

CATALOGUE ÉCOLES 2021



2021

SOLIDARITÉ



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



Si je devais choisir un mot pour qualifier ces années 2020 et 2021, j'opterais sans aucune hésitation pour « solidarité ». Face à cette crise inédite, vous avez dû repenser votre enseignement et vos élèves ont dû développer leurs capacités d'adaptation. ACCÈS Éditions a réagi dès le début de la pandémie en mars en mettant à votre disposition des versions numériques de ses outils. C'est tous ensemble, armés de nos volontés de faire face et de résister, que nous avons montré notre résilience. Ainsi nous avons démontré que l'éducation, l'accès au livre et à la culture sont des enjeux sociétaux majeurs et qu'ils méritent d'être défendus. C'est ensemble, enseignants - élèves - parents - éditeurs, que nous sortirons renforcés de cette crise pour construire un après qui se veut différent.

Votre engouement sans cesse renouvelé à nos ouvrages pédagogiques est pour nous un formidable moteur qui nous donne l'énergie nécessaire pour nous remettre en question et innover sans cesse.

En 2020, nous prenions le pari de diversifier notre offre éditoriale en lançant ACCÈS Jeunesse : 17 premiers albums et imagiers destinés aux enfants dès 2 ans ont vu le jour en quelques mois. En 2021, nous continuons avec de nouvelles collections pour les plus grands en accompagnement du guide pédagogique **AUTOUR DES LIVRES MS** de Christina DORNER et Léa SCHNEIDER (voir pages 12 à 17). Pour la première fois, un catalogue spécifique **ACCÈS Jeunesse** leur est consacré.

Après la confirmation du succès de MATHS au CP, MATHS au CE1 et MATHS au CE2 (voir pages 36 à 39), Gaëtan DUPREY et son équipe vous proposent cette année les trois opus consacrés au CM1 : le guide de l'enseignant, le manuel de l'élève et le cahier de géométrie (voir pages 40 et 41). Après les versions bilingues Français-Allemand des cahiers de l'élève MATHS au CP, MATHS au CE1 et MATHS au CE2, celles du manuel de l'élève et du cahier de géométrie de **MATHS au CM1** sont également disponibles cette année.

Nous vous invitons à rencontrer ces nouveautés et tous nos autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2021.

Rendez-vous en page 63 où vous trouverez le bon de commande ACCÈS. En commandant sur notre site 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.

Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions

Pluridisciplinarité

cycle 1 cycle 2 cycle 3

Mon carnet de suivi
Vers l'autonomie
Coffret Vers l'autonomie
La collection **AUTOUR DES LIVRES**



AUTOUR DES LIVRES MS

nouveauté



Français

cycle 1 cycle 2 cycle 3

À l'école du langage
Parcours lectures
La collection Vers l'écriture
La collection Vers la phono
La collection Grammaire en textes
Mécamots
Viv(r)e l'orthographe!
Défi lire
Projet lecteur
Défi écrire
Projet écrire



Mathématiques

cycle 1 cycle 2 cycle 3

La collection Vers les maths
Logique et nombres
Jeux et problèmes
La collection Maths au...
MATHS AU CM1



MATHS AU CM1

nouveautés



Sciences et Technologie

cycle 1 cycle 2 cycle 3

La collection Sciences à vivre



Histoire, Géographie et EMC

cycle 1 cycle 2 cycle 3

La collection
Temps et espace à vivre
Géographie à vivre
La collection Histoire à revivre
Repères d'histoire
La collection Citoyenneté à vivre
L'apprenti citoyen

Enseignements artistiques

cycle 1 cycle 2 cycle 3

Vers la musique
La boîte à musique
RE CRÉATIFS
Art Terre
Arts plat du jour
Pas si bêtes, les arts plastiques!
Hors-d'œuvre d'arts
Hors-d'œuvre d'arts **Répertoire**
Histoires d'arts en pratiques
Histoires d'arts **Répertoire d'œuvres**



EPS

cycle 1 cycle 2 cycle 3

Agir dans le monde
Vivre l'EPS
Pratiquer l'EPS



Compétences transversales

cycle 1 cycle 2 cycle 3

La collection Jeux d'écoute
La collection Compétence mémoire



Les livres numériques

Allégez vos cartables!



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**, accessibles depuis la webapp sur votre **ordinateur** ou depuis le store de votre **tablette**.

Le 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.

80% du prix de la version papier

Le 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.

75% du prix de la version papier

Le livre numérique non-interactif

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

70% du prix de la version papier

Comment acheter un livre numérique ?

Les achats de nos livres numériques se font uniquement sur 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.



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.

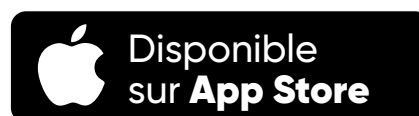
Attention. Il vous faudra tout de même une connexion internet pour l'impression et l'utilisation des ressources complémentaires.

Comment utiliser votre livre numérique ?

Une fois votre panier validé sur **www.acces-editions.com**, rendez-vous sur l'application ACCÈS Éditions, disponible via l'App Store, le Google Play Store ou depuis notre site pour une utilisation sur ordinateur. Grâce à vos identifiants ACCÈS Éditions, vous pouvez vous connecter à votre outil numérique sur trois ordinateurs ou tablettes différentes.

Besoin d'aide ?

Retrouvez des tutoriels d'aide sur **www.acces-editions.com** dans l'onglet « **aide** ».



C'est la solution idéale pour travailler chez soi et dans sa classe avec un seul et même outil!

Le matériel

Gagnez en temps et en efficacité!

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



LES COFFRETS

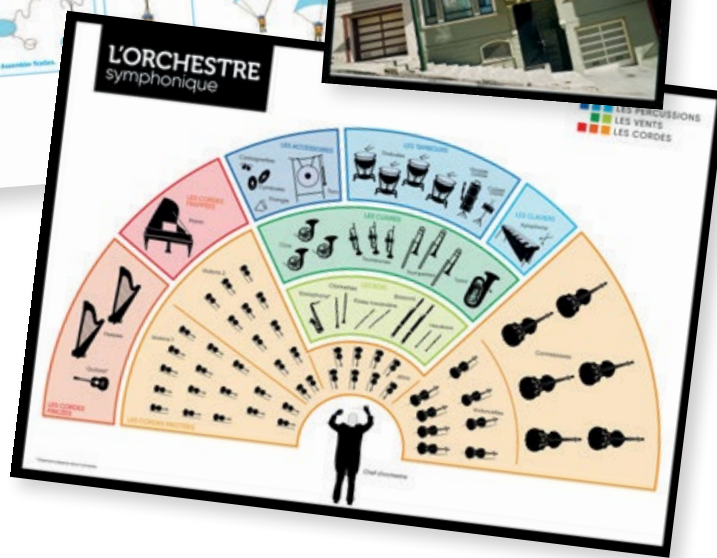
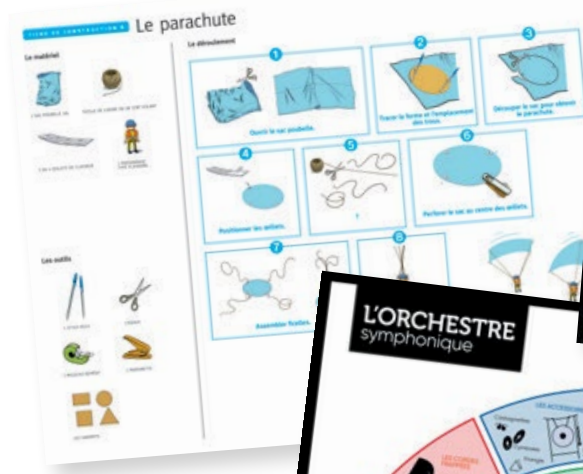
Permettant de mettre en œuvre les activités des ouvrages **Vers l'autonomie**, **Vers l'écriture**, **Sciences à vivre** ou **Vers la musique**, ils vous permettent de gagner du temps et de rendre vos séances plus agréables. Ils sont composés de posters, de cartes, de dés et de planches de jeu.

Les 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.

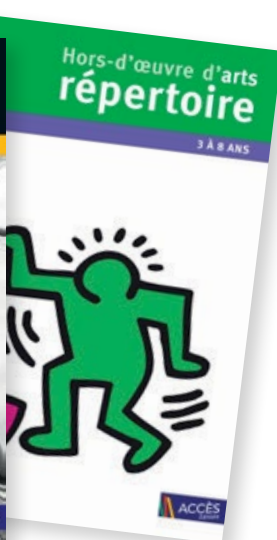
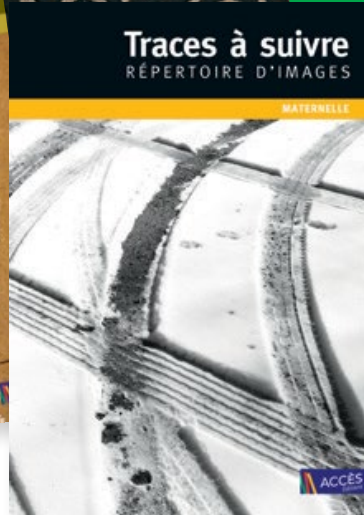
Les posters

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



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 compléments numériques téléchargeables en ligne depuis l'espace client du site 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 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.

VOTRE ACCÈS NUMÉRIQUE

Activez votre **code unique** en vous rendant dans l'onglet **MES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES** de votre compte sur www.acces-editions.com. L'activation de votre code vous permettra de **télécharger les compléments numériques** et d'**accéder aux mises à jour** concernant votre ouvrage.



Une fois ce code activé, rendez-vous dans l'onglet **MES LIVRES NUMÉRIQUES** de votre compte pour bénéficier d'une réduction sur la version numérique de votre ouvrage.

Attention, la première personne à saisir ce code deviendra l'utilisateur principal de l'ouvrage. Son compte client y sera rattaché. Cet utilisateur principal ne pourra donner accès au contenu en ligne qu'à un nombre limité de personnes.

Vous aimez nos ouvrages ? Faites-le-nous savoir en rédigeant un commentaire sur notre site et suivez-nous sur [Facebook](https://www.facebook.com/ACCES-editions) et [Instagram](https://www.instagram.com/acceseditions).



03 88 79 97 67



www.acces-editions.com

COMMENT TÉLÉCHARGER LES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES ?

En page 2 de votre ouvrage, vous trouverez votre code unique permettant de rattacher votre livre papier à votre compte client. Une fois le code activé, vous pouvez installer les compléments numériques sur différents ordinateurs à partir de l'onglet **MES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES** de votre espace client.

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.

Retrouve où sont cachés les 2 bateaux.

Flash 166 x

	A	B	C	D	E
1					
2			🚢		
3					
4			🚢		
5					



MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES

À L'ÉCOLE MATERNELLE

Christina Dorner Directrice d'école maternelle
Léa Schneider Professeure des écoles

Un outil d'évaluation positive et bienveillante montrant clairement les réussites et les progrès de l'élève de la PS à la GS. Répondant aux exigences institutionnelles en vigueur, il est personnalisable, progressif, explicite, simple, ludique et attractif. Il s'adresse à la fois aux élèves, aux enseignants et aux parents.



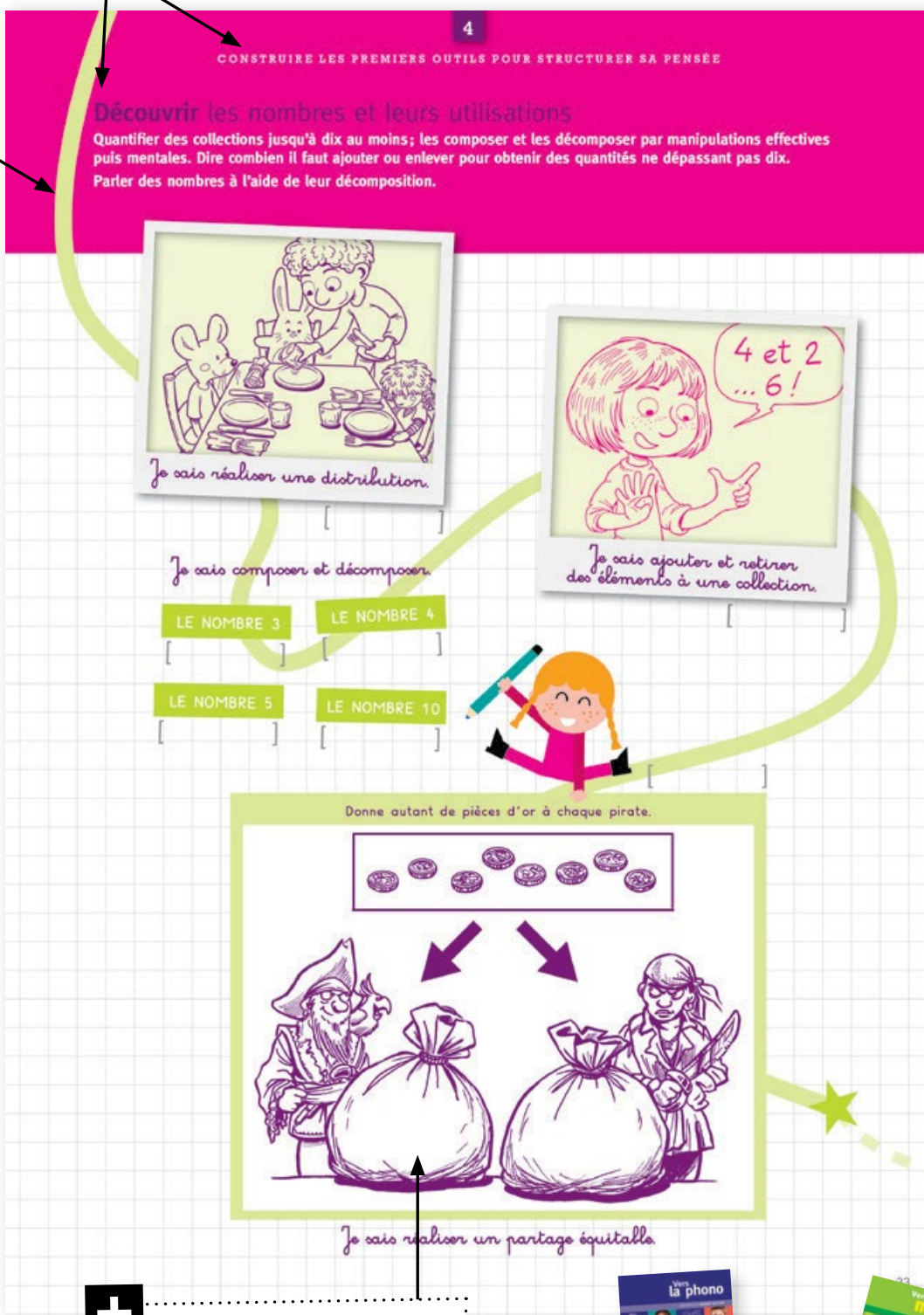
Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

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

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



- 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 300 g pour la couverture et le rabat, de 130 g pour les pages intérieures.

+ Le saviez-vous ?

Pour renforcer les liens entre les apprentissages, certains exercices sont similaires aux activités proposées dans les autres ouvrages des éditions ACCÈS.



MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE
48 pages + 1 rabat
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-21-3

PAROLES de conseillère pédagogique

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

Isabelle »

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.



La date

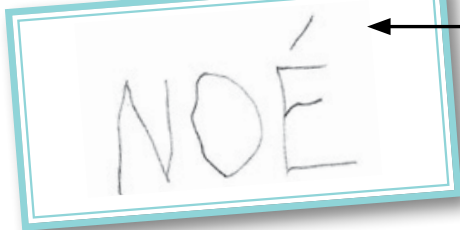
Elle permet de valider l'acquisition d'une compétence à un moment donné. Le plus simple est d'utiliser un tampon dateur.

Les illustrations

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



PRODUCTION DE L'ENFANT

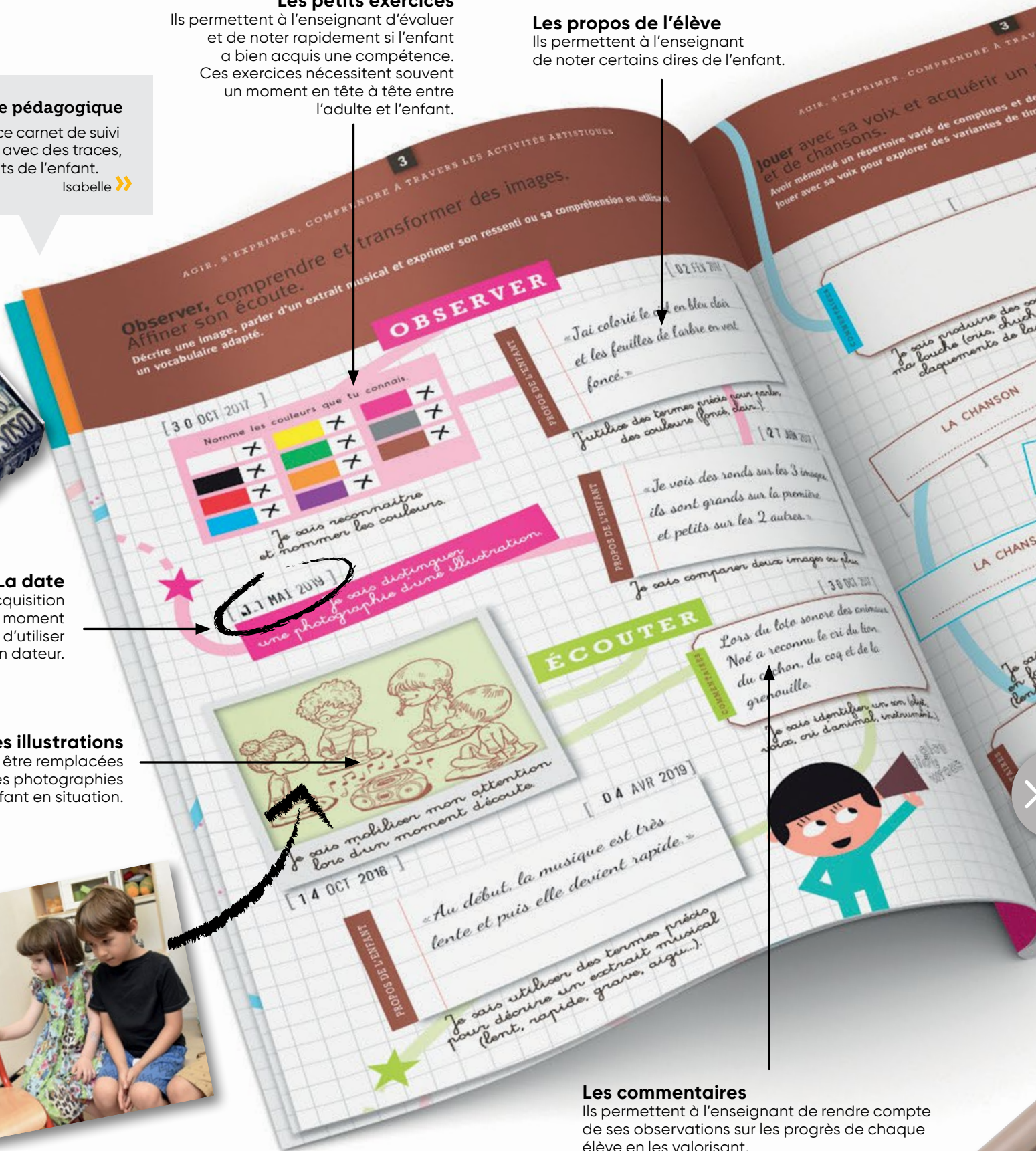


Les productions de l'enfant

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.

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.



MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE



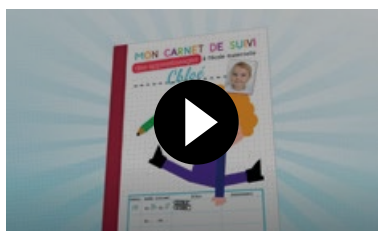
Papier
48 pages + 1 rabat
+ compléments numériques

20€
LE LOT DE 5



Spécimen numérique
sur notre site internet
et sur notre application

Gratuit



Découvrez la vidéo de démonstration
www.acces-editions.com



VERS L'AUTONOMIE

Christina Dorner Directrice d'école maternelle

Un ouvrage complet proposant plus de 500 activités autonomes de manipulation pour permettre aux élèves de développer leurs compétences de manière ludique et motivante dans tous les domaines de la TPS à la GS.

L'ouvrage est divisé en 6 parties.

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 les autres ouvrages des éditions Accès permet de répartir les activités sur les 4 années du cycle 1.

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 les progrès de ses élèves.
- **Du matériel** à imprimer.
- **Des jeux interactifs.**

Le sommaire

Développer sa motricité fine

- Ouvrir et fermer
- Visser et dévisser
- Saisir
- Pincer
- Pêcher
- Enfiler

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Feuilleter
- Écouter une histoire
- Observer et discriminer
- Reconnaître son prénom
- Reconnaître des lettres et des mots
- Connaitre l'alphabet
- Associer des éléments identiques
- Associer des éléments ayant des similitudes
- Associer des lettres et des mots identiques
- Associer des lettres et des mots dans différentes écritures
- Reconstituer
- 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 déplacer sur une ligne
- S'équilibrer
- Pousser et tirer

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

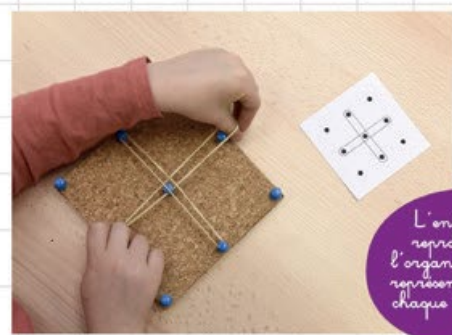
- Dessiner
- Représenter
- Tracer des graphismes
- Graver
- Tamponner et froter
- Colorier
- Décoller et coller des gommettes
- Coller
- Découper
- Froisser et plier
- Modeler
- Observer
- Écouter

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Estimer une quantité
- Dénombrer
- Symboliser
- Écrire les chiffres
- Composer et décomposer
- Ajouter et retirer
- Distribuer et partager
- Ordonner
- Alterner
- Encastrer
- Assembler
- Reproduire
- Paver
- Classer
- Dessiner 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
- Voir
- Gouter et sentir
- Prendre conscience du schéma corporel
- Connaitre les animaux
- Connaitre les végétaux
- Transvaser
- Expérimenter
- Manipuler les jouets
- Empiler
- Emboîter
- Construire
- Aimanter
- Utiliser les objets numériques



L'enfant reproduit l'organisation représentée sur chaque carton.

J'accroche les élastiques sur les punaises comme sur le modèle. Lorsque j'ai terminé, je change de carte. J'essaie d'en faire trois, puis je range tout le matériel à sa place.



L'enfant reproduit l'organisation représentée sur chaque carton.

