automne
- 5 L'hiver
- 6 Le printemps
- 7 Le temps qu'il fait
- 8 Les ressources locales
- 9 L'Afrique
- 10 L'eau
- 11 Le soleil
- 12 Le mouvement
- 13 Vues du ciel
- 14 Illustrer
- 15 Jeux créatifs
- 16 Jeux d'images
- 17 La photographie
- 18 À la manière de...
- 19 Faire comme...

Arts plat du jour 5 à 12 ans  
208 pages  
ISBN 978-2-916662-04-6

50€



DISPONIBLE EN NUMÉRIQUE



Un recueil de 29 activités autour du bestiaire fantastique.

Pas si bêtes, les arts plastiques! 4 à 12 ans  
128 pages

ISBN 978-2-909295-79-4

40€



DISPONIBLE EN NUMÉRIQUE

CYCLES 2-3 GS 6°

Auteur

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

# Arts plat du jour



Plus de 40 techniques différentes se déclinent au service des démarches. Plusieurs sont inédites et innovantes.

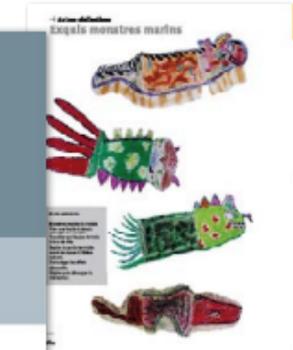


CYCLES 1-2-3 MS 6°

Auteur

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

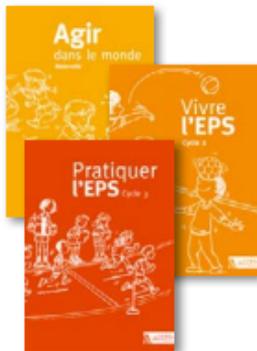
# Pas si bêtes, les arts plastiques !



**Le saviez-vous?**  
Les techniques proposées peuvent facilement être transposées à d'autres thématiques que le bestiaire fantastique.







Ces 3 ouvrages ont pour ambition de partir des attitudes spontanées de nos enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques.

### Les 3 ouvrages

- Cette collection permet d'aborder les 4 champs d'apprentissage de l'EPS.
- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée: activités athlétiques, courses, sauts, lancers.
  - Adapter ses déplacements à des environnements variés: orientation, natation.
  - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel: jeux collectifs, jeux d'opposition.
  - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique: gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

#### Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Cycles 1, 2 et 3
- sauter
  - lancer
  - activités athlétiques
  - saut d'obstacle

#### Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Cycle 1
- grimper • rouler
  - glisser • s'orienter
- Cycle 2
- s'orienter • nager
- Cycle 3
- patinage • vélo

#### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Cycle 1
- pousser - tirer
  - jouer avec des partenaires
- Cycle 2
- jeux collectifs
  - jeux d'opposition
- Cycle 3
- Jeux sportifs collectifs
  - rugby • badminton
  - jeux de lutte
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**
- Cycle 1
- manipuler • danser
- Cycles 2 et 3
- gymnastique
  - gymnastique rythmique
  - danse

Agir dans le monde Maternelle - 144 pages  
ISBN 978-2-909295-05-3

30€

Vivre l'EPS Cycle 1 - 192 pages  
ISBN 978-2-909295-77-0

30€

Pratiquer l'EPS Cycle 3 - 176 pages  
ISBN 978-2-909295-00-8

30€



# EPS

88

## NAGER

COMPÉTENCES ACQUISSES  
à l'issue de l'EPS (Compétence 1)

### ORIENTATION

S'immerger le plus en plus longtemps.  
Adapter l'immersion dans différents environnements.

### CONSCIENCE

#### MOYENS ET LES SOUS-MARINS

**MOYENS**

- Plier, déplier, souffler, baller, pousser.

#### ORGANISATION

Se faire offrir une situation particulière, savoir en disposer - ou attendre l'offre d'un partenaire - dans le cadre d'un jeu collectif.

#### ÉVALUATION

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Évaluer son degré de maîtrise de la nage, choisir un objet flottant et passer sous l'objet.