Je place les bouchons comme 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.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Papier
+ compléments numériques **60€**

Numérique
Livre interactif + compléments numériques **48€**

Papier + numérique
Livre papier + livre interactif + compléments numériques **84€**

Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **24€**



VERS L'AUTONOMIE
MATERNELLE
TPS-PS-MS-GS
260 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-20-6

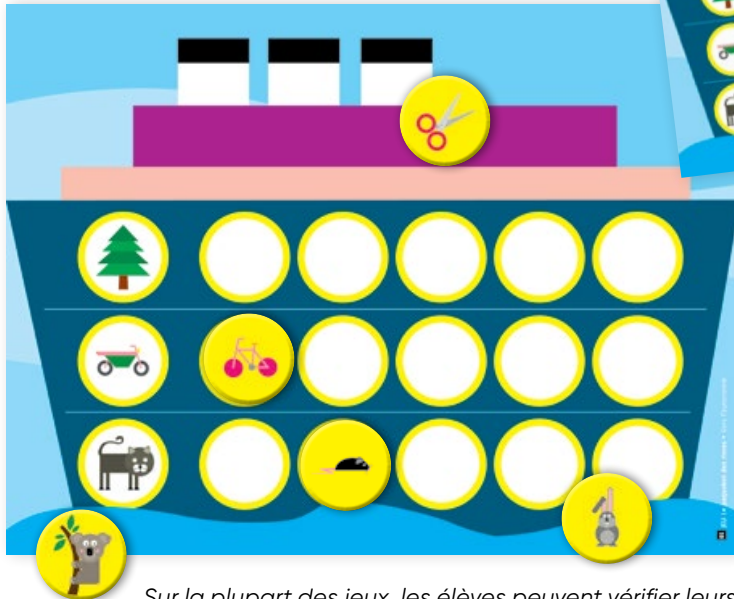
VERS L'AUTONOMIE COFFRET

Christina Dorner Directrice d'école maternelle

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

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.

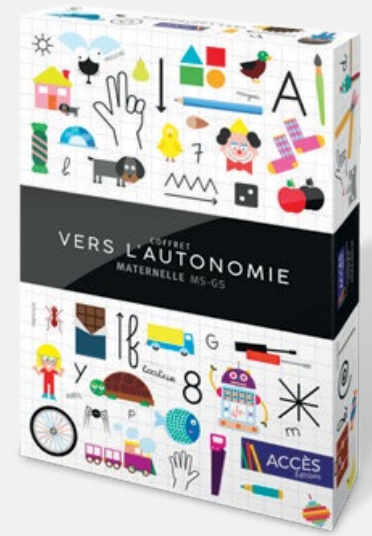


Les cartons-réponses

Pouvant 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 paquebot des rimes

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.



Le contenu

- 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

Des cartons et des roues

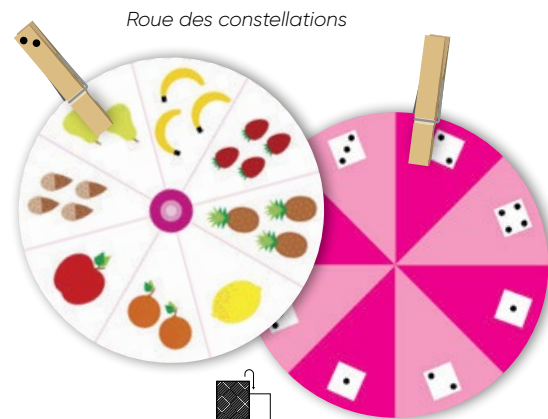
Suffisamment épais pour y accrocher des pinces à linge, ils constituent des supports ludiques et solides pour des activités d'association dans tous les domaines.

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.

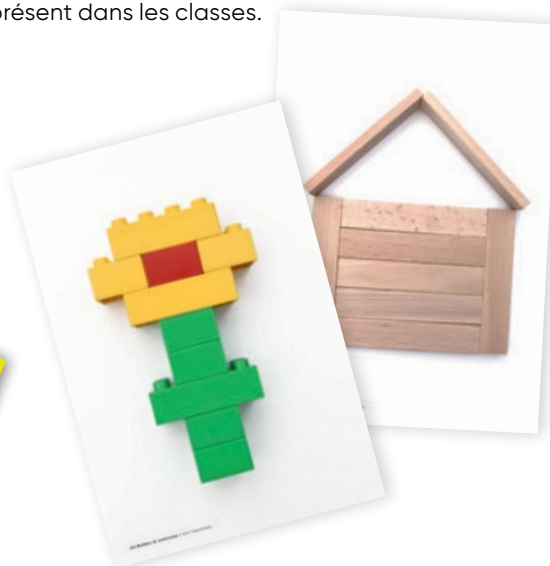


Cartons
Déplacement des animaux



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.



Tout le matériel nécessaire à la mise en place des activités de l'ouvrage **Vers l'autonomie** dans un coffret solide et pratique.



COFFRET



Planches de jeu + cartes + dés
+ cartons + modèles de dessin
et de pâte à modeler

80€

VERS L'AUTONOMIE
COFFRET
ISBN 978-2-916662-21-3



LA COLLECTION AUTOUR DES LIVRES

Christina Dörner Directrice d'école maternelle
Léa Schneider Professeure des écoles

Les guides pédagogiques **Autour des livres** ont été conçus pour placer les livres de jeunesse au centre de la vie de la classe et des apprentissages des élèves. Ils se découpent en thématiques qui suivent le fil de l'année scolaire et correspondent aux centres d'intérêt des enfants et aux attentes des enseignants. Chaque chapitre propose l'exploitation d'un livre source qui débouche sur un projet pluridisciplinaire. Les activités proposées développent activement la compréhension et le vocabulaire des élèves, en suivant les dernières recommandations des chercheurs dans ce domaine.

Les guides de l'enseignant

Clairs et illustrés par de nombreuses photos, ils décrivent le matériel et le déroulement de chaque séance avec précision. Leurs programmations sont pensées en cohérence avec les autres ouvrages ACCÈS Éditions.



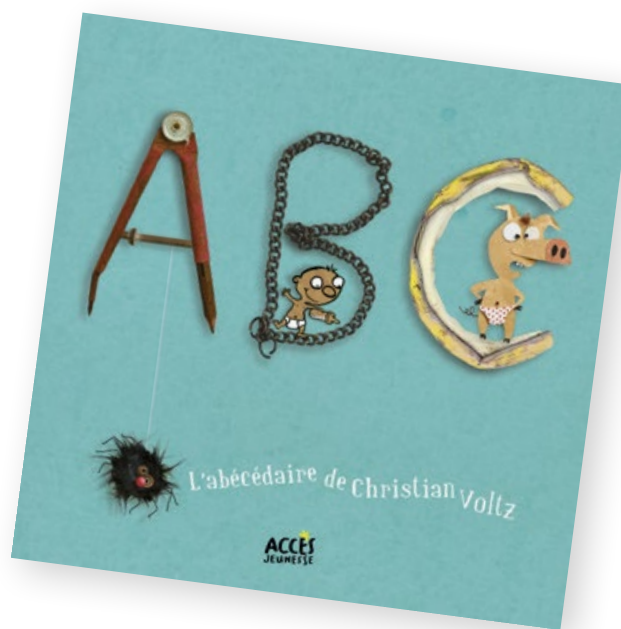
Les compléments numériques

- Ils permettent de télécharger :
- une répartition des apprentissages pour chaque thématique,
 - l'ensemble du matériel permettant de mener à bien les exploitations du guide : mots illustrés, marottes des personnages, éléments et décors de l'album, images séquentielles, jeux de loto ou de Memory...
 - les versions sonores des histoires exploitées.



Les livres jeunesse

Les exploitations des guides de l'enseignant s'appuient sur des livres de jeunesse de qualité, adaptés à l'âge des enfants et en parfaite adéquation avec les attentes des enseignants.



LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE TPS-PS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-29-9



Les 18 thématiques
L'objet livre
L'école
Les doudous
La pomme
La colère
Les couleurs
Noël
La galette
L'hiver

Le schéma corporel
Les vêtements
Carnaval
Les imagiers
Les animaux de la ferme
Les trois petits cochons
Le radis
Le pain
Boucle d'or et les trois ours



Nouveauté DISPONIBLE mai 2021
AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE MS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-91-6



Les 16 thématiques
L'objet livre
L'école
Les règles de vie
La soupe
Les émotions
Les formes et les couleurs
Noël
La galette

L'hiver
Le visage
Les imagiers
La mer
Le loup
Les animaux de la savane
Les graines
La collaboration

À venir 2022



AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE GS

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments numériques

50€



Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments numériques

37,50€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif
+ compléments numériques

68,75€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix
réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

18,75€

LIVRES DE JEUNESSE

Documentaire

9€

Album ou conte

12€

Abécédaire

15€

Livre de recettes

16€

Livre-CD

20€



Comment sont structurés les guides de l'enseignant AUTOUR DES LIVRES ?

Une double page introductive

La présentation de la thématique

La présentation du livre source analyse ses intérêts pédagogiques et ses obstacles.

Le vocabulaire développé grâce au livre de jeunesse et au projet.

L'organigramme permet de visualiser les objectifs du projet répartis selon les différents domaines d'apprentissage.

La production finale

Autour des livres TPS-PS

L'exploitation du livre source

Le matériel précise ce qui est à prévoir pour l'activité.

L'organisation et la durée sont indicatives et à adapter au niveau de la classe: en TPS, les activités de langage se font rarement en grand groupe, mais plutôt en petit groupe. La durée indiquée est celle à ne pas dépasser pour maintenir l'attention des élèves.

L'étape de la démarche

L'objectif de l'activité

La différenciation

DES VERSIONS SONORES de chaque histoire peuvent être téléchargées pour être écoutées en classe entière ou en petit groupe.

Le flashcode permet de visualiser une vidéo de l'histoire racontée.

Autour des livres TPS-PS

Le projet pluridisciplinaire

Le nuage
désigne les compléments numériques à télécharger grâce au code unique inscrit en page 2 de l'ouvrage.

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



PROJET La colère

Grand groupe en regroupement
5 à 10 minutes

- Bébé babouin en colère
- une boîte en carton
- une feuille de papier

Adhérer au projet de la classe

- L'enseignant montre à nouveau aux élèves *Bébé babouin en colère*.
- Il leur demande s'ils sont parfois en colère eux aussi. Si oui, pourquoi? Qu'est-ce qui les met en colère? Comment réussissent-ils à se calmer?
- L'enseignant les amène à verbaliser que lorsqu'on est en colère, on a envie de tout casser, de déchirer, de crier...
- Il propose alors de décorer une boîte avec du matériel à l'intérieur pour les aider à calmer leurs colères.

Grand groupe en salle de motricité
15 minutes à réitérer

- des foulards
- une musique calme
- une musique agitée
- des tapis placés dans la salle
- un appareil photo

Exprimer la colère avec son corps

- Dans un premier temps, l'enseignant propose aux élèves de se déplacer sur la musique. Il leur demande alors ce qu'ils ont ressenti, s'il y avait des passages où ils avaient plutôt envie d'être en colère et d'autres où ils avaient plutôt envie de se reposer.
- Les élèves peuvent alors expliquer ce qu'ils ont envie de faire quand ils sont en colère: sauter, bouger dans tous les sens, faire de grands gestes et inversement, se poser, faire des gestes lents quand ils sont calmes et apaisés.
- Lors d'une seconde écoute, l'enseignant invite les élèves à sauter et à agiter les foulards quand la musique est agitée et à se coucher sur les tapis quand elle est plus calme.
- Pour finir, il les rassemble et les amène à verbaliser les actions réalisées.
- Un adulte prend des photos des élèves en action.

Activité dirigée de 6 à 8 élèves
10 à 15 minutes

- Bébé babouin en colère
- Bébé babouin content
- des feuilles de format A3
- des croix de différentes couleurs
- des sous-mains
- de la pâte à modeler
- des outils pour la pâte
- un appareil photo

Exprimer la colère avec ses gestes

- L'enseignant donne aux élèves un sous-main et de la pâte à modeler.
- Il leur explique la consigne: lorsqu'il montre Bébé babouin en colère, les élèves vont faire mine de s'enrager sur leur pâte à modeler, par exemple en la malaxant, en l'écrasant ou en la pressant. Lorsqu'il montre Bébé babouin content, les élèves vont caresser la pâte ou l'étaler avec douceur.
- Il amène les élèves à verbaliser les gestes réalisés.
- Une fois la consigne comprise, l'enseignant montre les personnages en les alternant et encourage les élèves dans les gestes réalisés.
- En fin de séance, les élèves réalisent la même activité avec les feuilles et les craies. Un moment de verbalisation leur permet de nouveau de mettre des mots sur leurs gestes.
- Un adulte prend des photos des élèves en action.

Activité avec ATSEM de 6 à 8 élèves
10 minutes

- des morceaux de papier journal
- une barquette par élève
- un appareil photo

Froisser et déchirer du papier

- Les élèves disposent de morceaux de papier journal.
- Dans un premier temps, ils expérimentent et essaient de les froisser. L'ATSEM peut leur montrer comment faire.
- Dans un second temps, ils cherchent comment déchirer les morceaux de papier.

Petit ou grand groupe en regroupement
10 à 15 minutes

- un instrument à percussion par élève
- Bébé babouin en colère

Exprimer la colère avec un instrument de musique

- Dans un premier temps, l'enseignant montre les instruments de musique aux élèves et les nomme.
- Il en donne un à chaque élève et explique que lorsque ses mains sont ouvertes, les élèves peuvent jouer, lorsqu'ils les ferme, tout le monde arrête.
- Les élèves jouent librement, puis l'enseignant montre Bébé babouin en colère. Il leur demande d'exprimer la colère de Bébé babouin avec leur instrument.
- Les instruments sont échangés, puis l'activité est réitérée.
- L'enseignant les amène à décrire leur action et prend des photos.

Les liens
permettent de visualiser quelles activités d'un autre ouvrage *Accès Éditions* peuvent être menées en parallèle pour favoriser la transversalité.

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

Autour des livres TPS-PS

Les comptines et chansons

Les activités complémentaires

Le réseau

COMPTINES ET CHANSONS
Autour des couleurs

UNE SOURIS VERTE
Qui court dans l'herbe
Je l'attrape par la queue
Je la monte à ces messieurs
Ces messieurs me disent:
Tempé-la dans l'huile
Tempé-la dans l'eau
Ça fera un escargot tout chaud!
Je la mets dans mon tiroir
Elle me dit qu'il fait trop noir
Je la mets dans mon chapeau
Elle me dit qu'il fait trop chaud
Je la mets dans ma culotte
Elle me fait trois petites crottes!

MON CHAPEAU
Quand je mets mon chapeau gris
C'est pour aller sous la pluie
Quand je mets mon chapeau vert
C'est que je suis en colère
Quand je mets mon chapeau bleu
C'est que ça va déjà mieux
Quand je mets mon chapeau blanc
C'est que je suis très content.

UN ÉLÉPHANT BLANC
Un éléphant blanc
Marche devant
Un éléphant vert
Marche derrière
Trois éléphants bleus
Marchent au milieu
À la queue leu leu!
Enfants d'éléphants
Marchez bien en rang
Ranplanglant!

DES PAPILLONS DE TOUTES LES COULEURS
Des papillons bleus
Quand je suis heureux
Des papillons marron
Lorsque je suis grognon
Des papillons violets
Si je suis énervé
Et des papillons de toutes les couleurs
Quand je suis de bonne humeur!

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

AUTRES PROJETS POSSIBLES

- réaliser un sac à raclette
- apprendre à raconter l'histoire
- réaliser un livre du conte en collant les images séquentielles dans l'ordre

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE LA THÉMATIQUE

- sèmer des grains de blé et observer leur croissance
- accueillir une poule ou un poussin dans la classe
- identifier des ingrédients parmi les ingrédients du pain

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE L'ALBUM SOURCE

- écouter la version sonore de l'album
- réaliser des portraits des personnages avec différentes techniques
- réaliser des marionnettes des personnages
- réaliser la poule en collant des plumes
- réaliser un puzzle de la couverture
- identifier des mots parmi les personnages
- identifier les mots manquants lors de la lecture de l'album
- se déplacer sur le plateau du jeu de la petite poule rousse

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES À PARTIR DE LIVRES EN RÉSEAU (VOIR PAGES 18 à 19)

- observer des images autour du pain ou de la poule
- feuilleter et regarder différentes versions du conte La petite poule rousse
- écouter la lecture d'albums sur le pain ou sur la poule
- attribuer des personnages aux albums dont ils sont issus
- attribuer des éléments aux albums dont ils sont issus (blé, farine, moulin...)
- comparer la poule dans différentes versions du conte
- comparer deux ou plusieurs versions: trouver similitudes et différences

RÉSEAU
Autour du schéma corporel

AUTRES ALBUMS UTILISABLES COMME ALBUM SOURCE

- TPS PS Bonne nuit, Petit Monsieur Vert Et l'arctique** (2013 - 10,90€) - Petit monsieur vert apparaît dans différents albums de la collection de l'album source.
- PS La promenade de Froubert** (2013 - 10,90€) - Froubert est présent dans cet album, dans un chapeau, ses lunettes, sa robe, ses chaussures.

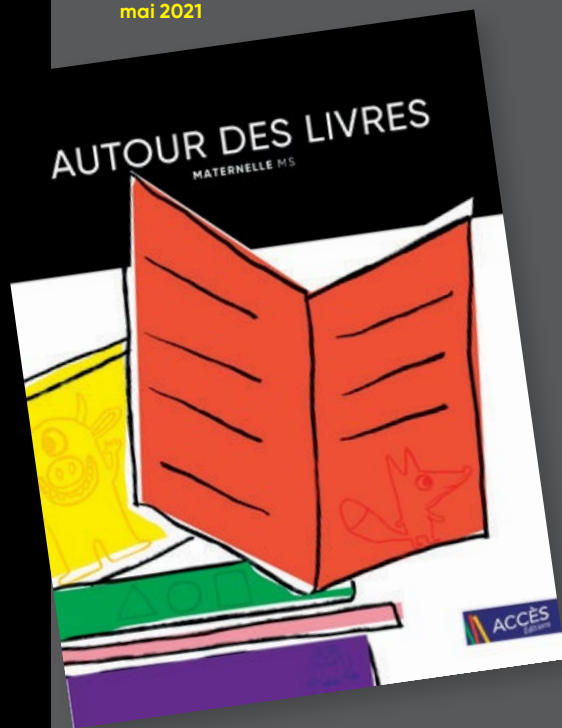
ALBUMS POUR TRAVAILLER SUR LES PARTIES DU VISAGE

- TPS PS Bonne nuit, Petit Monsieur Vert Et l'arctique** (2013 - 10,90€)
- PS Va-t'en, Grand Monsieur Vert Et l'arctique** (2013 - 10,90€)
- TPS PS Loup, Ours, Renard** (2013 - 10,90€)
- PS Qui va là?** (2013 - 10,90€)

AUTRES ALBUMS, IMAGIERS ET JEUX AUTOUR DU ICHÉMA CORPOREL

- TPS PS Toutes les couleurs** (2013 - 10,90€)
- TPS Mon imagier du corps** (2013 - 10,90€)
- PS Puzzle découverte du corps: le garçon et la fille** (2013 - 10,90€)

Autour des livres TPS-PS



Les points forts

Une grande importance est donnée au développement du vocabulaire, grâce à des livres de jeunesse riches et un grand nombre d'activités permettant sa mémorisation et son réinvestissement.

Pour apprendre progressivement aux élèves à distinguer réalité et fiction, une place importante est accordée aux livres documentaires.

Les projets pluridisciplinaires proposés permettent une adhésion totale des élèves.

Les activités sont réfléchies pour que leur difficulté corresponde aux programmations des différents domaines d'apprentissage.

AUTOUR DES LIVRES MS

Christina Dörner Directrice d'école maternelle
Léa Schneider Professeure des écoles

Autour des livres MS est construit dans la continuité du guide pédagogique **Autour des livres TPS-PS**. Leurs programmations ont été pensées en parallèle pour convenir aussi bien aux classes à simple niveau qu'aux classes à niveaux multiples. Certaines thématiques communes sont approfondies et s'appuient sur des livres de jeunesse plus résistants. De nouvelles thématiques apparaissent pour correspondre aux attendus du programme de moyenne section et pour enrichir progressivement la culture littéraire des élèves.

Le visage

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM SOURCE

1 - les mots illustrés
- de la pâte à fixer

2 - un sac à toucher
- une silhouette de monstre
- les parties du visage correspondantes

3 - l'album *Le livre des monstres*

1 Découvrir les mots de l'album
☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 2 x 10 minutes

- L'enseignant montre les mots illustrés des noms et des adjectifs les uns après les autres.
- Les élèves les décrivent et essaient de les nommer.
- Ils les définissent en faisant appel à leur vécu et en montrant les parties du corps correspondantes sur leur propre visage.
- Pour finir, l'enseignant nomme un mot, les élèves le retrouvent et le placent au tableau avec de la pâte à fixer.
- Lors d'une seconde séance, l'enseignant montre et mime les mots illustrés des verbes un à un.
- Les élèves essaient de les nommer et les miment à leur tour.
- Pour finir la séance, l'enseignant propose de jouer à Jacques a dit.

⚙ Ces mots sont placés dans la boîte à mots de la classe.

2 Reconstituer l'image d'un monstre à partir de ses éléments constitutifs
☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 10 minutes à réitérer

- L'enseignant propose aux élèves de sortir à tour de rôle un élément du sac et de le nommer.
- Une fois tous les éléments sortis, si les élèves n'en ont pas eu l'idée, il leur propose de les assembler.
- Une fois le monstre construit, il amène les élèves à le décrire de la manière la plus précise possible: couleur, parties du visage et du corps, nombre des différentes parties...
- L'enseignant peut guider la description si nécessaire.

⚙ Cette activité peut être réitérée avec un monstre différent.

3 Écouter la lecture de l'album
☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 10 minutes à réitérer

- L'enseignant lit l'album en montrant les illustrations.
- À la fin de la séance, les élèves verbalisent leur ressenti.
- Lors d'une deuxième séance, l'enseignant propose de lire l'album dans le sens inverse pour voir disparaître les monstres.
- Ces séances sont réitérées afin que les élèves s'approprient l'histoire.

⚙ Le livre peut également être regardé avec la version sonore en petit ou en grand groupe.

162

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments numériques

50€



Numérique
Livres semi-interactif + compléments numériques

37,50€



Papier + numérique
Livres papier + livre semi-interactif + compléments numériques

68,75€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

18,75€

LIVRES DE JEUNESSE

Documentaire	9€
Album ou conte	12€
Abécédaire	15€
Livre de recettes	16€
Livre-CD	20€



AUTOUR DES LIVRES MATERNELLE MS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-91-6



Les 16 thématiques de l'ouvrage

AVEC LES LIVRES JEUNESSE EXPLOITÉS ET LES PROJETS ASSOCIÉS

Les livres de jeunesse exploités ont été conçus spécialement pour correspondre à la démarche proposée dans le guide de l'enseignant. Retrouvez leurs descriptifs dans le catalogue ACCÈS JEUNESSE.

1 L'objet livre

LE PROJET Se familiariser avec l'objet livre et mettre en place l'espace bibliothèque de la classe

2 L'école

ALBUM SOURCE Une super rentrée!
LE PROJET Se présenter et réaliser un trombinoscope de la classe



3 Les règles de vie

ALBUM SOURCE Prise de bec
PROJET Mettre en place les règles de vie de la classe



4 La soupe

ALBUM SOURCE La soupe au caillou
LIVRE DE RECETTES Mes premières recettes de saison
PROJET Réaliser et déguster une soupe de légumes



5 Les émotions

ALBUM SOURCE Les émotions de Bébé babouin
PROJET Réaliser un loto des émotions



6 Les formes et les couleurs

ALBUM SOURCE Formes & couleurs
PROJET Réaliser des livres collectifs sur le principe d'un album



7 Noël

ALBUM SOURCE Le petit bonhomme de pain d'épice
LIVRE DE RECETTES Mes premières recettes de saison
PROJET Confectionner des bonshommes en pain d'épice



8 La galette

ALBUM SOURCE La petite galette ronde
LIVRE DOCUMENTAIRE Le renard
PROJET Réaliser un tapis à raconter individuel du conte



Grâce à l'étude de plusieurs contes qui mettent en scène un renard, l'archétype de ce personnage se construit progressivement.