Les illustrations permettent de visualiser de manière précise l'organisation de l'activité.

LES ÉVALUÉS FORTS

## Situations d'apprentissage 2

### SITUATIONS

#### LES SOUS-MARINS



#### LES PETITS REMORQUEURS



#### LES PLONGEURS



### COMPORTEMENTS

#### CONSCIENCE ACQUISSE

Garder les yeux ouverts en variant de l'eau.  
Ne pas se précipiter le nez.  
Échapper des immersions.  
Augmenter le temps d'immersion.

#### ORIENTATION ACQUISSE

Avoir une attitude réfléchie et attendre.  
Se déplacer à l'aide d'appuis pris au sol.  
Se déplacer avec appuis du sol et traction des bras.  
S'allonger.

#### CONSCIENCE ACQUISSE

Faire des bulles.  
Avoir le nez en contact avec l'eau.  
Souffler en continu de plus en plus longtemps.  
Varier l'intensité.

29 jeux  
d'écoute

35 jeux  
d'écoute  
6 à 8 ans

33 jeux  
d'écoute  
8 à 12 ans

97 jeux pour développer  
l'attention et la concentration  
des élèves.

### Les 3 ouvrages

Les activités d'écoute sont classées  
d'après 7 compétences complémentaires.  
Écouter pour...

- prendre du plaisir,
- imaginer,
- mémoriser,
- appliquer une consigne,
- fabriquer,
- s'informer,
- comprendre.

### Le CD audio

Chaque activité débute par l'audition  
de la plage correspondante du CD  
audio. Les consignes sont le plus  
souvent présentes sur le CD audio  
et systématiques sur la feuille-élève.  
Elles l'obligent à gérer son attention  
en mobilisant un très grand nombre  
de gestes mentaux et d'actions  
cognitives.

29 jeux d'écoute 4 à 6 ans

88 pages + 1 CD audio  
ISBN 978-2-909295-90-9

40€

35 jeux d'écoute 6 à 8 ans

104 pages + 2 CD audio  
ISBN 978-2-909295-91-6

45€

33 jeux d'écoute 8 à 12 ans

104 pages + 4 CD audio  
ISBN 978-2-909295-53-4

50€

CYCLES 1-2-3

PS

CP

Auteurs

Elisabeth Schneider Professeure des écoles  
Jean-Benoît Schneider Professeur des écoles  
Lia Schneider Professeure des écoles

# Jeux d'écoute



## 20. Les voisins

Écrite pour appliquer une consigne  
écrite le nom de chaque  
locataire sous sa fenêtre  
après avoir écouté  
les indices.

Amélie  
Benot  
Carmen  
Diego  
Éléonore  
Florence  
Georges  
Hector  
Isabelle  
Julien  
Lucas  
Malika  
Nicoletta  
Pierre  
Roberto  
Salomé  
Tania  
Vladimir  
Xavier



### 20. Les voisins



CONSIGNES : ÉCRIRE POUR APPLIQUER UNE CONSIGNE

- Capacité :**
- Comprendre les informations explicites et implicites qui permettent de répondre à la consigne.
  - Développer un esprit logique.

Distribution de la feuille-élève 20. Observation individuelle. Lecture de la consigne.

Audition de la page 20 de 10-11. On l'écrit après chaque indice pour permettre aux enfants d'être très précis. Attention : ces lettres placées côte à côte sur deux indices peuvent former de autres deux locataires. Il s'agit de chaque fois qu'un locataire est identifié, l'écouter à nouveau son nom dans la liste.

Correction collective lors d'une seconde audition.

**Préparations**

• Lire les noms de la page 20 et les attribuer à des locataires dans le quartier, la ville, le pays, le monde.



34

« C'est un outil particulièrement efficace  
et les apprentissages clairement  
identifiés et pertinents. »  
Guy Vermeé - La Classe 33

La presse EN PARLE



Développer les compétences transversales et la méthodologie.

### Les 3 ouvrages

**Compétence mémoire** met en œuvre de manière progressive un véritable entraînement des capacités perceptives de l'élève : éveiller l'attention, exercer la perception active, entraîner les facultés d'anticipation, révéler le sens de l'organisation, développer l'imagination, structurer l'information et créer des réseaux de connaissances.