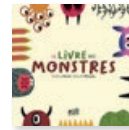
9 L'hiver

ALBUM SOURCE Hiver
LIVRE DOCUMENTAIRE L'hiver
PROJET Réaliser une fresque collective



10 Le visage

ALBUM SOURCE Le livre des monstres
PROJET Fabriquer des masques pour Carnaval



11 Les imagiers

IMAGIERS SOURCE Mon imagier des animaux
Mon imagier des fruits et légumes
Mon imagier des verbes
PROJET Créer un imagier collectif des lieux de l'école



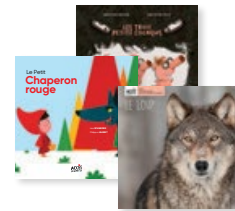
12 La mer

ALBUM SOURCE Jetez l'ancre!
LIVRE DOCUMENTAIRE Les fonds marins
PROJET Réaliser un livre à compter individuel



13 Le loup

ALBUMS SOURCES Les trois petits cochons
Le Petit Chaperon rouge
LIVRE DOCUMENTAIRE Le loup
PROJET Réaliser une carte d'identité du loup



Démarrée en petite section avec le conte *Les trois petits cochons*, la construction du personnage archétypal du loup est poursuivie avec *Le Petit Chaperon rouge*. La comparaison avec l'animal décrit dans le livre documentaire permet aux élèves de faire la part des choses entre fiction et réalité.

14 Les animaux de la savane

ALBUM SOURCE La grenouille à grande bouche
LIVRE DOCUMENTAIRE La savane
PROJET Créer un spectacle théâtral et musical



15 Les graines

ALBUM SOURCE Ça pousse!
PROJET Réaliser des semis de graines



16 La collaboration

ALBUM SOURCE 4 amis
PROJET Organiser un spectacle d'acroport





- Les compléments numériques
- **27 diaporamas** reprenant les images sans les textes des albums vus, des histoires racontées, des contes ou des saynètes sélectionnés.
 - **Du matériel** à imprimer.

À L'ÉCOLE DU LANGAGE

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

À l'école du langage permet de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions à travers 11 séquences d'apprentissage. Les situations de communication présentées sont ancrées dans le vécu de la classe et interactives. Les scènes de langage proposées sont destinées à capter l'attention, éveiller la curiosité, entretenir l'intérêt des élèves et leur désir de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit.

Langage oral **SÉANCE 4**

JOUER UN SCÉNARIO : FAIRE LA VAISSELLE

FONCTION DU LANGAGE MOBILISÉE
Heuristique
 Pour en savoir plus sur le monde.

SCÈNE DE LANGAGE
 Les élèves expérimentent en petit groupe un nouveau scénario au coin cuisine : faire la vaisselle. Ils évoquent leur expérience personnelle, se questionnent, formulent des hypothèses avant de commenter leurs actions comme le fait l'enseignant qui fait aussi la vaisselle.

OBJECTIFS LANGAGIERS
 Comprendre et formuler des consignes.
 Décrire, questionner, expliquer au cours d'une expérimentation.

CONDUITES LANGAGIÈRES
 Décrire, questionner, expliquer, formuler des consignes.

LEXIQUE ET SYNTAXE MOBILISÉS
Langage en production
 Comprendre et formuler des consignes : il faut + infinitif.
 Expliquer à quoi servent les objets : « Le torchon, c'est pour essuyer la vaisselle. »
 Expliquer ce que je fais en formant de phrase du type je + verbe + complément : « Je frotte l'assiette. »
Noms : vaisselle, tablier, bassine, produit vaisselle, éponge, torchon.
Verbes : laver, faire mousser, frotter, mouiller, rincer, égoutter, sécher, essuyer, ranger.
Adjectifs : chaud/froid/tiède, sale/propre.
Marqueurs de temps : d'abord, après, maintenant.

UN GROUPE DE 6 À 10 ÉLÈVES
30 minutes

MATÉRIEL ET SUPPORTS

- ★ De la vaisselle du coin cuisine salie avec un peu de farine.
- ★ Pour chaque élève : un tablier, une bassine profonde avec de l'eau tiède, une éponge, un torchon, un petit tapis pour égoutter la vaisselle.
- ★ Un flacon de produit vaisselle.

120

Les élèves sont debout autour d'une grande table.
 Ils essuient la vaisselle. Ils manipulent l'eau et l'éponge.
 Ils commentent leurs expériences.
 « Je rince les couverts. »
 « Je pose le ve

Le saviez-vous ?

Les recherches et les dernières instructions officielles réaffirment la place primordiale du langage comme condition essentielle de la réussite des élèves. À ce titre, la stimulation et la structuration du langage oral et l'entrée progressive dans la culture de l'écrit constituent la priorité de l'école maternelle.

Le sommaire

Les 11 séquences d'apprentissage
 Bonjour, je m'appelle Trotro
 Jouons au coin cuisine
 Trotro va à l'école
 Roulez bolides!
 Jouons avec les poupées
 Loup y es-tu ?
 À table!
 Jouons avec les véhicules
 À la soupe!
 La toilette des poupées
 Hop! Me voilà!



À L'ÉCOLE DU LANGAGE
 PS-MS
 180 pages
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-28-2

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



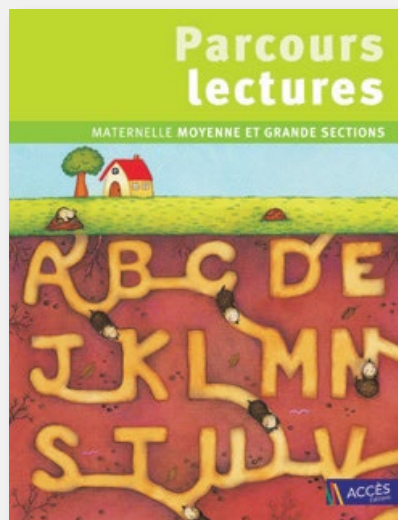
Papier
 + compléments numériques

55€

Les images des albums sont projetables à partir des compléments numériques. Certaines d'entre elles sont animées pour capter plus encore l'attention des enfants.



Animation de l'album *Ma maison* d'Émile Jadoul extraite des compléments numériques



La démarche

- **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.
- **Posters A3**
Ils présentent les albums mis en réseau.

Le sommaire

- Les 14 parcours de lectures**
- Le Petit Chaperon rouge
 - L'accumulation
 - Entrer dans l'univers d'un auteur
 - La princesse
 - La différence
 - Le récit de rêve
 - La randonnée
 - L'ogre
 - Des faims de loups
 - Les abécédaires
 - Les imagiers
 - Le semainier
 - La fiche technique
 - Les livres à compter

PARCOURS LECTURES

Gaëtan Duprey Inspecteur de l'Éducation nationale
Sophie Duprey Conseillère pédagogique

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

DES HISTOIRES À STRUCTURES RÉPÉTITIVES

L'accumulation

Présentation de l'album

Résumé
Petit à petit, en tournant les pages, apparaît sur un fond noir, un grand monstre vert ! Mais, qu'on se rassure, petit à petit, en continuant à tourner les pages, disparaît le grand monstre vert.

Commentaire
Par un habile jeu de formes découpées qui laisse apercevoir les couleurs des yeux, puis celle des cheveux, puis celle du nez, jusqu'à celle de la tête du monstre, l'effet magique de cette apparition, mais plus encore de la disparition qui s'ensuit, réjouit les enfants. Une fois le livre refermé, ils n'attendent qu'une seule chose : faire revenir le grand monstre vert pour mieux encore le voir disparaître.

Mots-clés
Accumulation, peur, monstre, description, schéma corporel, énumération.

Intérêt
Cet album est construit de manière à mettre en valeur les éléments ajoutés à chaque étape de l'histoire. En comparant la page de gauche à celle de droite on peut facilement repérer ce qui a été ajouté ou enlevé. On peut donc dégager facilement le procédé d'écriture utilisé par l'auteur. Cet album permet aussi de réfléchir au rôle du lecteur et à son pouvoir. Par son activité de lecture, il peut faire revenir le monstre enfermé dans le livre. Une manière de faire comprendre aux enfants une raison d'aimer et de choisir un livre : se faire peur, se faire plaisir. La limite est floue.

Le projet de la classe
Les activités présentées se déroulent dans le livre et présentent le monstre imaginé par les enfants. Chaque groupe est chargé de la création.

COMPÉTENCES VISÉES

- Émettre des hypothèses sur le contenu
- Restituer les étapes essentielles de l'histoire
- Utiliser un lexique pour produire un texte
- Dicter un texte à l'adulte.
- Établir des relations entre différents albums
- Comparer les structures d'albums
- Créer un album où un personnage



Lexique

LE MONSTRE le monstre le monstre	LA BOUCHE la bouche la bouche	LES DENTS les dents les dents	LES CHEVEUX les cheveux les cheveux	PETIT petit petit
LES YEUX les yeux les yeux	LE NEZ le nez le nez	LES OREILLES les oreilles les oreilles	LA TÊTE la tête la tête	GRAND grand grand
BLANC blanc blanc	VIOLET violet violet	NOIR noir noir	VERT vert vert	JAUNE jaune jaune
ROUGE rouge rouge	BLEU bleu bleu	ROSE rose rose	ORANGE orange orange	GRIS gris gris

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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ 16 posters A3

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier + 16 posters A3 + livre non-interactif

81€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

21€



PARCOURS LECTURES
MS-GS
224 pages
+ 16 posters A3
ISBN 978-2-909295-98-5

VERS L'ÉCRITURE

LA COLLECTION

Christina Dörner Directrice d'école maternelle
Léa Schneider Professeure des écoles

Les guides pédagogiques *Traces à suivre* et *Vers l'écriture* ont été conçus pour permettre aux élèves de développer leur geste graphique et leurs compétences transversales de façon à entrer efficacement dans l'écriture. Ils suivent une progression rigoureuse et réfléchie répartie sur les cinq périodes de l'année scolaire.

Les guides de l'enseignant

Clairs et illustrés par de nombreuses photos, ils décrivent le matériel et le déroulement de chaque activité avec précision.



Le matériel

Le répertoire d'images *Traces à suivre* et les coffrets *Vers l'écriture* proposent des posters permettant de disposer de supports visuels en lien avec les séances de graphisme. Des jeux sont également proposés dans les coffrets.

Les compléments numériques

- des images à projeter.
- des jeux interactifs en lien avec les séances.
- du matériel à imprimer.



Les polices Accesditions

Créées spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de l'école maternelle, ces polices sont téléchargeables à partir des compléments numériques de *Vers l'écriture MS* et *Vers l'écriture GS*.

LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



TRACES À SUIVRE PS
112 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-03-9



PÉRIODE 1

LAISSER DES TRACES

Les traces en occupant tout l'espace
Les traces selon une organisation spatiale donnée

PÉRIODE 2

RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS

Les lignes continues
Les lignes verticales
Les lignes horizontales

PÉRIODE 3

RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS

Les quadrillages

RÉALISER DES TRACÉS EN FREINANT SON GESTE

Les points
Les traits

PÉRIODE 4

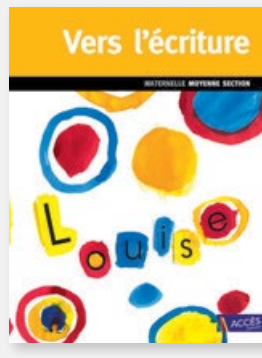
RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE

Les gestes circulaires continus
Les cercles fermés

PÉRIODE 5

COUPLER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES

Les échelles
Les soleils
Les croix



VERS L'ÉCRITURE MS
200 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-12-1



PÉRIODE 1

Tracer des lignes verticales, des lignes horizontales et des cercles fermés
Donner du sens à l'écriture
Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin
Reconnaître et reconstituer son prénom
Écrire les lettres droites en capitales d'imprimerie
Dessiner avec des graphismes connus

PÉRIODE 2

Découvrir et tracer des lignes obliques et des cercles concentriques
Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot
Créer et utiliser la boîte à mots
Écrire les lettres ovales et obliques ainsi que le mot NOËL en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de manipulation

PÉRIODE 3

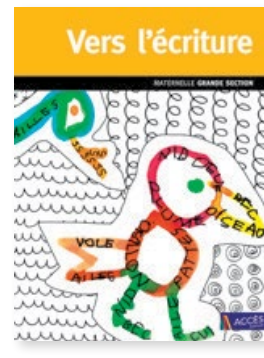
Découvrir et tracer des lignes brisées et des ponts
Écrire les lettres obliques, les lettres combinées et la lettre S en capitales d'imprimerie
Écrire son prénom et des mots en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de modèles de dessin et d'une observation

PÉRIODE 4

Découvrir et tracer des spirales et des lignes sinueuses
Réaliser un livre de devinettes
Copier des mots en capitales d'imprimerie
Découvrir les lettres scriptes
Dessiner à partir de modèles et d'explications

PÉRIODE 5

Découvrir et tracer des boucles
Contourner les obstacles et suivre un contour
Copier plusieurs mots en capitales d'imprimerie et les illustrer
Créer collectivement un album
Écrire les chiffres de 0 à 5



VERS L'ÉCRITURE GS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-10-7



PÉRIODE 1

Tracer des traits et des lignes brisées en miniaturisant son geste
Prendre conscience du rôle de l'écriture
Écrire et copier des mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes
Écrire seul à l'aide d'outils
Illustrer une comptine

PÉRIODE 2

Tracer des cercles concentriques, des lignes sinueuses, des spirales et des traits rayonnants
Reconnaître et reconstituer son prénom en script
Associer des lettres en script et des lettres en capitales
Concevoir et rédiger une invitation, une lettre, une carte de vœux
Enrichir son dessin avec un graphisme

PÉRIODE 3

Tracer des ponts et des boucles ascendantes
Reconnaître et nommer les lettres en script
Associer des mots en capitales et en script
Reconnaître et reconstituer son prénom en cursive
Écrire des lettres rondes et les lettres à pointe en cursive
Dessiner à partir d'une observation et à partir de formes

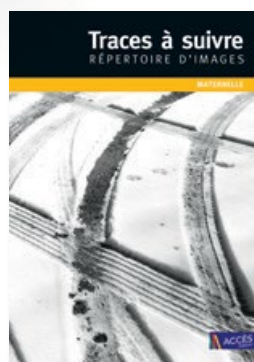
PÉRIODE 4

Tracer des boucles descendantes et des doubles cycloïdes
Écrire des lettres à boucle ascendante, à pont, à boucle descendante et combinées
Associer des lettres cursives et des lettres en capitales
Écrire seul un mot de deux ou trois syllabes
Dessiner à l'aide d'un graphisme

PÉRIODE 5

Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale
Associer des mots dans les trois écritures
Écrire avec d'autres alphabets
Produire collectivement un écrit
Copier des groupes de mots en cursive
Dessiner des personnages habillés

LE MATÉRIEL



Répertoire d'images TRACES À SUIVRE
ISBN 978-2-909295-04-6



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)



COFFRET Vers l'écriture MS
ISBN 978-2-909295-13-8



- 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
- 9 planches de 6 cartons
- 27 planches de 12 cartes
- 6 dés



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



- 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 en 2 exemplaires sur 12 planches recto / verso
- 9 planches de 6 cartons
- 24 planches de 18 cartes
- 6 dés

TRACES À SUIVRE PS

	Papier	45€
	Numérique Livre non-interactif	31,50€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	60,75€
	Utilisateurs supplémentaires*	15,75€
	Répertoire d'images + 1 DVD-Rom	55€

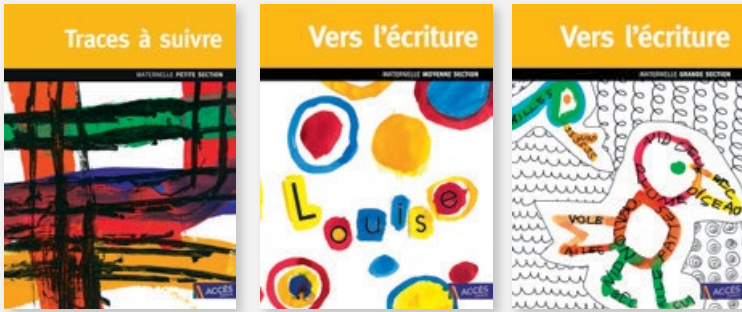
VERS L'ÉCRITURE MS

	Papier + compléments numériques	55€
	Numérique Livre semi-interactif	41,25€
	Papier + numérique Livre papier + livre semi-interactif	75,60€
	Utilisateurs supplémentaires*	20,60€
	Coffret	80€

VERS L'ÉCRITURE GS

	Papier + compléments numériques	60€
	Numérique Livre semi-interactif	45€
	Papier + numérique Livre papier + livre semi-interactif	82,50€
	Utilisateurs supplémentaires*	22,50€
	Coffret	80€

*Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.



Comment sont structurés les guides de l'enseignant TRACES À SUIVRE et VERS L'ÉCRITURE ?

Les séquences d'apprentissage

La composante graphique

(uniquement dans *Vers l'écriture*)
Elle précise dans quelle progression s'inscrit la séquence : le geste graphique, l'entrée dans l'écriture ou le dessin.

LE GESTE GRAPHIQUE | **L'ENTRÉE DANS L'ÉCRITURE** | **LE DESSIN STRUCTURÉ**

PÉRIODE 1

Observer Tracer

UN P'TIT TRAIT, DEUX P'TITS TRAIS!

Tracer des traits verticaux et horizontaux et les combiner

CLASSE ENTIÈRE
COIN REGROUPEMENT
5 à 20 minutes

Matériel

- ★ Les œuvres d'art de Daniel Buren et de Piet Mondrian

L'OBSERVE Observer et décrire des œuvres d'art

- ▶ Dans un premier temps, montrer aux élèves les deux œuvres de Piet Mondrian et les laisser s'exprimer librement.
- ▶ Leur demander de les observer, d'en décrire les formes, les couleurs.
- ▶ Les amener à en remarquer les différences : dans l'une, les lignes vont jusqu'au bout du support tandis que dans l'autre, le geste est stoppé : il s'agit de traits.
- ▶ Faire remarquer que certains traits sont horizontaux, d'autres verticaux, que certains se touchent, que d'autres se croisent et forment des croix.

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
30 à 40 minutes

Matériel

- ★ Une blouse par élève.
- ★ Le tableau et des craies.
- ★ Les chevalets.
- ★ Une feuille A3 par élève.
- ★ 2 ou 3 carrés de carton de 10 x 10 cm par élève.
- ★ De la pâte à fixer.
- ★ Des pinceaux brosses.
- ★ Des pots contenant de la gouache de différentes couleurs.

JE TRACE Tracer des traits horizontaux et verticaux à l'aide d'inducteurs

- ▶ Les élèves disposent chacun d'une partie de tableau ou de piste graphique.
- ▶ Ils collent deux carrés de papier sur leur surface à l'aide de la pâte à fixer.
- ▶ Ils tracent alors des traits verticaux sur le tableau avec une craie en freinant leur geste afin de ne pas toucher les carrés de papier. Ils réalisent l'opération en traçant des traits horizontaux.

Lien avec les autres ouvrages Accès

L'organisation

Le cadre langage

POSTER New York City (1944) Piet Mondrian (1872-1944) Rue sur toile * 174 x 114 cm Centre Pompidou, Paris

POSTER Croix pharmacia à Madrid Secourisme dans les Alpes Pinceau Interaction Femme STIP Photographes couleur © Stockphoto

DIFFÉRENCIATION Lors des premiers tracés, tenir la main de le freinage du geste. Si la production ne plaît pas à l'élève de la peinture à l'intérieur des rectangles.

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
30 à 40 minutes

Matériel

- ★ Une barquette de sable coloré par élève.
- ★ Une feuille colorée de format 21x21cm par élève.
- ★ Des feutres épais noirs.
- ★ De la gouache noire et des pinceaux fins.
- ★ De l'encre de Chine noire et des cotons-tiges.
- ★ De la gouache noire et des pinceaux brosses fins.

JE TRACE Tracer des traits verticaux et horizontaux en mimiaturisant son geste

- ▶ Dans un premier temps, les élèves s'entraînent à tracer des traits horizontaux et verticaux dans le sable à l'intérieur des barquettes.

Donner une feuille à chaque élève. Au préalable, séparer celle-ci en deux dans le sens de la longueur et de la largeur à l'aide d'un feutre noir. Tracer un rectangle central.

Demander aux élèves de tracer dans chacune des parties délimitées soit des traits horizontaux soit des traits verticaux. Ils utilisent à chaque fois un autre outil pour le faire. Attention, deux cases côte à côte ne peuvent contenir le même graphisme.

DIFFÉRENCIATION Tracer le premier trait de chaque partie aux élèves qui en ont besoin.

ACTIVITÉ AUTONOME DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 à 25 minutes

Matériel

- ★ Une ardoise et un feutre par élève.
- ★ 4 bandes noires de format 21x21cm par élève.
- ★ Des craies grasses.

JE TRACE Tracer des traits verticaux et horizontaux en croisant son geste

- ▶ Après avoir observé des croix au sein de la classe ou sur le poster (coffret et DVD-Rom), donner une ardoise et un feutre à chaque élève et leur demander d'en tracer.
- ▶ Si besoin, il est possible de leur donner des Kapla® pour expérimenter.
- ▶ Chaque élève dispose de quatre bandes. Leur demander de tracer sur chacune d'entre elles des croix avec une craie de couleur différente.

Ces bandes peuvent être collées et servir de cadre à la production précédente.

LANGAGE

Nommer les actions : je vois, je trace, je combine, je peins, je remplis, je croise.
Lexique Verbes : tracer, remplir, observer, croiser. Noms : pinceau, trait, ligne, graphisme, croix. Adjectifs : verticaux, horizontaux.

L'objectif général

Le pictogramme
Il permet de se situer au sein de la démarche.

L'ouverture culturelle
Elle suggère des supports visuels en lien avec l'objectif de la séquence et permet de faire le lien avec les posters du répertoire d'images ou des coffrets *Vers l'écriture*.

L'objectif de la séance

Les étapes de la démarche
Elles sont exprimées par des verbes d'action.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir pour la séance.

Le lien avec les autres ouvrages Accès

L'organisation

Le cadre langage
Il énonce les compétences langagières développées lors des séances.

Les activités complémentaires

ACTIVITÉS POUR DÉVELOPPER LA MOTRICITÉ FINE

Développer le geste au niveau des doigts

PRENDRE CONSCIENCE DE SES DOIGTS

Se laver les mains

Activité en classe entière

Ce petit jeu peut être proposé entre deux activités pour canaliser les élèves. Mimer avec les élèves le lavage des mains en nettoyant bien un doigt après l'autre. Il est possible de compter en même temps les doigts avec les élèves.

Apprendre la comptine du lavage des mains :

Frotte, frotte bien tes mains
Mousse, mousse entre tes doigts
Rince bien 1, 2 et 3.



DÉLIER SES DOIGTS

Modéler

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Les élèves créent et jouent librement avec la pâte. La consigne donnée est de ne pas manger la pâte et de rester sur le set.

Enfiler

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Les élèves disposent d'un pic à brochette planté dans une boule de pâte à modeler. Sur ce pic, ils doivent enfiler des perles ayant un gros trou. Il est possible de remplacer cette activité par des abaques sur lesquels on enfle des perles ayant des formes différentes.



Décoller et coller des gommettes

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Les élèves collent librement les gommettes. Elles seront d'abord de grande taille puis de plus en plus petites. Les gommettes peuvent être placées à l'accueil sur la table à dessin.

Piquer

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Les élèves placent librement les clous sur la grille. On peut faire évoluer l'activité en leur demandant de suivre une ligne. Si l'on ne dispose pas de ce jeu, il est possible de donner des clous et du polystyrène extrudé aux élèves.



À la fin de chaque période, des activités de motricité fine sont proposées afin de développer le tonus musculaire et la dextérité des élèves. Des activités pour développer la discrimination visuelle et les compétences spatiales sont également proposées dans les ouvrages pour la MS et la GS.

Traces à suivre PS

DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Activités pour développer la motricité fine

DÉVELOPPER LE GESTE AU DÉPART DU HAUT DU CORPS

Pousser

Demi-classe en salle de motricité

Les élèves sont placés en cercle, les jambes écartées, leurs pieds se touchent. Une balle est lancée dans le cercle. Ils doivent l'empêcher de passer entre leurs jambes en se servant de leurs mains jointes et en la poussant en la faisant rouler. Si la balle passe entre leurs jambes, ils sont éliminés et sortent du cercle.



Utiliser le petit matériel

Classe entière en salle de motricité

Les élèves disposent chacun d'un ballon de baudruche. Dans un premier temps, ils évoluent librement. Un élève décrit sa manière d'utiliser le ballon. Les autres répètent alors le mouvement. Réitérer l'étape plusieurs fois. Pour finir, les élèves jouent seuls avec le ballon, la règle étant de ne pas le laisser tomber par terre. En fonction du niveau des élèves, leur proposer de s'échanger le ballon deux par deux.

DÉVELOPPER DES GESTES PRÉCIS

Faire des boudins

Activité semi-dirigée de 4 à 8 élèves

Demander aux élèves de réaliser des boudins et d'expliquer leur procédure. Leur demander ensuite de réaliser une dizaine de boudins et de les utiliser pour construire librement. Lors d'une mise en commun, chacun présente sa réalisation. Demander aux élèves de réaliser une maison en suivant le modèle de pâte à modeler (DVD-Rom et coffret...).



Découper

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Dans un premier temps, rappeler aux élèves la manière de tenir la paire de ciseaux. Une fois que chacun tient correctement sa paire, il découpe librement de petits morceaux dans des chutes de papier. Il est possible d'utiliser des ciseaux d'apprentissage pour les élèves ayant des difficultés. Ces morceaux de papier peuvent être utilisés pour remplir une surface donnée.

Enfiler

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Dans un premier temps, les élèves réalisent des colliers librement. L'activité peut évoluer en leur demandant de réaliser un collier en utilisant une seule couleur ou forme de perles. Dans un troisième temps, on peut demander aux élèves d'alterner les couleurs suivant un algorithme.

DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Activités pour développer la discrimination visuelle

ASSOCIER DES IMAGES IDENTIQUES

Jeu des poissons dans l'eau

Activité dirigée de 4 à 8 élèves

Placer la planche A3 du jeu des poissons au centre de la table et former une pioche avec les cartes poissons. Les élèves piochent une carte à tour de rôle. Ils doivent retrouver sur la planche le poisson identique à celui de leur carte. Ils gagnent alors un jeton et placent la carte sous la pioche. S'ils ne le trouvent pas, ils ne gagnent pas de jeton. Au bout de cinq tours, on dénombre les jetons. Celui qui en a le plus a gagné.



ASSOCIER DES MOTS IDENTIQUES

Pince-moi

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Donner trois cartes à chaque élève. Chacun dispose de pinces à linge ayant la même couleur que les mots au centre du support. Ils placent alors sur chaque mot en noir la pince à linge de la couleur qui correspond. Ils peuvent échanger leurs cartes après validation par un adulte.



Memory

Réaliser un Memory à l'aide des mots nouveaux de la classe. Jouer en petits groupes avec huit élèves maximum. Les étiquettes sont placées face contre table. Les joueurs retournent deux étiquettes à tour de rôle, essaient de les identifier et les gardent si ce sont les mêmes. Ils les repositionnent à la même place dans le cas contraire.

OBSERVER ET PRENDRE DES INDICES

Jeu des intrus

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève. Ils identifient l'intrus et le barrent à l'aide d'un feutre pour ardoise. Lorsque l'activité est validée par l'enseignant, les élèves effacent et changent de planche avec un de leurs camarades.



Memory graphique

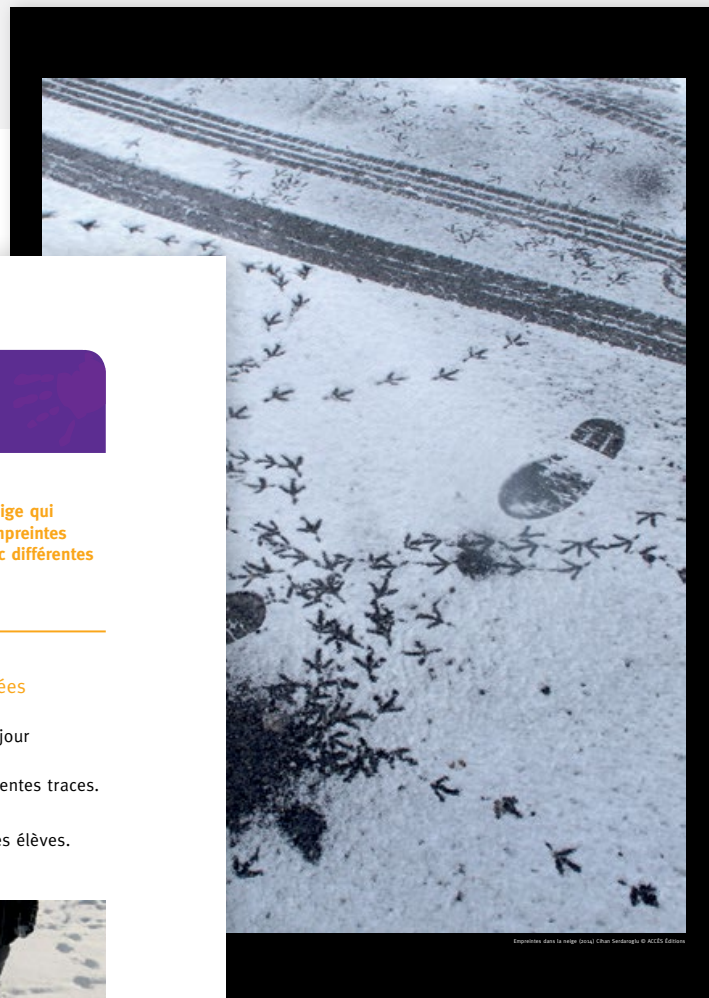
Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Poser les cartes des images et des graphismes au centre de la table. Dans un premier temps, laisser les élèves les observer, puis leur demander de retrouver pour chaque image le graphisme auquel on peut l'associer. Dans un second temps, jouer à la manière d'un Memory. Chacun retourne deux cartes. S'il s'agit d'un graphisme et d'une image qui le contient, l'élève garde les cartes. Si ce n'est pas le cas, il les repose à la même place.





Que trouve-t-on dans le répertoire d'images TRACES À SUIVRE ?



LES EMPREINTES

Cihan Cerdaroglu (né en 1956)

Photographie couleur.

6 EMPREINTES DANS LA NEIGE (2014)

Les journées de neige sont extrêmement riches pour des élèves de maternelle. Elles sont l'occasion d'observer la neige qui tombe, mais aussi de toucher (et parfois goûter!) cette matière blanche qu'ils découvrent avec délice. Laisser des empreintes dans la neige sera un grand plaisir pour les enfants. Il ne faudra pas hésiter à leur proposer de faire des traces avec différentes parties de leurs corps et différents objets ou à organiser un jeu consistant à retrouver quel est l'auteur d'une trace.

L'image en questions

OBJECTIF Identifier l'auteur 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 une personne dont le métier consiste à prendre des photographies avec un appareil photo.
- ▶ **Que voit-on sur cette photographie ?**
On voit différentes empreintes dans la neige.
- ▶ **Qui a laissé ces empreintes ?**
Il y a des empreintes de pas laissées par un humain avec des chaussures et par un oiseau, ainsi que des traces de pneus, faites par une voiture.
- ▶ **Vers où se dirigent les empreintes ?**
Elles sortent du cadre de l'image. Le photographe a fait le choix de ne photographier que certaines empreintes, alors qu'il y en avait beaucoup plus. Photographier, c'est choisir de ne montrer qu'une partie de ce que l'on voit.

L'image en action

OBJECTIF Observer et décrire des traces laissées dans la neige.

- ▶ Observer la cour et les alentours de l'école un jour de neige.
- ▶ Émettre des hypothèses sur l'origine des différentes traces.
- ▶ Observer ses propres traces dans la neige.
- ▶ Comparer les empreintes de pas laissées par les élèves.



Pratiques en lien PÉRIODE 1

Sur les traces de maman pages 24-25



Images en réseau

Réseau sur les empreintes.

Observer différentes empreintes

1 2 3 5 8 A B C D E

Réseau sur la neige.

Observer plusieurs images de neige

8 9 24

Jeu

À chaque animal son empreinte !

Ce jeu consiste à placer chaque animal au bout de son chemin d'empreintes.

62 posters

Au recto, une image à observer.

Au verso, des questions pour guider l'observation et des propositions d'activités permettant de donner du sens à l'image observée.

Un DVD-Rom

Les images à projeter en grand.

Des jeux interactifs pour s'appropriier les graphismes étudiés.



PAROLES d'enseignant

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

Benjamin »

Jeu interactif Le défilé de Jean-Gaul Paultier extrait du DVD-Rom permettant de s'approprier les lignes horizontales.



Que trouve-t-on dans les coffrets VERS L'ÉCRITURE ?

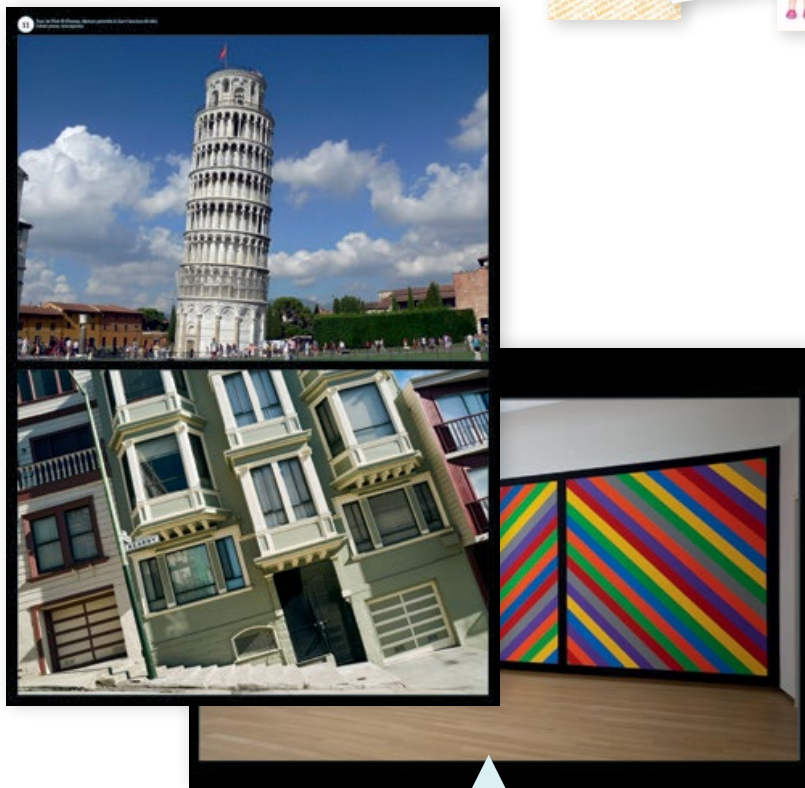
Les coffrets **Vers l'écriture MS** et **Vers l'écriture GS** proposent des posters, des jeux, des modèles de dessin et de pâte à modeler pour développer de manière ludique les compétences nécessaires à l'entrée dans l'écriture : connaissance des lettres, éducation du regard, motricité fine, repérage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

Les posters

Les posters A4 ont été conçus pour les séances d'observation en lien avec le guide de l'enseignant. Ils 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 jeux

Des planches de jeu, des cartons et des cartes permettent de jouer

à plus de 15 jeux différents avec un groupe de 6 élèves pour développer leurs compétences spatiales et visuelles ainsi que leur connaissance des lettres.



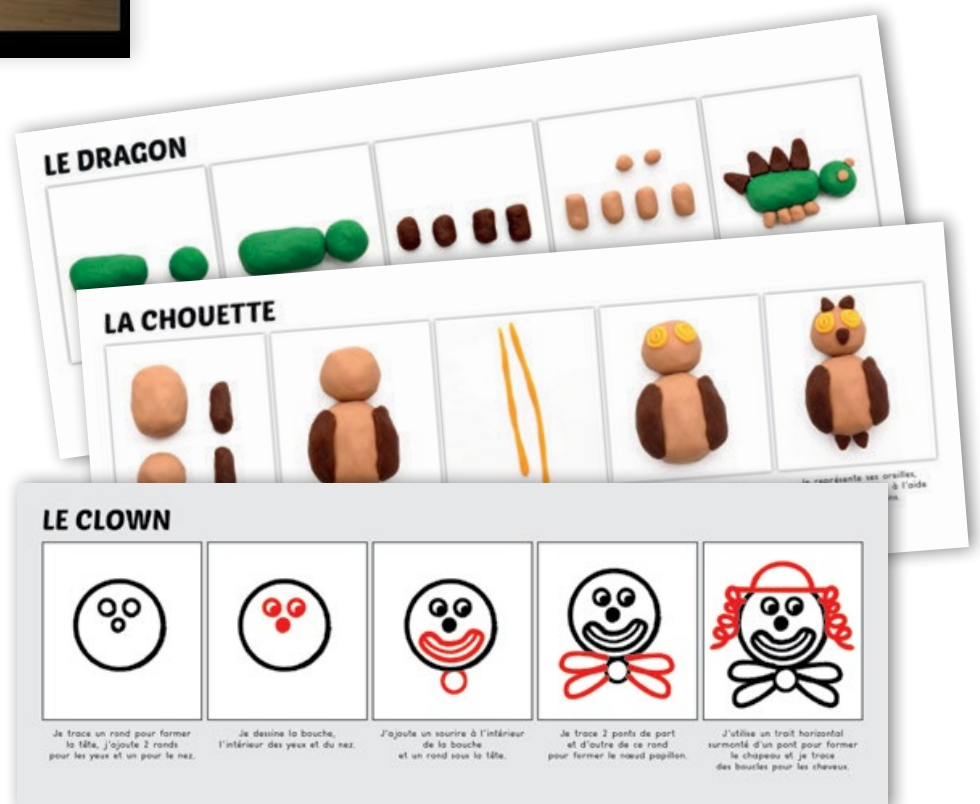
Planches de jeu A5
Jeu des animaux

PAROLES d'auteur

« 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 Dörner »

Les dés

6 dés pour jouer à différents jeux autour des graphismes ou du repérage dans l'espace.



Les planches-modèles

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

VERS LA PHONO

Christina Dörner Directrice d'école maternelle

Les guides pédagogiques **Vers la phono MS** et **GS** proposent des activités ludiques pour développer les compétences phonologiques des élèves dans le respect du rythme de développement de l'enfant. Ils proposent une progression régulière et réfléchie répartie sur les 5 périodes de l'année.



La démarche

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).

Les séances s'appuient sur des supports visuels et auditifs variés : comptines et chansons, mots-images, jeux, albums, projets.

Les compléments numériques

- **Du matériel à imprimer et à plastifier :** mots-images (304 pour la MS et 458 pour la GS), planches de jeux.

Les CD audio

- **Des chansons et comptines**
- **Des sons à identifier**
- **2 lots sonores différents pour chaque niveau de classe**

La page de séance précise la notion abordée (ici les syllabes), la compétence visée, le mode d'organisation, le matériel nécessaire. Elle détaille le déroulement. Elle propose régulièrement une différenciation pédagogique et un prolongement.

SYLLABES

80 Comparer le nombre de syllabes de différents mots **ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES** **1 séance**

LA BATAILLE DES ANIMAUX

1 MATÉRIEL

- Les mots-images des animaux (matériel pages 81 et 82).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer en semi-autonomie.
- Nommer avec les élèves l'ensemble des mots-images (matériel pages 81 et 82).
- Donner à chacun au moins 10 mots-images.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Les 2 joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 2 cartes.
- Il y a bataille lorsque les 2 mots-images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 4 cartes mises en jeu.
- Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- À besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scande puis compare avec son camarade.
- Scander et dénombrer les syllabes avec ses doigts puis comparer avec son camarade.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- À besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scande puis compare avec son camarade.
- Scander et dénombrer les syllabes avec ses doigts puis comparer avec son camarade.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- À besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scande puis compare avec son camarade.
- Scander et dénombrer les syllabes avec ses doigts puis comparer avec son camarade.

10 mots-images par élève				MOTS-IMAGES DES ANIMAUX	100%	MATÉRIEL	81
1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 SYLLABES				

Tout le matériel nécessaire aux séances peut être photocopié à partir des 2 ouvrages.



VERS LA PHONO MS
160 pages + 1 cd audio
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-43-5



VERS LA PHONO GS
272 pages + 1 cd audio
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-44-2

VERS LA PHONO MS

Papier
160 pages + 1 cd audio
+ compléments numériques **50€**

Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments numériques **37,50€**

Papier + numérique
Livre papier + 1 cd audio
+ livre semi-interactif
+ compléments numériques **68,75€**

Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix
réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **18,75€**

VERS LA PHONO GS

Papier
272 pages + 1 cd audio
+ compléments numériques **60€**

Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments numériques **45€**

Papier + numérique
Livre papier + 1 cd audio
+ livre semi-interactif
+ compléments numériques **82,50€**

Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix
réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **22,50€**



GRAMMAIRE EN TEXTES

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

Les outils photocopiables **Grammaire en textes** proposent des activités ludiques et motivantes à partir de textes parlants pour permettre aux élèves de réinvestir avec plaisir leurs compétences grammaticales.

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.

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

ALBUM PHOTO

Maladroitement, Arthur a fait tomber l'album photo. Les commentaires, que maman avait écrits sur trois étiquettes (GNS - GV ET CC) se sont décollés.

Mais Arthur les a mal assemblés.

Écris sous chaque photo la légende qui lui correspond après avoir regroupé les trois bons groupes fonctionnels.

Difficulté : ① 2 3

Connaissance :

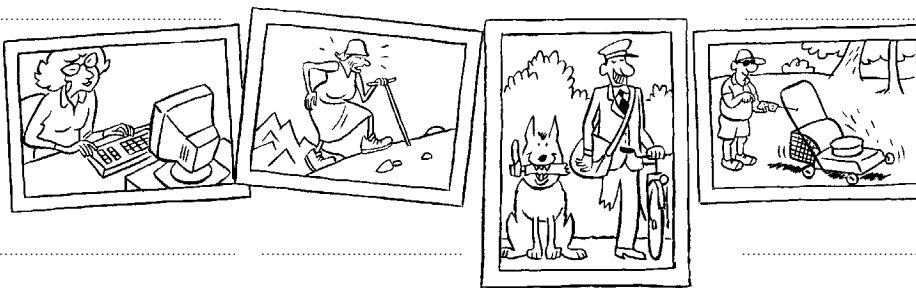
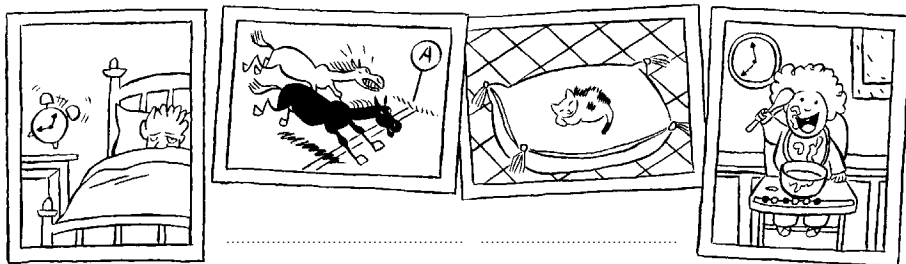
La phrase.

Capacité développée :

Distinguer les groupes fonctionnels de la phrase verbale simple.

- 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 mollet.
- 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.

Aide Commence par séparer les 3 groupes fonctionnels dans chaque phrase.



+ 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.



GRAMMAIRE EN TEXTES
7 À 9 ANS
96 pages
ISBN 978-2-909295-76-3



GRAMMAIRE EN TEXTES
9 À 13 ANS
128 pages
ISBN 978-2-909295-37-4





MÉCAMOTS

Tessa Escoyez Didacticienne du français

Le guide pédagogique **Mécamots** propose 8 chantiers pour développer le vocabulaire des élèves en éveillant chez eux la curiosité lexicale et le plaisir de manipuler les mots.

La démarche

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. Les élèves 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. Habituellement 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.

Les compléments numériques

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

Le sommaire

Les 8 chantiers

- S'intéresser aux mots
- Découvrir la mécanique des mots
- Découvrir les mécanismes de la dérivation
- Découvrir les mécanismes de la composition
- Découvrir les bases venues de langues étrangères
- Découvrir les autres mécanismes de néologie
- Jouer et bricoler avec la mécanique des mots
- Lire et écrire avec la mécanique des mots

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

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.



ÉTIQUETTES MÉCAMOTS À DÉCOUPER ET MANIPULER EN CLASSE

1 planche pour la classe
7 mécamots par groupe de 4 élèves

A3 - 141%
A4 - 100%

BONJOUR Bonjour, dit le renard.	UN TIRE-BOUCHON Tu ouvres la bouteille de vin avec un tire-bouchon .
LA-HAUT Il y a un chat là-haut dans l'arbre!	LONGTEMPS Je t'ai attendu longtemps à la gare.
UN / UNE FLEURISTE Elle achètera un bouquet de roses chez la fleuriste .	EN LAIDIR Cette tour métallique va entaidir le paysage.
LA SALLE DE BAIN Je me lave dans la salle de bain .	UNE BEAUTÉ Michel-Ange sculptait des statues d'une grande beauté .
LÉZARDER En été, les vacanciers aiment lézarder sur la plage.	DÉSERTIQUE Il n'y a rien ici... C'est désertique !
UNE GENOUILLÈRE J'ai acheté de nouvelles genouillères .	REMONTER Il a fallu remonter la pente.
UN CHATON Notre chatte a eu trois chatons .	INCORRECT 3 + 4 = 9? C'est un calcul incorrect !

PAROLES d'élève
« On s'éclate 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 *D'où viennent les mots de la langue française?*

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ DVD-Rom

60€



Papier + numérique (à venir)
Livre papier + 1 DVD-Rom
+ livre semi-interactif

82,50€



Numérique (à venir)
Livre semi-interactif

45€

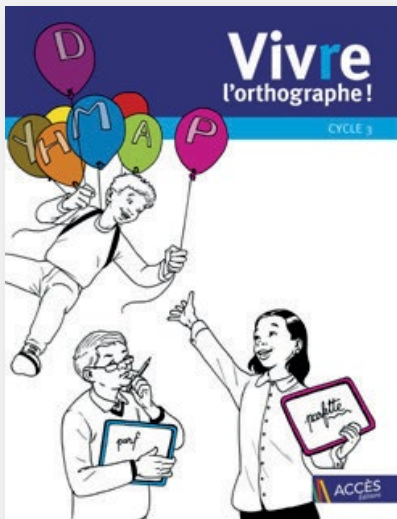


Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix
réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

22,50€



MÉCAMOTS 8-13 ANS
240 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-19-0



La démarche

Inspirée notamment par les travaux de Danièle Cogis et de Dominique Bucheton, l'auteure Marielle Wyns nous livre **Viv(r)e 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. Présentée sous un jour nouveau, la dictée est utilisée tour à tour comme support pour apprendre à mieux se connaître, pour s'entraîner, pour négocier entre différentes graphies possibles et pour s'évaluer.

Le sommaire

Les 5 périodes

Découvrir le système orthographique
 Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale
 Accompagner les élèves de manière différenciée
 Jouer avec l'orthographe grammaticale et lexicale
 S'entraîner à mobiliser ses stratégies orthographiques

VIVRE L'ORTHOGRAPHE !