**Compétence mémoire** aide l'élève à mettre en œuvre dans chaque situation la méthode et la technique la plus adaptée : reproduire un dessin ou un plan, retenir une histoire ou l'essentiel d'un texte, apprendre un résumé, mémoriser une comptine, enrichir son vocabulaire.

### Le DVD-Rom

- Les documents élèves à imprimer.
- Une trentaine de jeux interactifs spécifiques.

**Les capacités perceptives exercées**  
**Acquisition de l'information**  
 • L'attention • La perception  
**Le mémoire de travail**  
 • La mémoire à long terme  
**Association** • La structuration  
 • La répétition  
**Le codage et la métacodage**  
**Régulation de l'information**  
 • La concentration • Le rappel

**Compétence mémoire 2 à 6 ans**  
 128 pages + 1 DVD-Rom  
 ISBN 978-2-909295-29-9  
**40€**

**Compétence mémoire 6 à 8 ans**  
 140 pages + 1 DVD-Rom  
 ISBN 978-2-916662-16-9  
**40€**

**Compétence mémoire 8 à 13 ans**  
 152 pages + 1 DVD-Rom  
 ISBN 978-2-909295-10-7  
**40€**

# Compétence mémoire



## Entraîner la perception active

À travers ses activités, nous amènerons l'enfant à analyser, pointer des indices, solliciter sa perception de manière sélective en cas d'un objectif ou d'un problème à résoudre.  
 Dans cette catégorie, nous travaillons tout un jeu de recherche de différences, de points communs, d'indices, d'analogies qui l'enfant peut mettre en œuvre des stratégies de comparaison, de repérage et d'analyse.

**Documents élève 1, 4 et 7**  
 Retrouver des éléments identiques

**Objectif et durée**  
 Mettre des jets qui font bien travailler la recherche et le jeu logique visuel. Les documents ne sont pas limités à la même table et dans la même orientation, ce qui apporte à la difficulté de l'exercice.

**Matériel**  
 - Photographier les documents et les distribuer.  
 - Recadrer les documents et les imprimer.

**Document 1 (PS)**  
 10 jetons à classer en fonction de la taille et de l'orientation des formes.

**Document 4 (MS)**  
 Les documents sont plus complexes, la taille et l'orientation varient.

**Document 7 (CE1)**  
 Mettre tout à l'échelle pour découvrir de nouvelles formes plus complexes.

**Document élève 8**  
 Rechercher des différences

**Objectif et durée**  
 L'enfant cherche les différences dans le paysage illustré. Corriger les erreurs permet de travailler sur ce qui est différent à la fois.

**Exemples**

Les activités proposées aux élèves sont nombreuses, ludiques, attractives et efficaces.

**LES POINTS forts**



## La perception ENTRAÎNER LA PERCEPTION ACTIVE

5

### Cherche et trouve

Observe les 5 dessins encadrés. Retrouve-les sur la feuille et entoure-les.





Découvrez le **descriptif détaillé** de chaque outil, de nombreux **extraits** et des **vidéos** de présentation.

Entrez dans l'univers de nos **auteurs**, de nos **illustrateurs** et de notre **équipe**.

Parcourez l'offre numérique à travers **notre application**.

Explorez la nouvelle collection de livres de jeunesse

ACCÈS JEUNESSE

Suivez-nous sur les réseaux **Facebook** et **Instagram**.

Consultez le calendrier des déplacements de nos deux délégués pédagogiques. Ils sont présents chaque année sur **plus de 80 manifestations** dans toute la France: journées éditeurs CANOPÉ et INSPE, JACA maternelles, congrès nationaux, conférences de nos auteurs. C'est l'occasion de les rencontrer. À votre demande, ils **peuvent venir** dans votre école présenter les nouveautés.

Partez à la découverte de **nos nouveautés** en temps réel.

Retrouvez les **meilleures ventes** du mois.