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

Le guide pédagogique **Viv(r)e l'orthographe** propose des activités ludiques, innovantes et progressives pour développer des stratégies orthographiques efficaces et accompagner tous les élèves vers l'autonomie dans leurs écrits.

Période 2 Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale
 Semaines 7 à 9 > Séance 1

Cache - Écris - Vérifie

Objectif Découvrir certains mots de la liste et apprendre à les mémoriser. 1 40 min

MATÉRIEL

- 1 tableau avec volet refermable ou 1 tableau blanc interactif (TBI)
- 1 ardoise par élève
- 1 liste hebdomadaire par élève
- 1 document et 1 chemise Cache-Écris-Vérifie par élève

1- Mise en situation 2 min

- **Annoncer** l'objectif de la séance.
 «Aujourd'hui, nous allons découvrir certains mots de notre liste hebdomadaire. Vous devez mettre ces mots dans votre tête avant la fin de la semaine. Nous allons découvrir ensemble comment les mettre dans notre tête.»

2- Réalisation de l'activité 15 min

- **Écrire** au tableau un mot choisi de la liste.
- **Réaliser** l'activité en suivant la procédure de découverte du mot TERRIFIANT (semaine 6, séance 1).
- **Procéder** ensuite de la même manière avec un deuxième mot de la liste, puis un troisième...

3- Mise en commun et réflexion 10 min

- **Distribuer** la liste hebdomadaire.
- **Inviter** les élèves à lire tous les mots et à souligner ceux qui leur semblent plus difficiles à mémoriser.
- **Interroger** ensuite certains élèves en leur demandant d'expliquer la stratégie qu'ils pensent utiliser pour tel ou tel mot souligné.

4- Structuration et mise en projet 15 min

- **Distribuer** à chacun le document et la chemise Cache-Écris-Vérifie.
- **Expliquer** aux élèves qu'ils pourront utiliser cet outil chez eux pour étudier leur liste en autonomie.
- **Montrer** aux élèves comment utiliser la chemise chez eux avec la liste de la semaine.

- 1- Les élèves placent le document Cache-Écris-Vérifie dans la chemise et mettent la liste de mots à étudier sous la première bande.
- 2- Ils soulèvent la première bande et mettent le mot dans leur tête puis referment cette bande et écrivent le mot sous la deuxième bande.
- 3- Ils vérifient ensuite en soulevant la première bande et recommencent, selon le même procédé, avec la troisième bande.
- 4- Ils répètent l'opération avec les autres mots de la liste.

Les compléments numériques

Les outils de relecture

favorisent le développement des stratégies orthographiques. Construits en classe au début de l'année, **la main** (CM1) et **l'éventail** (CM2 et 6°), ils permettent aux élèves de s'autonomiser.

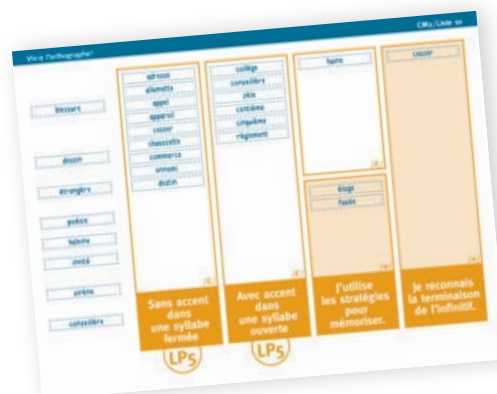
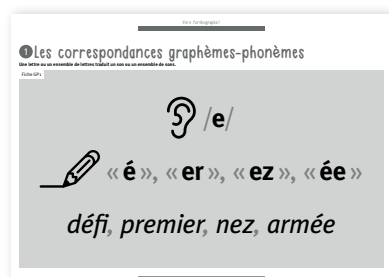


Les vidéos

montrent les gestes professionnels à adopter pour mener les activités en classe.

Les affiches

des règles orthographiques synthétisent l'ensemble des règles orthographiques étudiées.



Les diaporamas interactifs

servent de support interactif lors de la mise en commun.

Les documents à imprimer

Documents élèves, grilles pour l'enseignant et matériel nécessaire aux séances.

Les listes de mots hebdomadaires

de difficulté progressive soutiennent l'étude de l'orthographe lexicale tout au long de l'année.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
 + DVD-Rom
 + compléments numériques

60€



Papier + numérique (à venir)
 Livre papier + 1 DVD-Rom
 + livre semi-interactif
 + compléments numériques

82,50€



Numérique (à venir)
 Livre semi-interactif
 + compléments numériques

45€



Utilisateurs supplémentaires
 Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

22,50€



VIVRE L'ORTHOGRAPHE!
 CYCLE 3
 196 pages + 1 DVD-Rom
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-19-0

Découvrez la vidéo de démonstration www.acces-editions.com



DÉFI LIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Défi lire propose 10 parcours à travers la littérature de jeunesse pour construire de nouvelles compétences de lecteur et développer la pratique de la langue orale en contexte.

La démarche

Chaque parcours s'articule de la même manière :

• Fonction et ce qu'il faut savoir

Ces informations renseignent sur le rôle, l'intérêt et les règles de fonctionnement du sujet étudié.

• Réflexions pour guider le travail de compréhension et d'interprétation

Ces principes débouchent sur une démarche en classe où l'interaction Dire / Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.

Le sommaire

Les 10 parcours de lecture

- L'objet livre
- Le rapport texte-image
- Le point de vue
- Une série : Ernest et Célestine
- L'album tout en images
- Le conte
- Le récit initiatique
- Un sentiment : la peur
- Les grandes questions
- Les jeux sur la langue

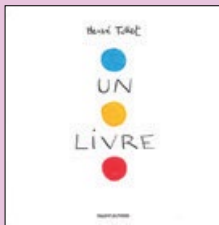


DÉFI LIRE 6 À 8 ANS
288 pages
ISBN 978-2-909295-71-8

Des livres en réseau

→ Le rapport texte-image

Des albums qui jouent avec le rapport texte-image



Un livre. Hervé Tullet. Bayard jeunesse. 2010. 11,90 €. C'est un livre, tu fais comme il te dit et tu vas voir... Prix Sorcières 2011 catégorie tout petits. 56 pages. Dès 5 ans. Facile.



Le secret. Éric Battut 2004. Didier Jeunesse. 2008. 5,50 €. La petite souris a un secret. À chaque animal qui lui demande ce qu'elle a caché, elle répond qu'elle ne le dira jamais. 26 pages. Dès 5 ans. Facile.



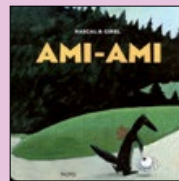
Crapaud. Ruth Brown 1996. Gallimard jeunesse. 2010. 4,90 €. Un crapaud visqueux, gluant, couvert de verrues et de pustules tombe la tête la première dans la gueule d'un monstre. Que va-t-il se passer ? 26 pages. Dès 6 ans. Bon lecteur.



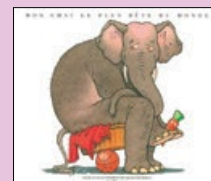
Jojo la vache. Olivier Douzou. Éditions du Rouergue. 1993. 11,70 €. Un jour, Jojo la vieille vache, a commencé à perdre tous ses attributs de vache, l'un après l'autre. 24 pages. Dès 6 ans. Bon lecteur.



Le roi de la grande savane. Voutch. Circonflexe. 2006. 11,50 €. Si le lion n'est plus le roi de la grande savane, qui est le roi ? Le singe pense que c'est lui mais... 34 pages. Dès 6 ans. Facile.



Ami-ami. Rascal et Stéphane Girel 2002. Pastel. 2004. 5,60 € et 12,70 €. Dans une jolie vallée, un gentil petit lapin et un grand méchant loup rêvent d'amitié. Un jour, ils se rencontrent. Prix Sorcières 2003 catégorie album. 30 pages. Dès 6 ans.



Mon chat le plus bête du monde. Gilles Bachelet 2004. Seuil jeunesse. 2006. 13,20 €. Un album désopilant où humour, bêtises et imagination font bon ménage. Baobab de l'album 2004 à Montreuil. 22 pages. Dès 6 ans. Facile.

Le saviez-vous ?

Les 3 premiers parcours apportent les bases nécessaires à tout apprentissage littéraire. Les 7 parcours suivants déclinent en l'éclairant toute la richesse et la variété de l'offre éditoriale jeunesse pour les 6 à 8 ans.

Les trois rapports texte-image possibles

Les principes

L'articulation texte-image est essentiellement pensée en termes de complémentarité, le texte disant ce que l'image ne montre pas et l'image montrant ce que le texte ne dit pas. Cette articulation est au service de l'efficacité narrative et de la lisibilité.

Comment ça fonctionne

Quels sont les rapports qui existent entre le texte et l'image ? Texte et image n'entrent en relation que de trois manières. Texte et image ne peuvent pas faire autre chose que se compléter, se répéter ou se contredire.

- **Il y a un rapport de collaboration.** Le texte et l'image travaillent conjointement en vue d'un sens commun. Articulés, textes et images construisent un propos unique. Les puissances et les impuissances propres à chacun des deux codes se trouvent combinées. Ici, le sens émerge de la mise en relation du texte et de l'image.
- **Il y a un rapport de redondance.** Le texte et l'image renvoient alors au même récit. Ils se centrent sur des personnages, des actions et des événements rigoureusement identiques. Les contenus narratifs se trouvent superposés. Ici, le support prééminent, le texte ou l'image, n'a pas besoin de l'autre pour développer l'essentiel de son propos.
- **Il y a un rapport de disjonction.** Le texte et l'image ne racontent pas la même chose. Il y a un décalage flagrant entre le propos de l'auteur et les illustrations. L'image peut aller jusqu'à remettre en cause le texte. La contradiction flagrante interroge le lecteur et laisse ouvert le champ des interprétations. Le lecteur ainsi interpellé doit s'impliquer pour interpréter et mettre à jour les intentions du créateur de l'œuvre.

- **Une fonction de révélation :** « Quelques mots suffisent à révéler l'image, à la faire apparaître, comme il suffit d'un bain approprié pour rendre visible l'image latente d'un cliché photographique ».
- **Une fonction complémentaire :** « L'intervention de la seconde expression sur la prioritaire peut donner lieu à la production d'un sens global. L'une complète l'autre, livre des informations, comble ses lacunes ».
- **Une fonction de contrepoint :** « L'une des expressions peut se poser en contrepoint, notamment par un décalage vis-à-vis des attentes générées par l'instance première ». Dans ce cas, la distorsion n'est parfois pas loin.
- **Une fonction d'amplification :** « L'un peut en dire plus que l'autre, sans le contredire ni le répéter ».

Ces apports sont essentiels à connaître pour les médiateurs de lecture que sont les enseignants. Il ne s'agit en aucun cas de présenter une telle nomenclature à nos élèves de CP et de CE1. En revanche, il sera très formateur de confronter nos élèves aux différentes fonctions narratives de l'image. À l'enseignant de guider explicitement ses élèves à comprendre et à interpréter les textes et les images qui leur sont adressés.

Comme le rappelle justement Michel Fayol, « les enfants qui sont encore en phase d'apprentissage du code ou qui éprouvent des difficultés à identifier les mots peuvent très difficilement conduire une activité de compréhension au cours même de la lecture ».

La démarche pédagogique, pour être efficace, devra donc consister à penser et à aider la compréhension avant, pendant et après la lecture. Initier l'enfant aux codes de l'album passe par lui faire prendre conscience qu'il est nécessaire d'associer le texte et l'image pour construire des significations. Les images comme le texte demandent à être lues. Il s'agit de confronter les enfants à la diversité des fonctions narratives de l'image pour leur apprendre à la lire et pour les amener à la commenter et à l'interpréter.

Avec les plus jeunes, la lecture complète – texte et image – permet de construire une première représentation. Les relectures de l'enseignant, interrompues alors par les verbalisations des élèves (reformulations, commentaires, anticipations ou citations...), font évoluer les premières représentations, exercent l'attention fine et les mises en relation (logique, chronologique), développent la mémoire verbale et la compréhension de l'album, instituant de fait l'élève comme lecteur interprète.

La DÉMARCHÉ en CLASSE

L'enseignant sait qu'il n'existe que trois types de rapports possibles entre le texte et l'image : redondance, collaboration et disjonction. Il va choisir des livres adaptés pour travailler la relation texte-image avec ses élèves. Il identifie le type de relation texte-image, en éprouve la complexité et décide des modalités de présentation à ses élèves : lecture du texte seul, lecture du texte en montrant toutes les images, lecture du texte en montrant certaines images et en cachant d'autres... **Nous allons travailler les trois rapports texte-image à partir des albums suivants, classés selon leur niveau de difficulté en classe.**

Collaboration	CP Un livre CP Le secret CE1 Crapaud CE1 Jojo la vache
Redondance	CP Le roi de la grande savane
Redondance et collaboration	CE1-CE2 Ami-ami
Disjonction	CP-CE1 Mon chat le plus bête du monde CP Michel
Collaboration Redondance Disjonction	CE1-CE2 Bathazar !

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

81€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix
réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

21€

PROJET LECTEUR

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Projet lecteur propose 11 parcours à travers la littérature de jeunesse pour s'exprimer de manière précise et claire à l'oral comme à l'écrit et lire de manière autonome des livres choisis par soi-même.



L'île du monstriel



L'île du monstriel est un récit initiatique paru en 2000 à l'école des loisirs. L'album est disponible en deux versions à 12,50 € et à 6,50 € en collection Mouche.

L'auteur-illustrateur

Yvan Pommaux est né en 1946 à Vichy et fréquente pendant deux ans les cours de l'École des Arts de Clermont-Ferrand et de Bourges, puis après avoir exercé de nombreux petits métiers à l'école des loisirs comme maquettiste. Depuis et illustre des albums pour enfants. Le Pommaux a beaucoup évolué depuis ses premières années. Il aime diversifier les thèmes et les genres, passant de la bande dessinée à l'album enquêtes mystérieuses aux histoires d'animaux.

Le résumé

Deux enfants, Léon et Elvire, sont embarqués vers l'île du monstriel habitée par un redoutable monstre, le ragondin et Poil-roux, son ami, qui se sortent de ce mauvais pas.

Le point de vue

L'intérêt de l'album réside dans sa structure narrative atypique. L'auteur de cet album, Yvan Pommaux a réalisé les illustrations. C'est un auteur-illustrateur reconnu. Dans cet album, il a fait le choix d'une double narration. Il nous raconte les aventures de ses deux héros de deux manières parallèles et complémentaires. Deux récits et deux types d'images pour une seule histoire de type robinsonnade.

- L'aventure vécue par Léon et Elvire est présentée sous la forme de vignettes de bande dessinée de grande taille avec les dialogues dans des bulles. Les deux enfants sont toujours représentés dans des vignettes luxuriantes et sombres créant un univers hostile. Les deux enfants subissent les épreuves qui leur sont imposées par l'auteur mais réagissent avec brio. Ils s'en sortent par leur débrouillardise, aidés sans le savoir par Poil-gris et Poil-roux.
- La même aventure, qui est observée et commentée par Poil-gris et Poil-roux, est présentée sous la forme d'illustrations légendées par des dialogues. Les deux ragondins sont toujours représentés sur fond blanc par des croquis très sobres et dépouillés. Les deux narrateurs sont contrastés : Poil-roux est optimiste, Poil-gris est pessimiste. Les deux animaux tirent les ficelles de l'histoire. Ils déclenchent l'aventure et la font évoluer au gré de leurs interventions. Leur position extérieure à l'action principale leur permet d'influer sur son cours. Leurs dialogues nous permettent de comprendre ce qui se passe. Ils savent. Leur position est privilégiée par rapport à celles de Léon et Elvire, qui ne connaissent pas les coulisses de l'histoire et ne se savent pas observés et aidés.

Mais ces deux plans narratifs savamment opposés ne sont

→ Le point de vue

La DÉMARCHÉ en CLASSE

1. Découvrir - Lire - Émettre des hypothèses

Montrer les 1^{re} et 4^e de couvertures livre fermé et titre caché. Relever les impressions des élèves à partir de questions. Que vous attendez-vous à trouver dans cet album ? Qui sont ces personnages ? D'où viennent-ils ? Qui observe ces deux enfants ? Où va se passer l'action ? Relever l'opposition lumière/ombre entre la 1^{re} et la 4^e de couvertures. Pointer les éléments d'hostilité : un rivage exotique, un univers luxuriant mais lugubre, un enchevêtrement sombre de troncs et de branches, des enfants inquiets, une étrange impression d'être surveillé par une force supérieure. Une atmosphère peu rassurante et menaçante.

Découvrir le titre. Compléter les réponses : les enfants sont arrivés sur une île. Ils sont observés par le monstriel.

2. Lire - Observer - Comprendre

Cet album se prête à une lecture à plusieurs voix. En fait, toute l'histoire est constituée de dialogues qui se répondent et s'interpénètrent.

Six enfants sont choisis pour jouer les personnages - Poil-gris, Poil-roux, Léon, Elvire, Douce, le monstriel - et rendre la lecture plus expressive et vivante. Prévoir un temps de préparation pour ce petit groupe d'élèves. Ne pas faire lire les incises (dit-il, il s'écrie...) qui ne serviront qu'à identifier celui qui doit prendre la parole.

Faire montrer toutes les images le jour de la lecture.

3. Dire - Résumer

Pour vérifier la bonne compréhension de l'histoire, demander un résumé oral en quelques phrases.

4. Discuter - Dire - Interpréter

Questionner. Que raconte l'histoire ? De quelle manière ? Faire ressentir aux élèves les deux modes de narration qui fonctionnent en parallèle et se complètent parfaitement. Discuter de la mise en page originale, des deux procédés employés par Yvan Pommaux pour raconter. Comprendre que l'irruption du merveilleux dans le récit permet la continuité de l'action et la résolution du problème.

Bien montrer le rôle prépondérant de Douce qui fait le messager entre les deux anges-gardiens de l'ombre et les protagonistes de l'histoire réelle. Lister les passages où le merveilleux intervient sur le déroulement de l'aventure (voir ci-contre, lorsqu'il est fait référence aux pages 6, 13, 18, 19 et 24).

Questionner sur ces pages. Qui coupe l'amarre de la barque ? Qui fournit l'encyclopédie, l'hameçon, le poisson aux enfants ? Pourquoi Elvire décide-t-elle de partir et quitter l'île ?

Faire remarquer que le dialogue des ragondins s'arrête à la seconde apparition du monstriel : ils n'ont plus de solution au problème que représente le dangereux monstriel. Les enfants doivent se débrouiller tout seuls et ils y arrivent ! Poil-gris doit bien reconnaître son erreur du début : les jeunes d'aujourd'hui ne sont pas si empotés qu'on le dit !

Pourquoi l'auteur, Yvan Pommaux, a-t-il choisi de nous raconter cette histoire de cette manière si particulière ? Cela apporte crédibilité, vie et rythme à une histoire banale qui aurait pu être fade et sans saveur. Faire percevoir tout le travail novateur de recherche et de création d'Yvan Pommaux. En mélangeant différentes techniques narratives, l'auteur a réussi à transformer une histoire basique en un album d'un type nouveau souvent cité comme une référence. L'œuvre multiforme très riche et très variée d'Yvan Pommaux lui a permis cet essai d'émulation réussie. En prolongement, d'autres albums de cet auteur prolifique peuvent être présentés.

5. Écrire

Sujet 1. Imaginez ce que vont dire Léon et Elvire à leurs parents lors de leurs retrouvailles.

Remarque. Si les enfants ont compris le procédé d'énonciation choisi par l'auteur, ils ne feront pas mention de la narration de Poil-gris et Poil-roux. Sinon, pour les aider, occulter les dialogues des deux ragondins et ne lire que les passages de la BD.

Sujet 2. Écrivez l'histoire du point de vue de Douce, la peluche. N'oubliez pas que des trois aventuriers, elle seule connaît toutes les ficelles de l'intrigue !

Remarque. Ici, les enfants doivent parler des ragondins.



L'île du monstriel. Yvan Pommaux © l'école des loisirs. 2003

Toutes les informations nécessaires à l'étude d'une œuvre sont regroupées au service d'une démarche basée sur l'interaction constante Dire/Lire/Écrire.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

81€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Utilisateurs supplémentaires

Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

21€

PROJET LECTEUR
8 À 12 ANS
272 pages
ISBN 978-2-909295-50-3



La démarche
Chaque parcours s'articule de la même manière :

- **Fonction et ce qu'il faut savoir**
Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement de la forme ou du genre littéraire étudié.
- **Lecture d'un texte particulièrement caractéristique**
L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.
- **Mise en réseau de livres**
Il y a 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.

Le sommaire

Les 11 parcours de lecture

Le point de vue
La nouvelle
Le récit d'aventures
Le policier
Le récit de vie
Le récit de voyage
Le récit historique
Le conte
La fable
Le fantastique
La science-fiction



La démarche

Chaque parcours s'articule de la même manière :

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**

Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.

- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**

Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. 21 aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture sont fournies.

- **Sujets d'écriture longue proposés par âge**

De difficulté progressive, 23 sujets différents permettent une pédagogie différenciée.

Le sommaire

Les 12 parcours d'écriture

Le tri de textes
L'eau - le chat

Type narratif

Le récit imaginaire
Le conte

Type descriptif

Le portrait

Type explicatif

Présenter un sujet
Présenter un livre lu
L'affiche informative

Type injonctif

La recette de cuisine
La notice de fabrication

Type rhétorique

Jeux de langage
Le poème

Type conversationnel

Le dialogue



DÉFI ÉCRIRE 7 À 9 ANS
256 pages
ISBN 978-2-909295-42-8

DÉFI ÉCRIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Défi écrire propose 12 parcours d'écriture à travers les types de textes pour produire des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux.

La compréhension

Les principes

Les textes qui constituent une recette s'enchaînent logiquement et de manière cohérente. L'enchaînement des opérations a un sens rigoureux.

La démarche en classe

Cette nécessité du sens sera mise en évidence facilement à partir de l'exercice suivant (document 39).

Consigne : Pour réussir la recette du pain, reconstitue chaque phrase en faisant correspondre à chaque début de phrase sa suite logique :

Comment ça fonctionne

Le vocabulaire est rigoureux et comporte des termes spécifiques. Les mots sont bien choisis pour constituer des phrases apportant une information nouvelle.

1. pendant 30 minutes.
2. et entaille le dessus avec un couteau.
3. et laisse reposer dans une pièce à 20°.
4. creuse un puits et verse la levure dedans.
5. 40 minutes.
6. pour qu'il n'y ait pas de grumeaux.
7. la pâte a doublé de volume.
8. jusqu'à ce qu'elle ne colle plus à tes doigts.

170

Délaye la levure dans l'eau tiède

Pain
Recette facile pour un petit boulanger. Avec ta maman apprends à confectionner toi-même le pain de toute la famille. Regarde bien chaque case et fais exactement ce qu'on te demande.

Au bout d'une heure,

Mets la farine et le sel dans une jatte,

Dépose ton pain sur la plaque

Pétris longuement la pâte

Recouvre la pâte d'un torchon humide

Document 39

Défi écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire / Analyser / Écrire à travers l'alternance de séquences de découverte et de création.

La démarche de Défi Écrire

Elle est commune à tous les types de textes. La corrélation Lecture-Écriture y est constante. L'apprentissage va de la « lecture-découverte de critères textuels » à la rédaction du texte définitif.

En voici les six étapes.

Lecture Analyse	Lecture et analyse de textes d'un même type	Plusieurs textes de même type sont proposés en lecture. Après les avoir identifiés et comparés, on dégage les caractéristiques globales.
+		
Lecture Analyse	Recensement des critères de fonctionnement des textes	Une liste est établie en commun qui servira à rédiger la grille d'évaluation formative (superstructure ou silhouette - grammaire du texte - grammaire de la phrase).
+		
Grammaire Vocabulaire Orthographe	Mise en place d'outils et d'aides	Ils sont apportés par l'enseignant dans le but de faciliter par la suite l'acte d'écriture. Ils sont d'ordre lexical, morphologique et syntaxique, éventuellement orthographique.
+		
Écoute	Mise en situation d'écriture	Les différents sujets variés et motivants se situent dans le cadre d'un projet d'écriture et dans un contexte de communication : on écrit pour être lu.
+		
Rédaction	Rédaction d'un premier texte	La rédaction est individuelle, issue d'un petit groupe ou collective. À la fin, l'élève se relit et s'autocorrige.
+		
Lecture Écoute Analyse Grammaire Orthographe	Évaluation formative par l'enseignant	Le premier jet de l'élève (son brouillon) est le plus souvent très éloigné de la demande. L'enseignant doit ici faire prendre conscience à chacun de ses lacunes. Pour cela, il dispose de plusieurs supports : - la grille de relecture-réécriture complétée et donnée à chacun, - la lecture à haute voix par chaque élève du texte d'un camarade suivie d'une discussion critique, - la séance de structuration (2 ^e étape) selon les besoins recensés, - les activités du dossier GRAMMAIRE EN TEXTES 7 à 9 ans chez ACCÈS Éditions.
+		
Rédaction	Réécriture	L'élève réinvestit tous les conseils verbaux et écrits dans la production d'un texte qui n'est pas un nouveau texte, mais le premier texte retravaillé et amélioré localement.
+		
Rédaction Soins	Mise en page définitive	L'enfant prend plaisir à soigner l'écriture et la présentation de son œuvre finale.
+		
	Évaluation finale	Elle peut être notée à condition de se fonder sur les critères retenus.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

81€

Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

21€

PROJET ÉCRIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Projet écrire propose 15 parcours à travers les types de textes.

Écris-moi une histoire

Sous la moquette

Consigne

- Ton histoire doit avoir pour titre *Sous la moquette*.
- Elle doit contenir la phrase *Deux semaines passèrent et cela recommença.*

Guide d'écriture et d'invention 2

- Tu peux commencer ton texte par *Harry Smith habitait une maison calme de la banlieue de Londres. Il l'avait reçue en héritage de sa tante Agathe, morte quelques mois auparavant. Il y avait installé sa bibliothèque et sa collection de modèles réduits. Tous les soirs, après son travail dans un laboratoire de recherches spatiales, il passait des heures délicieuses à lire ses livres favoris. Et tard dans la nuit, la lumière du salon brillait doucement dans la rue endormie.*
Pourtant un soir, la lampe se mit à vaciller et il crut apercevoir comme une ombre se déplacer sur la moquette. « Il est temps d'aller dormir, se dit-il, j'ai trop travaillé aujourd'hui ». Et il alla se coucher.
Deux semaines passèrent et cela recommença...

- Tu peux utiliser dans ton texte les expressions *Cette fois-ci...*
Il saisit la chaise et...
C'est alors que...
Il n'en croyait pas ses yeux...

- Tu peux terminer ton texte par *Désormais le fantôme d'Agathe Plus jamais, il ne ferait collectio*
Et jusqu'à son dernier jour, il re



Les mystères de Harris Burdick. Chris Van Allsburg. © L'école des loisirs. 1985 et 2007

Le bon genre

Identifie le genre du livre : fantastique, science-fiction, historique, policier et aventure. Note-le sur chaque carte de présentation de livre. ●

<p>Genre</p> <p>des 11/12 ans</p> <p>Très bon lecteur ●●●</p>	<p>Genre</p> <p>des 9/10 ans</p> <p>Bon lecteur ●●</p>
<p>Genre</p> <p>des 9/10 ans</p> <p>Bon lecteur ●●</p>	<p>Genre</p> <p>des 11/12 ans</p> <p>Facile ●</p>
<p>Genre</p> <p>des 9/10 ans</p> <p>Très bon lecteur ●●●</p>	<p>Genre</p> <p>des 11/12 ans</p> <p>Très bon lecteur ●●●</p>
<p>Genre</p> <p>des 9/10 ans</p> <p>Bon lecteur ●●</p>	<p>Genre</p> <p>des 11/12 ans</p> <p>Bon lecteur ●●</p>

La presse EN PARLE

« C'est un véritable trésor pédagogique, une caverne d'Ali Baba pour les collègues du cycle des approfondissements. »

Guy Vermée - La Classe »»



La démarche

Chaque parcours s'articule de la même manière :

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**

Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.

- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**

Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. Les sujets de rédaction sont nombreux et différenciés.

- **Aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture**

Elles sont constituées de listes de mots spécifiques, d'aide-mémoire, de tableaux de synthèse, de rappels méthodologiques, de grilles de relecture-réécriture.

Le sommaire

Les 15 parcours d'écriture

Le tri de textes
L'œuf

Type narratif

Le fait divers

La bande dessinée

S'exprimer à partir d'une image

S'exprimer à partir d'un mot

Type descriptif

Le portrait

Décrire un lieu

Type explicatif

Le résumé

Présenter un livre lu

Type argumentatif

Le message publicitaire écrit

Type injonctif

La règle de jeu

Type rhétorique

Le poème

Type conversationnel

Le dialogue

Types variés

La lettre

Le journal scolaire

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Papier + numérique

Livre papier + livre non-interactif

81€



Numérique

Livre non-interactif

42€



Utilisateurs supplémentaires

Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

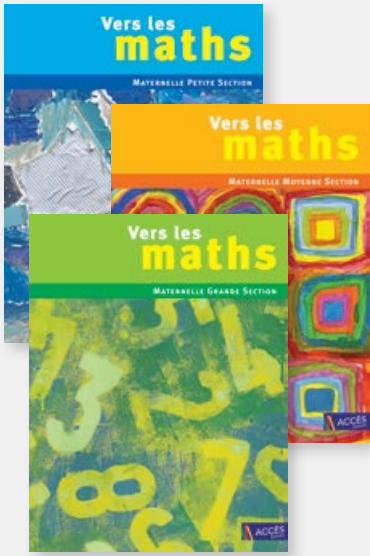
21€

PROJET ÉCRIRE
9 À 13 ANS
272 pages
ISBN 978-2-909295-59-6



VERS LES MATHS

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



Les intitulés de la collection

Ce 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.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

PARLER DES NOMBRES À L'AIDE DE LEUR DÉCOMPOSITION

4 éléphants

MATÉRIEL

- 2 cordes accrochées au tableau et 4 images d'éléphants (matériel page 59).
- Dessin de la situation et éléphants photocopiés (matériel page ci-contre).

ORGANISATION

Travail collectif en demi-classe.

BUT

Trouver différentes façons de répartir 4 éléphants sur 2 cordes.

DÉROULEMENT

Ces activités sont proposées en prolongement du travail mené à propos des nombres de 1 à 5. On réutilisera la comptine *Un éléphant se balançait* pour introduire les 4 éléphants cette fois répartis sur 2 cordes.

APPROPRIATION DU PROBLÈME
Échange oral collectif

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

MATÉRIEL

Les 2 cordes et les 4 éléphants.

ÉTAPES

Étape 1 Découvrir la situation

Observer les différentes décompositions du nombre 4.

Étape 2 Chercher toutes les décompositions du nombre 4

ÉTAPES

Étape 1 Découvrir la situation

Chaque enfant dispose d'un éléphant qui apparaît sur une corde.

- Chanter la comptine. Un éléphant qui apparaît sur une corde.
- Décrire la répartition des éléphants sur les 2 cordes.
- Chanter la comptine. Un éléphant qui apparaît sur une corde.
- Observer la répartition.
- Si elle est identique à la précédente, dire « pareil ».
- Si elle est différente de la précédente, dire « différent ».
- Si elle est différente de la précédente, dire « différent ».

Étape 2 Chercher toutes les décompositions du nombre 4

Chaque enfant dispose d'un éléphant qui apparaît sur une corde.

- Prendre 4 éléphants et les répartir sur les 2 cordes.
- Dire chacun son tour sa répartition.
- Reproduire les solutions trouvées.
- Retenir un exemple de répartition.

Étape 3 Trouver le complément

L'enseignant présente une situation où une corde est cachée.

- Chercher combien d'éléphants sont sur la corde cachée.
- Confronter les résultats.
- Valider en montrant la répartition.
- Proposer un exercice de répartition.

Mobiliser le langage dans toutes les activités

- Dire ou chanter une comptine et un jeu de doigts.
- Justifier un résultat.
- Lexique : Adverbes (combien, trop, pas assez),

Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.



VERS LES MATHS PS
128 pages
ISBN 978-2-909295-60-2



VERS LES MATHS MS
176 pages
ISBN 978-2-909295-54-1



VERS LES MATHS GS
208 pages
ISBN 978-2-909295-55-8

VERS LES MATHS PS		VERS LES MATHS MS		VERS LES MATHS GS	
	Papier 45€		Papier 50€		Papier 55€
	Numérique 31,50€ Livre non-interactif		Numérique 35€ Livre non-interactif		Numérique 38,50€ Livre non-interactif
	Papier + numérique 60,75€ Livre papier + livre non-interactif		Papier + numérique 67,50€ Livre papier + livre non-interactif		Papier + numérique 74,25€ Livre papier + livre non-interactif
	Utilisateurs supplémentaires* 15,75€		Utilisateurs supplémentaires* 17,50€		Utilisateurs supplémentaires* 19,25€

*Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

LOGIQUE ET NOMBRES

JEUX ET PROBLÈMES

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

Des outils photocopiables utilisables en autonomie qui regroupent des activités ludiques permettant aux élèves de développer leur raisonnement et leur calcul mental.



Les points forts

- Les exercices sont photocopiables.
- Les corrections sont proposées à la fin de chaque ouvrage.
- Chaque type d'activité est décliné selon plusieurs niveaux de difficulté progressive.
- L'accent est mis sur les stratégies de raisonnement et sur la résolution de situations-problèmes.



70 JEUX DE LOGIQUE
2 à 6 ans
80 pages
ISBN 978-2-909295-82-4



77 JEUX DE LOGIQUE
6 à 8 ans
96 pages
ISBN 978-2-909295-40-4



66 PROBLÈMES DE LOGIQUE
7 à 10 ans
112 pages
ISBN 978-2-909295-64-0



83 PROBLÈMES DE LOGIQUE
8 à 13 ans
96 pages
ISBN 978-2-909295-39-8



333 JEUX DE LOGIQUE
8 à 13 ans
128 pages
ISBN 978-2-909295-68-8



222 JEUX DE LOGIQUE
8 à 13 ans
96 pages
ISBN 978-2-909295-69-5



123 JEUX DE NOMBRES
8 à 13 ans
80 pages
ISBN 978-2-909295-36-7



101 JEUX DE NOMBRES
6 à 8 ans
104 pages
ISBN 978-2-909295-41-1



OUTILS PHOTOCOPIABLES



Papier

30€




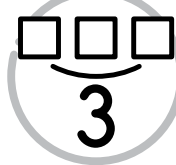

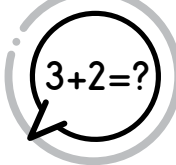
LA COLLECTION MATHS AU... CP CE1 CE2 CM1 CM2

Nouveauté

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale • **Fabienne Mauffrey** Professeure des écoles • **Isabelle Mauffrey** Conseillère pédagogique • **Véronique Godé** Professeure des écoles • **Sophie Duprey** Conseillère pédagogique • **Geoffrey Grisward** Directeur d'école élémentaire • **Véronique Drocourt** Professeure des écoles Maître formatrice

Une méthode de mathématiques expérimentée dans de nombreuses classes.
 Elle intègre la manipulation et le raisonnement dans le processus d'apprentissage.
 Elle permet à tous les élèves de progresser vers la conceptualisation en découvrant les notions comme réponses à des problèmes.
 Cette méthode efficace s'inscrit dans la dynamique du rapport Villani - Torossian portant sur *21 mesures pour l'enseignement des mathématiques*.
 Elle met en œuvre le triptyque Manipuler et Expérimenter, Verbaliser, Abstraire.

Les 6 principes de la méthode Maths au...

					
Développer un rapport positif aux mathématiques	Assurer la réussite de chaque élève	Donner une place centrale à la résolution de problèmes	Aller du concret vers l'abstrait	Organiser la progressivité des apprentissages	Ritualiser des temps de révision et de calcul mental

Les guides de l'enseignant

Les séquences d'apprentissage sont élaborées avec l'objectif de développer les 6 compétences majeures des mathématiques: *Chercher, Représenter, Modéliser, Reasonner, Calculer et Communiquer.*

Les supports pour l'élève

Les exercices en lien avec le guide pédagogique sont proposés dans le cahier de l'élève du CP au CE2 et, à partir du CM1, dans le manuel et le cahier de géométrie de l'élève.



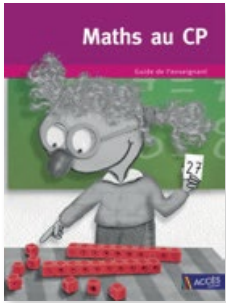
Les compléments numériques



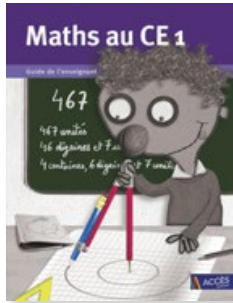
- Des exercices d'entraînement différenciés.
- Des documents pour les recherches.
- Du matériel à imprimer pour les séances.
- Des animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Des animations pour conduire certaines séances d'apprentissage et les séances de résolution de problèmes arithmétiques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

Extraits des animations de CALCUL MENTAL

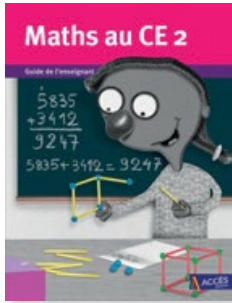
LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



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

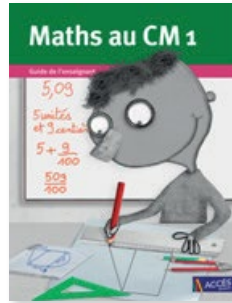


MATHS AU CE1
Guide de l'enseignant
292 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-23-7



MATHS AU CE2
Guide de l'enseignant
276 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-31-2

nouveauté

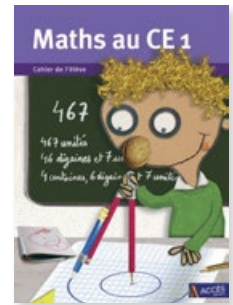


MATHS AU CM1
Guide de l'enseignant
276 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de géométrie avec corrigés
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-85-5

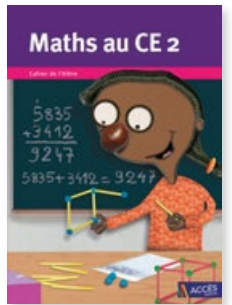
LES SUPPORTS POUR L'ÉLÈVE



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



MATHS AU CE1
Cahier de l'élève
160 pages
+ 9 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées
ISBN 978-2-916662-24-4



MATHS AU CE2
Cahier de l'élève
160 pages
+ 9 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées
ISBN 978-2-916662-30-5



MATHS AU CM1
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-916662-86-2



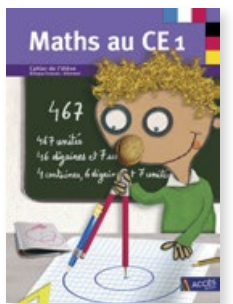
MATHS AU CM1
Cahier de géométrie
64 pages + 4 planches cartonnées centrales
ISBN 978-2-916662-88-6

nouveautés

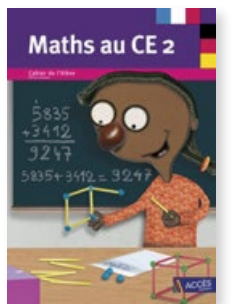
LES SUPPORTS BILINGUES POUR L'ÉLÈVE



MATHS AU CP BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages
+ 6 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées
ISBN 978-2-916662-35-0



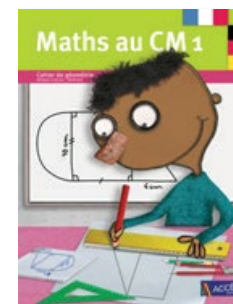
MATHS AU CE1 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages
+ 9 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées
ISBN 978-2-916662-36-7



MATHS AU CE2 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages
+ 9 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées
ISBN 978-2-916662-37-4



MATHS AU CM1 BILINGUE
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-916662-87-9



MATHS AU CM1 BILINGUE
Cahier de géométrie
64 pages + 4 planches cartonnées centrales
ISBN 978-2-916662-94-7



nouveautés

GUIDES DE L'ENSEIGNANT

MATHS AU... CP-CE1-CE2

- Papier**
Livres papier + 1 cahier de l'élève + compléments numériques **50€**
- Numérique**
Livres interactifs + compléments numériques **40€**
- Papier + numérique**
Livres papier + 1 cahier de l'élève + livres interactifs + compléments numériques **70€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **20€**

MATHS AU... CM1

- Papier**
Livres papier + 1 manuel + 1 cahier de géométrie + compléments numériques **55€**
- Numérique**
Livres interactifs + compléments numériques **44€**
- Papier + numérique**
Livres papier + 1 manuel + 1 cahier de géométrie + livres interactifs + compléments numériques **77€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **22€**

CAHIER DE L'ÉLÈVE
MATHS AU... CP-CE1-CE2 **9€**

MANUEL DE L'ÉLÈVE
MATHS AU... CM1 **15€**

CAHIER DE GÉOMÉTRIE
MATHS AU... CM1 **5€**

Spécimen numérique
sur notre site internet et sur notre application **Gratuit**



Comment sont structurés les guides de l'enseignant MATHS AU... CP-CE1-CE2 ?

Les séquences d'apprentissage

L'intitulé et la durée de la séance

Le matériel

Le résumé de la séance
Il permet de visualiser en un coup d'œil la durée et les modalités d'organisation des différentes phases de la séance.

Le déroulement de la séance

2 Utiliser les nombres jusqu'à 1000

Séance 1 50 min

Dénombrer des quantités jusqu'à 1000

→ **REPRÉSENTER**
Dénombrer des collections de cubes en utilisant des groupements par 100 et par 10.

MATÉRIEL
• Des cubes bleus 10 cubes pour mener la manipulation collective
• 1 plateau de 100 cubes, 23 boîtes de 10 cubes et 27 cubes
• Le matériel des séances 1 et 2 du cycle Maths au CE2
• Une feuille de recherche par groupe (Matheo2.pdf page 5)

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Recherche	10 min	Groupes de 2
Mise en commun	5 min	Verbalisation
Entraînement	10 min	Abstraction
Institutionnalisation	5 min	Abstraction

RECHERCHE
Annoncer aux élèves que la directrice a apporté une boîte de petits cubes pour la classe et que vous voulez savoir combien de cubes cette boîte contient. On peut remplacer les cubes par le matériel des séances 1 et 2.

CONSEIL • Chaque équipe de deux élèves doit trouver le nombre de cubes représentés sur le document et écrire ce nombre.

MISE EN COMMUN
Écrire au tableau, avec les unités de numération, le nombre de cubes tel que la collection est organisée: 7c + 23d + 27u.
Vidéoquer l'animation Séquence 2 pour entourer les dizaines et les centaines non groupées puis coder avec une écriture chiffrée.
Tracer un arbre de calculs du tableau pour faire comprendre que 7c + 23d + 27u peut s'écrire 7c 3d ou 927 avec une écriture chiffrée.
Valider le résultat en manipulant le matériel pour terminer les groupements de cubes non effectués.

INSTITUTIONNALISATION
Lors de la mise en commun, écrire les nombres sous la forme de décompositions additives ou multiplicatives.
Exemple 438 = 400 + 30 + 8 = 438 = 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 8

CE QU'IL FAUT RETENIR
Si j'assemble des boîtes de 10 cubes, j'obtiens une plaque de 100 cubes. C'est que 10 dizaines, je peux les grouper pour obtenir 1 centaine.
63d = 6c
c'est 10c + 10c + 10c + 10c + 10c + 3d = 63d
ce qui fait 5c 3d qui s'écrit 53d.
53d est un nombre de trois chiffres, le chiffre des dizaines, le chiffre des dizaines et le chiffre des unités.
Dans 53d, c'est la position des chiffres dans le nombre qui indique de quelle unité de numération il s'agit: à droite les unités, au milieu les dizaines et à gauche les centaines.

L'objectif principal de la séquence

La différenciation
Elle suggère des modalités de différenciation et énumère différentes procédures observées chez les élèves.

Les pictos
Ils permettent de visualiser rapidement le lien avec le cahier de l'élève, les compléments numériques de l'ouvrage et les animations.

L'institutionnalisation
Elle référence le nouveau savoir étudié.

Maths au CE2

Les flash maths au CP

Ritualiser des temps de révision
Ces exercices font réviser quotidiennement certaines notions en 5 minutes à l'aide d'animations vidéoprojetées permettant aux élèves de faire un grand nombre d'exercices en peu de temps.

Le calcul mental au cycle 2

Ritualiser le calcul mental
Animations, exercices, traces écrites et évaluations rythment les 15 minutes quotidiennes.

Les ateliers problèmes au CE

Ritualiser les résolutions de problèmes
30 ou 45 minutes hebdomadaires de recherches collective puis personnelle développent le raisonnement mathématique.

Jeux de logique: le portrait
Utiliser un tableau à double entrée pour résoudre un problème.

Les cubes
Comprendre la composition du système de désignation des nombres de 0 à 999.

Le compteur
Comprendre la composition de notre système de numération.

Maths au CP

Séance 1
Table de multiplication par 2. Connaître la table de multiplication par 10. Connaître et évaluer la composition de la table de multiplication par 2.

Séance 2
Table de multiplication par 2. Connaître la table de multiplication par 10.

Séance 3
Table de multiplication par 2. Connaître la table de multiplication par 10.

Séance 4
Table de multiplication par 10. Connaître la table de multiplication par 2.

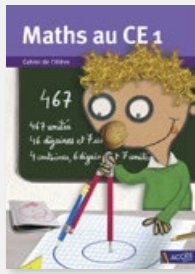
Maths au CE1

Atelier problèmes
Résoudre des problèmes multiplicatifs à une ou deux étapes.

Problème 1
Pour le goûter d'anniversaire de Lilo, sa maman achète 3 gâteaux à 12€ l'un et 4 boîtes de ballons de baudouche à 7€ l'une. Quel est le montant de sa dépense?

Problème 2
Madame Mathieu, la maîtresse de CE2, effectue la commande de cahiers pour la classe qu'elle aura l'année prochaine. Elle prévoit que ses élèves utiliseront 3 cahiers de français, 2 cahiers de mathématiques et 4 cahiers pour les autres disciplines. Pour une classe de 28 élèves, combien de cahiers doit-elle commander?

Maths au CE2



Que trouve-t-on dans les cahiers de l'élève MATHS AU... CP-CE1-CE2 ?

61 Mesurer des contenances : le litre

✓ Je sais mesurer des contenances en litre.



La bouteille contient 1 litre d'eau (1L).



La contenance de la casserole est de 2L.



La contenance de la marmite est de 5L.

1 litre s'écrit 1L.

Colorie la mesure qui correspond à la contenance de chaque récipient.

1 Une bouteille de lait



10L 100L 1L

Une baignoire



10L 150L 3L

Un arrosoir de jardinier



15L 2L 50L

Un aquarium



moins d'1L 130L 1L

Une tasse



moins d'1L 2L 8L

Le réservoir d'essence d'une voiture



2L 45L moins d'1L

Un seau pour faire le ménage



10L 90L moins d'1L

Une brique de jus d'orange



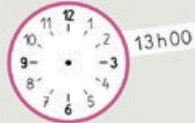
16L 2L 40L

Une grande poubelle



100L 3L moins d'1L

Dessine les aiguilles pour indiquer l'heure demandée.