Pour tout achat d'**outils papier** et selon la loi du 6 janvier 1978 sur la vente par correspondance, vous disposez d'un délai de 10 jours après réception de la commande pour nous retourner, en bon état et dans l'emballage d'origine, le ou les ouvrages qui ne vous conviendraient pas. Leur prix vous sera remboursé, les frais de port et de retour restant à votre charge. Pour tout achat de **livres numériques** et conformément à la directive 2011/83/UE du Parlement européen et du conseil de l'Europe du 25 octobre 2011, aucun remboursement n'est possible.

L'envoi de petits colis génère un fort **bilan carbone** et des **coûts d'envoi importants**. C'est pourquoi nous appliquons désormais des frais de livraison pour toute commande inférieure à 50 €.

Appelez-nous du lundi au vendredi de 8h à 17h30 au **03 88 79 09 85**.

Inscrivez-vous à notre **newsletter** pour ne rien manquer de notre actualité.

## Conditions générales de vente

Prix TTC donnés à titre indicatif. Les marchandises sont facturées aux prix en vigueur le jour de la commande. Marchandises payables d'avance ou au comptant à réception de la facture. Marchandises voyageant aux risques et périls du destinataire qui devra faire toutes les réserves nécessaires à l'arrivée d'un colis détérioré ou ouvert. Tout litige sur facture ou défaut d'origine des marchandises doit être signalé dans les huit jours suivant la réception du colis. Les marchandises restent la propriété du vendeur jusqu'au paiement intégral de la facture. En cas de contestation, les Tribunaux de Strasbourg sont seuls compétents.

## Commande hors France métropolitaine

À la Réunion, en Nouvelle Calédonie et à l'étranger en Suisse, au Canada, au Maroc et au Liban, retrouvez tous nos diffuseurs sur notre site Internet.

## Délai de traitement

De la réception de votre commande à sa prise en charge par notre transporteur, le délai est de 2 jours ouvrés. Sans précision de votre part, pendant les périodes de congés scolaires (Toussaint, Noël, Février, Printemps et Été) et en raison de la fermeture des établissements, vos commandes sont mises en attente. Cependant si vous souhaitez être livré à une autre adresse durant ces périodes, merci de le préciser sur votre bon de commande.

## Livraison

Lors de votre commande, inscrivez votre numéro de mobile dans le champ prévu à cet effet. Pour une livraison à votre domicile privé, une fois votre commande expédiée, le transporteur vous enverra un SMS vous proposant des dates et des créneaux horaires de livraison. **Pensez à répondre à ce SMS.** Le jour de la livraison prévue, vous recevrez un second SMS vous rappelant le créneau horaire de livraison.

**ATTENTION** Si toutefois vous êtes absent lors du passage du transporteur et que vous ne récupérez pas votre colis dans le délai imparti, les frais de réexpédition seront à votre charge.



Une commande, un conseil, une question, une visite...?

03 88 79 97 67

du lundi au vendredi de 8h à 17h30

contact@accès-editions.com

www.accès-editions.com

sur notre fax 24/24h

03 88 79 09 85

Notre espace  
de présentation



Toute l'année, vous trouverez l'ensemble de nos ouvrages dans nos locaux à Schiltigheim. L'équipe d'ACCÈS Éditions vous accueillera et vous guidera dans vos choix.

De la mi-juin à fin septembre, nous organisons nos portes ouvertes. Certains de nos ouvrages (anciennes versions, abimés...) sont alors vendus à prix réduits **uniquement dans notre espace de présentation**. N'hésitez plus, passez nous voir!

Nos deux délégués pédagogiques



**Djamel**, fort de son expérience au sein de notre maison d'édition, vous fera découvrir nos collections.

Djamel Streicher

06 82 72 08 34

dstreicher@accès-editions.com



**Didier**, toujours à l'écoute, est prêt à vous aider et à vous conseiller pour choisir tous les ouvrages qui correspondent à vos besoins.

Didier Colle

06 08 01 71 58

dcolle@accès-editions.com

$$0 \times 9 = 0$$

$$1 \times 9 = 9$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$3 \times 9 = 27$$

$$4 \times 9 = 36$$

$$5 \times 9 = 45$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$7 \times 9 = 63$$

$$8 \times 9 = 72$$

$$9 \times 9 = 81$$

$$10 \times 9 = 90$$