132

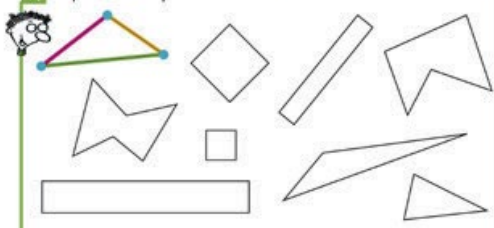
Maths au CE1

68 Reconnaître, nommer, décrire quelques figures géométriques

✓ Je reconnais le carré, le rectangle, le triangle et le cercle.



Trace un point sur chaque sommet. Repasse sur chaque côté avec une couleur différente.



Écris le nombre de sommets de chaque figure.



Chaque chat attrape 2 souris. Combien de souris sont attrapées en tout ?



144

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

• Fonction

Il 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 ne sont proposées qu'après avoir mené plusieurs séances de manipulation et de recherche sur une même notion.

• Organisation des exercices

Des exercices progressifs sur une même notion sont répartis sur deux pages. Un exemple est parfois donné pour faciliter l'appropriation de la consigne.

• Format adapté

Le format est adapté aux capacités des élèves dans la gestion de l'espace d'une page.

Il évolue avec l'âge des élèves :

19,5x27 cm au CP et au CE1

puis 21x29,7 cm au CE2.

• 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.

• Préparation à l'utilisation future d'un manuel

Dès le CE1, les élèves sont invités à répondre dans un cahier personnel à une partie des exercices.

• Aide-mémoire intégré

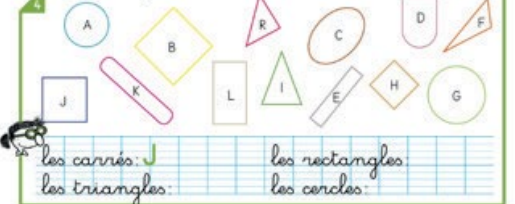
Un aide-mémoire est présent dans les dernières pages.

Espaces et géométrie

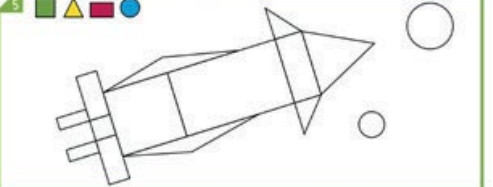
Écris le nombre de côtés de chaque figure.



Identifie les figures.



Colorie en respectant les consignes.



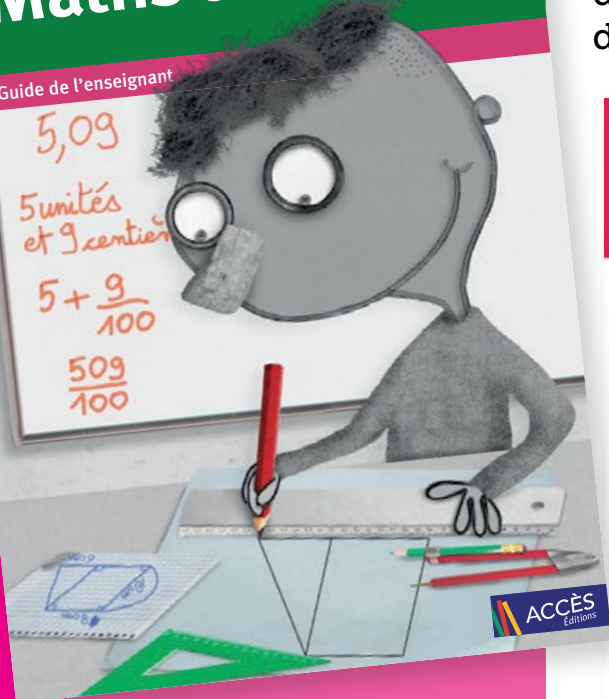
Complète.



Maths au CP

Maths au CM1

Guide de l'enseignant



ACCÈS
Editions

La démarche

Chaque semaine, les élèves sont amenés à résoudre une dizaine de problèmes en une ou plusieurs étapes dans le cadre de la séance ATELIER PROBLÈMES. Les élèves disposent de temps de recherche conséquents. MATHS au CM1 propose, sans contraindre, des schémas (notamment des schémas en barres) pour faciliter l'accès à la modélisation.

Quelle place est donnée au calcul mental et au calcul en ligne ?

MATHS AU CM1 propose un enseignement explicite des procédures efficaces de calcul et un renforcement de la mémorisation des faits numériques (tables d'addition et de soustraction, tables de multiplication, compléments, doubles...) pour parvenir à une automatisation qui s'appuie sur le sens.

MATHS AU CM1

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale • **Fabienne Mauffrey** Professeure des écoles • **Isabelle Mauffrey** Conseillère pédagogique • **Véronique Godé** Professeure des écoles • **Sophie Duprey** Conseillère pédagogique • **Geoffrey Grisward** Directeur d'école élémentaire • **Véronique Drocourt** Professeure des écoles Maître formateur

Maths au CM1 s'inscrit dans la continuité des autres titres de la collection **Maths au...** La manipulation et la résolution de problèmes y tiennent une place centrale.

3 Nombres jusqu'à 999 999 (1)

Compétences travaillées
Utiliser et représenter les grands nombres entiers :

- Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et les relations qui les lient.
- Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers.
- Comparer, ranger, encadrer des grands nombres entiers, les repérer et les placer sur une demi-droite graduée adaptée.

Compétences travaillées
Lors de la première partie, des procédures énoncées sont encore présentées pour quelques élèves. Des temps de régulation permettent aux élèves de comprendre et d'appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers.

4. Institutionnalisation
14 783, c'est aussi 14 milliers 7 centaines 8 dizaines et 3 unités et se lit « quatorze mille sept-cent-quatre-vingt-trois ». Pour lire plus facilement 14 783, on sépare la classe des milliers de la classe des unités simples.
Afficher au tableau un paquet de 10 cartes d'un millier et demander à quelle unité de numération cela peut correspondre. Conclure que c'est 1 dizaine de milliers et écrire :
1 dizaine de milliers = 10 milliers
mais aussi :
1 dizaine de milliers = 100 centaines
1 dizaine de milliers = 1 000 dizaines
1 dizaine de milliers = 10 000 unités

5. Entraînement
Les élèves effectuent dans un cahier les exercices 1 et 2 page XX du manuel.

Correction 1
Yasmine (13147) et Liou (1289) Yasmine a gagné cette bataille.

Correction 2
Amir a obtenu le nombre $13m + 6d + 9c + 7u = 13 697$.
Liam a obtenu $12m + 17c + 4d + 3u = 12m + 3m 7c + 4d + 3u = 15 743$.
Liam a gagné cette bataille.

Séance 1 45 min
Connaitre les unités de numération

Jeu : la bataille des grands nombres

MATÉRIEL PAR BATAILLE
• Une pinche avec 10 cartes blanches 0, 1, 5, 10, 12, 13, 14, 16, 18 et 19
MATÉRIEL INDIVIDUEL
• Les 4 cartes jaunes de la séquence 2 où sont représentés des collections de petits cubes : 1 cube, 30 cubes, 100 cubes, 1000 cubes

Chaque joueur place devant lui ses quatre cartes jaunes (Matériel2.pdf page 4) puis tire au sort quatre cartes blanches (Matériel3.pdf page 1). Il associe une carte blanche à chaque carte jaune afin d'obtenir le plus possible de points. Le nombre de points est obtenu en multipliant le nombre de cubes de la carte jaune par le nombre de la carte blanche. Si par exemple, un joueur choisit d'associer la carte 12 à la carte 1 (plaque de cent cubes), il obtient 12 centaines de points.

Variante On peut aussi jouer en formant deux équipes dans la classe et jouer en collectif au tableau.

Comment se répartissent les différentes séances sur une semaine ?

- 36 séquences d'apprentissage sont proposées au cours de l'année au rythme d'une par semaine. Chaque semaine est consacrée à une notion nouvelle.
- Chaque séquence correspond à une suite de 4 séances auxquelles s'ajoutent une séance hebdomadaire d'ATELIER PROBLÈMES et les séances quotidiennes de calcul mental.
- Chaque séance débute par une activité ritualisée FLASH MATHS de 5 minutes qui renforce la mémorisation des connaissances déjà travaillées et facilite la mise en activité des élèves.
- Les séances de CALCUL MENTAL sont organisées quotidiennement pour automatiser la connaissance des tables de multiplication et les procédures de calcul réfléchi.

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
FLASH MATHS 5 min	Unités de longueur	La multiplication	Durées	Solides
SÉQUENCE 40-45 MIN	Les fractions (1) Séance 1 Manipulation Verbalisation	Les fractions (1) Séance 2 Manipulation Abstraction	Les fractions (1) Séance 3 Abstraction	Les fractions (1) Séance 4 Évaluation Renforcement
CALCUL MENTAL 15 MIN	Séance 1 Découverte	Séance 2 Entraînement	Séance 3 Réinvestissement	Séance 4 Évaluation Problèmes oraux
ATELIER PROBLÈMES 45 min			Problèmes additifs en une ou deux étapes	

Répartition hebdomadaire des séances de la séquence 6

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
Livres papier + 1 manuel
+ 1 cahier de géométrie
+ compléments numériques

55€



Numérique
Livre interactif
+ compléments numériques

44€



Papier + numérique
Livres papier + 1 manuel
+ 1 cahier de géométrie
+ livre interactif
+ compléments numériques

77€



Utilisateurs supplémentaires

Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

22€

MANUEL DE L'ÉLÈVE
MATHS AU... CM1

15€

CAHIER DE GÉOMÉTRIE
MATHS AU... CM1

5€



Spécimen numérique
sur notre site internet
et sur notre application

Gratuit



MATHS AU CM1
276 pages
+ 1 manuel
+ 1 cahier de géométrie
avec corrigés
+ compléments
numériques
ISBN 978-2-916662-85-5

MATHS AU CM1

MANUEL DE L'ÉLÈVE et CAHIER DE GÉOMÉTRIE

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale • **Fabienne Mauffrey** Professeure des écoles • **Isabelle Mauffrey** Conseillère pédagogique • **Véronique Godé** Professeure des écoles • **Sophie Duprey** Conseillère pédagogique • **Geoffrey Grisward** Directeur d'école élémentaire • **Véronique Drocourt** Professeure des écoles Maître formateur

Le manuel de l'élève regroupe les exercices relatifs au guide de l'enseignant. Il peut être conservé d'une année sur l'autre, les élèves écrivant leurs réponses dans leur cahier de mathématiques. Le cahier de géométrie permet à chaque élève d'effectuer ses tracés de géométrie à la suite de la consigne, sans passer par le manuel, le cahier personnel et la photocopie.

Manuel de l'élève

3 Les nombres jusqu'à 999 999 (1)

Je sais utiliser et représenter les nombres jusqu'à 999 999.

Pour chaque question, trouve la ou les bonnes réponses parmi celles proposées.

	a	b	c
1 67 milliers s'écrit...	67	67 000	670 000
2 9 dizaines de milliers 3 milliers et 4 centaines s'écrit...	93 400	934 000	903 400
3 345 milliers et 86 unités s'écrit...	34 086	345 086	34 586
4 vingt-quatre-mille-soixante-dix s'écrit...	24 70	24 700	24 070
5 sept-cent-trois-mille-neuf-cent-cinquante-deux s'écrit...	73 952	703 152	703 952
6 $(7 \times 10\,000) + (5 \times 10) + 3$ est une décomposition du nombre...	70 053	700 530	70 530
7 $(5 \times 100\,000) + (3 \times 10\,000) + (8 \times 1\,000) + (2 \times 10) + 6$ est une décomposition du nombre...	53 826	538 260	538 026
8 Quel nombre est obtenu en ajoutant 10 000 à 490 362 ?	491 362	590 362	500 362

21 Alice et Emma jouent à la bataille des grands nombres. Indique le nombre obtenu par chaque enfant à la fin de la partie. Qui a gagné ?

Alice a obtenu :
7 cartes de 1 dizaine
4 cartes de 1 millier
6 cartes de 1 dizaine de milliers

Emma a obtenu :
8 cartes de 1 unité
3 cartes de 1 centaine
24 cartes de 1 millier
4 cartes de 1 dizaine de milliers

22 Résous les problèmes.

a. *** Aujourd'hui, un fabricant de bougies a produit 95 583 bougies. Ces bougies sont emballées par boîtes de 100. Combien de boîtes sont remplies ?

b. ** Ce matin, un fabricant de trombones a produit 5462 boîtes de 100 trombones. Combien de trombones a-t-il fabriqués ?

23 ** Dans le nombre 59361

a. combien y a-t-il de centaines ?
b. combien y a-t-il d'unités ?
c. combien y a-t-il de dizaines ?
d. combien y a-t-il de dizaines de milliers ?
e. combien y a-t-il de milliers ?

24 ** Dans le nombre 687093

a. quel est le chiffre des dizaines de milliers ?
b. combien y a-t-il de dizaines de milliers ?
c. quel est le chiffre des milliers ?
d. combien y a-t-il de milliers ?

25 *** Calcule mentalement.

a. $50\,000 + 6\,000 + 400 + 70 + 8$
b. $800\,000 + 7\,000 + 60 + 2$
c. $600\,000 + 40$
d. $20\,000 + 5 + 700\,000 + 90$
e. $8 + 30\,000 + 500 + 2\,000 + 40\,000 + 6\,000$

Trouve le plus grand et le plus petit nombre que tu peux écrire en juxtaposant ces 6 étiquettes.

7 3 8 1 5 9

Cahier de géométrie

Avec chaque cahier de géométrie sont fournies 4 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées :

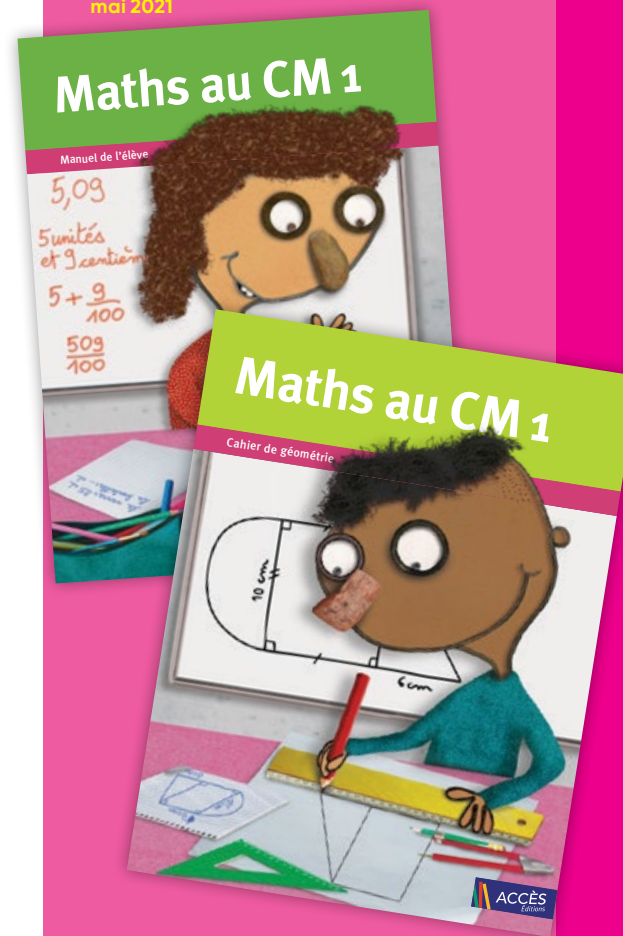
- 10 réglettes de type Cuisenaire (fractions)
- 1 Tangram (aires)
- Le matériel de numération : unités, dixièmes et centièmes (décimaux)
- 1 règle non graduée (reproduction de figures)
- 1 glisse-nombre (Calcul $\times 10 \times 100$ et $\times 1000$)
- 1 puzzle géométrique (quadrilatères)
 - des gabarits d'angles et une fausse équerre (angles)
- des bandes unité (fractions) des figures (symétrie), 40 carrés (proportionnalité)

Droites perpendiculaires

Reconnaitre des droites perpendiculaires

8 Dans quelles figures les paires de droites sont-elles perpendiculaires ?

6 ** Indique les paires de droites qui sont perpendiculaires.



UNE SÉQUENCE PAR SEMAINE

Une nouvelle notion est abordée chaque semaine dans le cadre d'une séquence d'apprentissage. La structure de cette séquence est toujours identique :

- Je manipule pour comprendre.
- Je cherche.
- Je m'entraîne.
- Je m'évalue - QCM.
- Je renforce mes compétences.

UN QCM PAR SEMAINE

Un QCM permet aux élèves de s'autoévaluer tout en développant leur sentiment de compétence. Ce bilan facilite la mise en place rapide d'activités de renforcement différenciées.

MATHS AU CM1
MANUEL DE L'ÉLÈVE
224 pages
ISBN 978-2-916662-86-2



MATHS AU CM1
CAHIER DE GÉOMÉTRIE
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-916662-88-6



LA COLLECTION SCIENCES À VIVRE

Dominique Lagraula Professeure de technologie à l'INSPE • **Nicolas Brach** Directeur d'école, personne ressource en Sciences
Dominique Legoll Professeure des écoles en maternelle • **Coralie Charton** Conseillère pédagogique

La collection **Sciences à vivre** propose des outils structurés clés en main pour découvrir les Sciences de la Maternelle au CM2.

Cette méthode complète repose sur des séquences innovantes et détaillées mettant en œuvre du matériel prêt à l'emploi.

LABELLISÉ



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

Les guides de l'enseignant

- Ils suivent les étapes des démarches d'investigation et sont découpés selon les axes des programmes actuels.
- Les attendus de fin de cycle sont précisés pour chaque séquence.
- Clairs et illustrés par de nombreuses photos, ils décrivent avec précision le matériel et le déroulement de chaque activité.



Les coffrets

Constitués de matériel de qualité, ils constituent des supports riches et ludiques pour permettre aux élèves de se construire des savoirs scientifiques durables.

Les compléments numériques

Les trois outils comportent des compléments numériques qui proposent :

- Des images et des vidéos à visionner sur un ordinateur ou à projeter.
- Des documents et du matériel à imprimer, en noir et blanc et en couleur ainsi que leurs corrections.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Des vidéos Trucs & astuces pour aider l'enseignant à préparer ses séances.





LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



SCIENCES À VIVRE
MATERNELLE
288 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-07-7



LE VIVANT
Le corps de l'enfant
Le schéma corporel
Les cinq sens
La vie animale
La locomotion
La nutrition
La reproduction
La vie végétale

LA MATIÈRE
Les matériaux
L'eau
L'air
Les ombres et la lumière

LES OBJETS
Les objets de construction
Les objets mécaniques
Les objets roulants
Les objets magnétiques
Les objets en équilibre
Les objets électriques



SCIENCES À VIVRE
CYCLE 2
280 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-17-6



LE VIVANT
Manifestations de la vie chez l'enfant
Vivant / non-vivant
Développement et cycle de vie des animaux
Développement et cycle de vie des végétaux
Diversité et interactions entre les êtres vivants et leur environnement

LA MATIÈRE
États de la matière
Changements d'état de la matière

LES OBJETS
Les objets du quotidien
Les matériaux
Les objets mécaniques
Les objets électriques
Les objets numériques



SCIENCES À VIVRE
CM1-CM2
284 pages + 1 DVD-Rom
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-12-1



MATIÈRE, MOUVEMENT, ÉNERGIE, INFORMATION
LA MATIÈRE
Le mouvement
L'énergie
L'information

LE VIVANT, SA DIVERSITÉ ET LES FONCTIONS QUI LE CARACTÉRISENT
Unité et diversité du vivant
Les fonctions de nutrition et reproduction animale
Développement et reproduction végétale
Les êtres vivants dans leur environnement

MATÉRIAUX ET OBJETS TECHNIQUES
L'histoire des objets
Les matériaux
Les objets techniques
Les objets numériques

LA PLANÈTE TERRE
La Terre dans le système solaire
L'activité interne et externe de la Terre

LES COFFRETS DE MATÉRIEL



MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE
MATERNELLE
ISBN 978-2-909295-08-4



- 108 Cartons de memory
- 324 Cartes-images
- 12 Recettes sur 6 posters recto / verso
- 8 Fiches de construction sur 4 posters recto-verso
- 6 Affiches A3 recto / verso
- 6 Affiches A4 recto / verso
- 1 Plateau de jeu



MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE
CYCLE 2
ISBN 978-2-909295-18-3



- 4 Posters A1 + recto / verso
- 12 Posters A2 recto / verso dont 22 fiches de construction
- 8 Posters A3 recto / verso
- 9 Posters A4 recto / verso
- 18 Posters A5 recto / verso
- 108 Cartes-images
- 243 Cartes grand format
- 576 Cartes petit format



MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE
CM1-CM2
ISBN 978-2-916662-13-8



- 15 Magazines des sciences
- 4 Posters A1 recto / verso
- 12 Posters A2 recto / verso
- 28 Posters A3 recto / verso
- 6 Planches A4 recto / verso
- 40 Planches de 18 petites cartes
- 36 planches de 9 grandes cartes
- 54 planches A5 recto-verso

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments numériques

60€



Numérique
Livre interactif
+ compléments numériques

48€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre interactif
+ compléments numériques

84€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

24€

COFFRETS

MATÉRIEL Sciences à vivre
Planches de jeu + posters
+ dés + cartons + cartes



80€



Comment sont structurés les guides de l'enseignant SCIENCES À VIVRE ?

Les séquences d'apprentissage

L'objectif général

Le déroulement de la séquence

L'objectif spécifique

L'organisation et la durée

Le matériel

Les consignes

Les réponses attendues

LES P'TITS INFORMATIENS
Comprendre la chaîne numérique

Séance 1 Nommer les différents éléments d'un ordinateur et leurs fonctions. 55 min. Classe en salle informatique. Pas d'organisation particulière.

Séance 2 Différencier matériel et logiciel. 65 min. Classe en salle informatique.

Séance 3 Jouer pour réinvestir ses connaissances. 45 min. Classe organisée en îlots.

Séance 4 Utiliser un logiciel de traitement de textes. 60 min. Classe en salle informatique.

Séance 5 Mettre en forme un document. 65 min. Classe en salle informatique.

Séance 6 Évaluation. 45 min. Pas d'organisation particulière.

PAS D'ORGANISATION PARTICULIÈRE
55 minutes

Matériel

- 1 ordinateur dont tous les périphériques sont débranchés
- le poster *As Un ordinateur* (coffret et DVD-Rom)
- 18 cartes Éléments d'un ordinateur (coffret et DVD-Rom)
- de la pâte à fixer
- le jeu interactif *Un ordinateur* (DVD-Rom)
- 1 *Mag de l'Informatique* (DVD-Rom)
- 3 document élève *L'Informatique, sa vie, son œuvre* (DVD-Rom)

SÉANCE 1 NOMMER LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS D'UN ORDINATEUR ET LEURS FONCTIONS

Phase 1 : OBSERVATION D'UN ORDINATEUR
2 groupes de 12 à 15 élèves = 2 x 15 min

- La classe est divisée en deux groupes.
- L'enseignant demande aux élèves en autonomie de lire le *Mag de l'Informatique* (DVD-Rom) et de répondre aux questions du document élève *L'Informatique, sa vie, son œuvre* (DVD-Rom).
- L'autre moitié de la classe est regroupée autour d'un ordinateur classique dont tous les éléments sont débranchés. Les élèves les nomment : UNITÉ CENTRALE, ÉCRAN, CLAVIER, SOURIS, HAUTPARLEUR, IMPRIMANTE.
- L'enseignant explique le rôle de l'UNITÉ CENTRALE en tant que cerveau de la machine contenant le PROCESSEUR, élément permettant le traitement des informations. Les termes de PÉRIPHÉRIQUES D'ENTRÉE et DE SORTIE sont introduits.
- Le vocabulaire nouveau est écrit au tableau.
- Sous la dictée des élèves, l'enseignant branche les différents éléments en partant des périphériques d'entrée puis en repartant de l'unité centrale pour brancher les périphériques de sortie, tels que l'écran et l'imprimante.

DIFFÉRENCIATION Le rôle du processeur dans le traitement de l'information et l'obligation d'avoir des mémoires lui permettant de stocker les différentes informations peuvent être comparés à notre cerveau possédant plusieurs zones mémorielles.

Phase 2 : RECONSTITUTION DU POSTER UN ORDINATEUR
Oral collectif = 15 min

- L'enseignant fait verbaliser ce que la pièce centrale de l'ordinateur est l'UNITÉ CENTRALE.
- Il affiche le poster *As Un ordinateur* (coffret et DVD-Rom).
- Quels sont les périphériques d'entrée possédés par cet ordinateur ?
- Au fur et à mesure des réponses, les élèves ajoutent au poster les cartes *Éléments d'un ordinateur* (coffret et DVD-Rom).
- Si certains périphériques ne sont pas nommés, l'enseignant donne des indices pour les faire trouver.
- Lorsqu'il d'entre les CD/À l'inter-mémoire
- Que se (clavier) sont les
- Selon l de faç interact

Phase 3 : RÉDACTION DE LA DÉFINITION DU MOT ROBOT
Oral collectif / Travail individuel = 15 min

- La définition d'un robot est rédigée collectivement et copiée dans les cahiers de sciences.
- Un robot est une machine qui peut faire des opérations à la place de l'Homme. Il peut aller dans des endroits qui lui sont inaccessibles, nettoyer, espionner, forer, souder, souder, souder.
- Il peut faire des opérations répétitives et fatigantes, fabriquer dans l'industrie, ménage.
- Il peut faire des opérations dangereuses : déminer, assomeler les volcans, manipuler des produits dangereux.
- Il peut venir à jouer.
- Il peut aider des personnes handicapées ou âgées.
- Il peut faire des gestes très précis et assister des médecins ou des chercheurs.

Phase 4 : JEU POUR RÉINVESTIR LES CONNAISSANCES
Oral collectif / Groupes de 4 à 5 élèves = 15 min

- L'enseignant explique le principe du jeu interactif *Des robots au quotidien* (DVD-Rom). Il s'agit de cliquer sur le robot répondant à la question qui apparaît à l'écran.
- Chaque réponse correcte fait marquer un point au groupe qui la donne en premier. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.
- LES ÉLÈVES POURRONT JOUER AU JEU INTERACTIF EN AUTONOME À ÉCHÉLONS INÉGAUX DE LA SÉQUENCE.

PROLONGEMENT / TRANSVERSALITÉ

- Français : thème de la science-fiction avec la lecture d'albums tels que *Roby ne pleure jamais* de SIMART ou de la bande dessinée *Yoko Tsuno, robots d'acier et d'ailleurs*. Un parcours sur la science-fiction est proposé dans l'ouvrage *Projet Lecteur* des Éditions Accès.
- Mathématiques : notion d'algorithme et de programmation.
- Arts Plastiques : réaliser des robots imaginaires en volume.
- Histoire des Arts / EPS : bande annonce du ballet *Robot* de la chorégraphe Blanca Li (lien DVD-Rom).

LEXIQUE

- ROBOT** Machine programmable capable de manipuler des objets ou d'effectuer des actions spécifiques.
- CAPTEUR** Système de détection.
- PROGRAMME** Ensemble d'opérations rédigées par un informaticien et devant être effectuées par un ordinateur.
- ALGORITHME** Suite définie d'instructions destinées à un ordinateur.

Les traces écrites

Les remarques pour l'enseignant

Le prolongement ou les séances pluridisciplinaires

Elles se distinguent des autres séances par un changement de couleur du bandeau. Beaucoup de séances proposées permettent de développer notamment des compétences en français et en mathématiques.

Le lexique

Il reprend les termes abordés dans la séquence et les définit. En cycle 2 ou 3, il peut également être imprimé et distribué aux élèves.

Les trucs & astuces

Ils donnent à l'enseignant des conseils pratiques pour trouver, acheter ou fabriquer le matériel nécessaire.



Quelles graines utiliser ?

- L'utilisation de graines variées permet d'aborder les notions de formes et de grandeurs et d'associer un type de graine à une plante précise.
- Les graines sélectionnées ci-dessous ne demandent aucune précaution particulière et germent rapidement. Vous pouvez réduire les coûts en privilégiant des graines que l'on peut acheter au rayon alimentaire de magasin bio ou non (lentilles, haricots, pois chiches, soja, maïs, alfalfa, luzerne...).

Les graines de haricot
Morphologie la plus caricaturale de la graine. Existente en plusieurs couleurs. Germination facilement observable même pour un petit, et rapide (48h) : au bout de trois semaines, la plante a produit plusieurs stades de feuilles.

Les graines de radis
Petites graines claires qui germent très rapidement. Le légume radis s'obtient trois à quatre semaines après la germination. Pour observer ces petits radis, il faut clairsemer les plantules : les élèves ont tendance à planter trop et à trop serrer. Pour que la racine du radis grossisse et devienne le radis, arracher les plants trop rapprochés.

Les lentilles
Brunes ou vertes, germination également très rapide (24h).

Les graines de petits pois
Germination comparable à celle du haricot mais les feuilles découpées de la plante sont très différentes.

Les graines de soja vert
Graines un peu plus petites que les graines de haricot, même famille. Germination visible au bout de 48h.

Les pois chiches
Germent au bout de quatre ou cinq jours.

Le maïs
Il germe au bout d'une semaine.

Le blé
On peut extraire les grains directement de l'épi, ce qui permet un bon support pédagogique pour visualiser le cycle d'une plante.

Le gazon
Mélange de caryopses de graminées, l'ensemble ressemble à des débris de foin et n'est pas immédiatement identifiable comme graines. Au début, on pense également qu'il ne se passe rien, mais il germe au bout de sept à dix jours.

Les grains cultivés en germeio
Alfalfa, luzerne

Les grains de basilic
Très petites et noires. La germination est visible au bout de cinq à sept jours. Intéressantes à comparer aux graines plus rapides de radis, haricot, lentilles, car du coup on a l'impression qu'il ne se passe rien jusqu'à ce que...

Les graines de tournesol
La plante sort de la coque, bel effet!

Les graines que les élèves sont susceptibles d'avoir mangées et qui germent facilement

Les ouvrages et jeux en réseau

À la fin de chaque partie est proposée une sélection d'ouvrages et de jeux en lien avec les notions abordées.

OUVRAGES AUTOUR DES VOLCANS

<p>Voyage au centre de la Terre Jules Verne © Le livre de poche • 1972 • 5,10 € Roman à partir de 10 ans La plus incroyable des aventures : partir à la découverte du centre de la Terre...</p>	<p>Titus Trog et l'âne volant Janet Foxley © Gallimard jeunesse • 2013 • 12,90 € Roman à partir de 9 ans Le mont Eboulé, qui abrite le peuple de Titus Trog, menace d'exploser. Il faut fuir, et drôlement vite!</p>	<p>La magie de Lila Philip Pullman © Gallimard jeunesse • 2013 • 5,90 € Théâtre à partir de 10 ans Lila rêve de fabriquer des feux d'artifice comme son père. Mais pour cela, elle doit graver un volcan et en rapporter le soufre royal.</p>	<p>Catastrophe à Pompéi Hélène Monbarde © Nathan • 2009 • 4,05 € Roman à partir de 8 ans Un après-midi, Pline voit un énorme nuage de fumée s'élever au-dessus de la montagne qui surplombe Pompéi.</p>	<p>Le volcan se réveille Jacques Marie Bordet et Amélie Duboué © Éditions le Pommeier • 2012 • 14,90 € Documentaire à partir de 8 ans Bernard n'habite pas loin d'un volcan, la montagne soufrée, et invite ses cousins à passer quelques jours avec lui.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

BANDES DESSINÉES AUTOUR DES VOLCANS

<p>Le matin du monde Roger Leleup © Dupuis • 1988 • 16,50 € Monyia, passionnée par l'art indonésien, a dérobé une statuette en 1350, année précédant une éruption du volcan Agung.</p>	<p>Vol 714 pour Sydney Herge © Casterman • 1968 • 10,95 € Tintin et ses comparses atterrissent sur l'île volcanique imaginaire de Pulau-Pulau Bompas, fréquentée par des révolutionnaires sondaïens.</p>	<p>L'éruption du Karakamo Herge © Casterman • 2009 • 20 € Jo, Zette et Jocko se retrouvent sur une île volcanique où ils seront poursuivis.</p>	<p>Alix tome 14 : Les proies du volcan Jacques Martin © Casterman • 1993 • 15,50 € Enak a échappé à une bien mauvaise destinée : être jeté vivante dans le cœur d'un volcan pour en apaiser l'éruption.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

JEUX ET VIDÉOS AUTOUR DES VOLCANS

<p>Volcans, séismes et tout le tremblement C'est pas sorcier • Février 2008 • France 13 • 10,95 € Fred et Jamy partent à la découverte des volcans.</p>	<p>Les Volcans Marise Bergonzat • Juillet 2012 • 13 € Ce film rend hommage à la vie passionnée des époux Krafft, volcanologues.</p>	<p>Défis nature volcan Sébio biovia • À partir de 7,50 € Un jeu dans lequel on parle sur les points forts des volcans et leurs caractéristiques.</p>	<p>Quand la terre gronde Vivre avec le risque Module de la main à la pâte www.fondation-lamap.org/fr/fr/risques Une excellente animation multimedia dans laquelle l'élève crée un volcan avec les paramètres gaz/viscosité.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sciences à vivre maternelle

Sciences à vivre CM1-CM2

Les compléments numériques

- Des images et des vidéos à visionner sur un ordinateur ou à projeter.
- Des documents à imprimer ainsi que leur correction.
 - Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Des vidéos Trucs & astuces pour aider l'enseignant à préparer ses séances.

Vidéos Trucs & Astuces *Fabriquer un sous-marin*
Sciences à vivre CM1-CM2



UN ORDINATEUR

Place chaque composant dans sa catégorie.

<p>SOURIS</p>	<p>MICRO-PROCESSEUR</p>	<p>APPAREIL PHOTO</p>	<p>MICRO</p>
<p>ÉCRAN TACTILE</p>	<p>DISQUE DUR</p>	<p>BLU-RAY DVD</p>	<p>WEB CAM</p>
<p>MANETTE DE JEU</p>	<p>CLAVIER</p>	ENTRÉES	
<p>IMPRIMANTE</p>	<p>SCANNER</p>	<p>ÉCRAN</p>	<p>UNITÉ CENTRALE</p>
<p>CLÉ USB</p>	<p>MODEM</p>	SORTIES	
<p>DISQUE DUR</p>	<p>CARTES MÉMOIRE</p>	ENTRÉES / SORTIES	
			<p>TRAITEMENT</p>

Jeu interactif *Un ordinateur*
Sciences à vivre Cycle 2



Que trouve-t-on dans les coffrets MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE ?

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 A1 et grandes cartes
Les volcans dans le monde
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2



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



Posters A3
Fiche de construction et recette
Matériel Sciences à vivre Maternelle



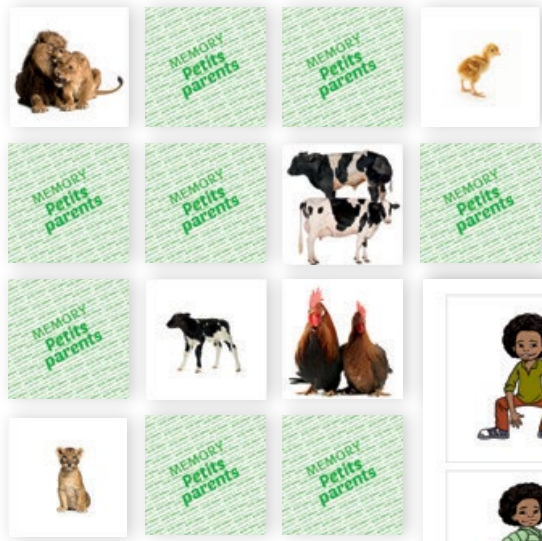
Poster A1 et cartes-images
La forêt
Matériel Sciences à vivre Cycle 2

Les plateaux de jeu

Ils permettent de jouer dans les meilleures conditions.



Plateau de jeu
Ailes, pattes ou nageoires ?
Matériel Sciences à vivre Maternelle



Grandes cartes
Memory des ombres
et Memory 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.



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

Les cartes

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



Petites cartes
Les p'tits informaticiens
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2



Petites cartes
Aliments
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2

Les magazines

(uniquement cycle 3)

Les sources documentaires sont regroupées sous forme ludique dans 15 magazines des sciences.



TEMPS ET ESPACE À VIVRE

Xavier Leroux Professeur des écoles
 André Janson Professeur d'Histoire-Géographie à l'ESPE
 Bernard Malczyk Professeur d'Histoire-Géographie à l'ESPE

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)



Les Temps Modernes ► SEMAINE 4

Léonard de Vinci, un génie de la Renaissance

Les objectifs

- Associer Léonard de Vinci à un moment de l'Histoire : la Renaissance.
- Utiliser une frise chronologique pluriséculaire en plaçant différents épisodes de la vie de Léonard de Vinci.

Les savoir-faire

- Ordonner des nombres à 4 chiffres, à partir d'un texte, sur une frise chronologique.
- Lire un texte et en tirer les informations essentielles.
- Ordonner des informations.
- Compléter une carte.

DOCUMENTS

Document 88
L'homme parfait de l'euro italien

Document 89
La vie de Léonard de Vinci

Document 90
Les lieux de séjour et les déplacements de Léonard de Vinci

Document 91
La ligne de vie de Léonard de Vinci en plusieurs étapes

Document 92
Un génie dans beaucoup de domaines

LEXIQUE

Temps Modernes
Période de l'Histoire qui commence à la fin du Moyen Âge et qui dure jusqu'en 1789.

Renaissance
Mouvement intellectuel des XV^e et XVI^e siècles. Des personnes comme Léonard de Vinci ont produit des œuvres artistiques, techniques et littéraires en grand nombre.

Génie
Capacité de créer quelque chose de nouveau et de grand. Personne ayant de telles facultés.

Ingenieur
Personne qui élabore et dirige des recherches ou des travaux techniques.

Architecte
Personne qui conçoit et réalise des édifices.

REPÈRES D'HISTOIRE

Mise en place sur la frise
La Joconde

TRACE ÉCRITE

Léonard de Vinci est un génie de la Renaissance, ce mouvement Artiste, il a peint, sculpté et conçu des projets de villes et de nouvelles qui seront développées au XX^e siècle.

DÉROULEMENT

Phase orale collective

- Distribuer le document 88 et présenter la situation initiale en faisant formuler la problématique : « En quoi Léonard de Vinci est-il un génie ? »
- Distribuer le document 89 et lire collectivement la biographie de Léonard de Vinci.

Phase individuelle : localisation dans l'espace et le temps

- Distribuer le document 90. Les élèves situent sur la carte les différents épisodes de la vie de Léonard de Vinci et tracent son parcours. Ils complètent la légende.
- Distribuer le document 91. Les élèves localisent maintenant les différents épisodes de la vie de Léonard de Vinci sur une frise chronologique. Guider le travail des élèves. Leurs productions feront l'objet d'une correction collective où seront explicités les mots du lexique : Temps Modernes et Renaissance. Faire constater que Léonard de Vinci a vécu durant la Renaissance. S'interroger : « Léonard de Vinci fait-il partie de ce mouvement intellectuel ? En quoi est-il alors un génie de la Renaissance ? »

Phase orale collective

- Distribuer le document 92. Individuelle silencieuse, puis une lecture fluide permettra de répondre collectivement à certains points : Léonard de techniques et même littéraires de l'activité intellectuelle que beaucoup des idées comme le char d'assaut, l'h...
- Individuellement, dans l'ex du texte. Pour la correction des différents domaines d'a...
- Faire rédiger un résumé de ou se servir de la trace écri...

L'HOMME PARFAIT DE L'EURO ITALIEN 88

Lucie

Alors que nous faisons route vers le prochain site, je regarde à nouveau les euros que j'ai dans mon portemonnaie. Cet homme à 4 bras et à 4 jambes m'intrigue beaucoup. L'Italien qui l'a dessiné, Léonard de Vinci, devait être un génie.

LA VIE DE LÉONARD DE VINCI 89

Léonard de Vinci naît à Vinci, en Italie, en 1452. À 14 ans, il part en apprentissage à Florence chez un peintre célèbre. En 1482, il s'installe à Milan au service du Duc de la ville. Il est peintre, sculpteur, ingénieur, architecte. En 1499, il part pour Venise où il dessine les plans pour la défense de la ville. En 1503, de retour à Florence, il dessine les travaux de la ville. Appelé en 1506 à Milan, Léonard de Vinci se passionne pour les sciences : il dessine des corps humains, des plantes, des mécaniques. En 1513, il rejoint Rome qui est la capitale artistique de l'Italie. En 1516, il est invité par le roi de France François I^{er} qui l'installe à Amboise dans le val de Loire. Nommé 1^{er} peintre, ingénieur et architecte du roi, Léonard de Vinci meurt en France en 1519.

LES LIEUX DE SÉJOUR ET LES DÉPLACEMENTS DE LÉONARD DE VINCI 90

Liens attentivement le texte de la vie de Léonard de Vinci (document 89)

- 1 Observe la carte. À quoi correspondent les points rouges ?
- 2 Sur la carte, localise l'Italie et le royaume de France : écris-les en majuscules rouges.
- 3 Indique au crayon gris les différents déplacements de Léonard de Vinci.
- 4 Complète la légende ci-dessous.



TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP
 116 pages
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-909295-47-3



TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE1
 128 pages
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-909295-02-2



TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE2
 128 pages
 + compléments numériques
 ISBN 979-2-916662-05-3

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
 + 6 cartes murales
 + compléments numériques

45€



Papier + numérique
 Livre papier + 6 cartes murales
 + compléments numériques
 + livre semi-interactif

61,80€



Numérique
 Livre semi-interactif
 + compléments numériques

33,75€



Utilisateurs supplémentaires
 Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

16,80€

Cartes murales
 6 cartes murales
 REF CGAV

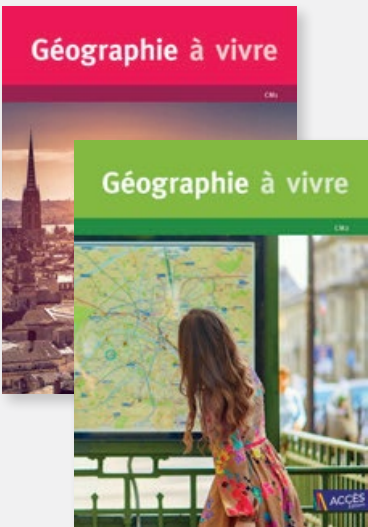
5€

GÉOGRAPHIE À VIVRE

Xavier Leroux Professeur des écoles
 André Janson Professeur d'Histoire-Géographie à l'ESPE
 Bernard Malczyk Professeur d'Histoire-Géographie à l'ESPE

Des séances complètes à dérouler tout au long de l'année pour construire les connaissances et les savoir-faire géographiques au CM1 et au CM2.

Chaque période se décline en 5 à 6 séances qui déroulent de manière structurée et progressive l'ensemble des problématiques du programme 2015 pour les CM1 et CM2.



- Les compléments numériques
- Le matériel nécessaire aux séances.
 - Les traces écrites.
 - Les corrigés des exercices.
 - Des photographies et des documents à projeter.
 - Des jeux interactifs.

- 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)

Les sommaires

- Période 1**
Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite
- Période 2**
Se loger, travailler, avoir des loisirs dans les espaces urbains
- Période 3**
Se loger, travailler, avoir des loisirs dans un espace touristique
- Période 4**
Satisfaire les besoins en énergie et en eau en France
- Période 5**
Satisfaire les besoins alimentaires en France



GÉOGRAPHIE À VIVRE CM1
 140 pages + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-06-0

- Période 1**
Se déplacer
- Période 2**
Transporter
- Période 3**
Un monde connecté
- Période 4**
Mieux habiter en ville
- Période 5**
Mieux aménager la ville



GÉOGRAPHIE À VIVRE CM2
 148 pages + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-09-1



DÉROULEMENT

Phase de découverte : visualisation des différentes échelles.

- Rappeler les acquis de la séance précédente et faire le lien avec la problématique du jour. Dans les séances précédentes, nous avons caractérisé nos lieux de vie et ceux de Benoît. Aujourd'hui, nous allons voir comment ils se situent à différentes échelles.
- Projeter la vue aérienne du quartier de l'école en utilisant le site www.maps.google.fr ou le logiciel Google Earth. Identifier quelques éléments du quartier repérés à la première séance.
- Dézoomer progressivement pour voir apparaître la commune de l'école, le département, la région, la France, l'Europe puis le monde.
- Si vous n'avez pas la possibilité d'utiliser les logiciels susmentionnés en classe, les six photographies ci-dessous, centrées sur l'école Jean Mermoz à Schiltigheim (67), sont visionnables sur le DVD-Rom.

Accueillir les réactions des élèves. Introduire la notion d'échelle.

Le lieu dans lequel nous vivons fait partie de plusieurs ensembles qui se superposent. Du plus petit au plus grand, il y a notre quartier qui fait partie de notre ville, notre ville qui fait partie de notre département, notre département de notre région, notre région de notre pays, notre pays de notre continent et notre continent du monde. En passant de l'un à l'autre, nous changeons d'échelle.

Phase de réflexion : l'école, de la commune au monde.

- Distribuer le document De la commune au monde.
- Lire le texte collectivement et faire répondre individuellement aux questions.
- Restituer les réponses au tableau en organisant progressivement le schéma ci-contre.
- Ce schéma matérialise ce que l'on appelle l'emboîtement d'échelles : la commune s'emboîte dans le département qui s'emboîte dans la région composée de départements...
- Faire compléter le schéma du document 5.

Phase de réappropriation : mon département, ma région.

- Localiser sur la carte murale de la France la ville, le département et la région où se situe l'école.
- Coller sur le bord de la carte murale une photographie représentative de la ville de l'école. La relier à son emplacement sur la carte à l'aide d'un trait.
- Présenter l'organisation administrative de la France découpée en départements et en régions.
- Distribuer la carte administrative de la France et la faire compléter en suivant les consignes.

TRACÉ ÉCRITE

- La trace écrite correspond au schéma complété et à la carte légendée par l'élève.

LEXIQUE

- Échelle** Rapport de grandeur entre la distance figurée sur une carte et la dimension géographique de l'espace représenté.
- Commune** Division territoriale et administrative de proximité dirigée par un maire.
- Département** Division territoriale et administrative gérée par un conseil départemental.
- Région** Division territoriale et administrative gérée par un conseil régional.

Le lexique regroupe les définitions des mots-clés à retenir pour chaque séance.

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
 + 6 cartes murales
 + compléments numériques

50€



Papier + numérique (à venir)
 Livre papier + 6 cartes murales
 + compléments numériques
 + livre semi-interactif

68,75€



Numérique (à venir)
 Livre semi-interactif
 + compléments numériques

37,50€



Utilisateurs supplémentaires
 Pour tout achat de cet outil,
 une version numérique est disponible à prix
 réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

18,75€

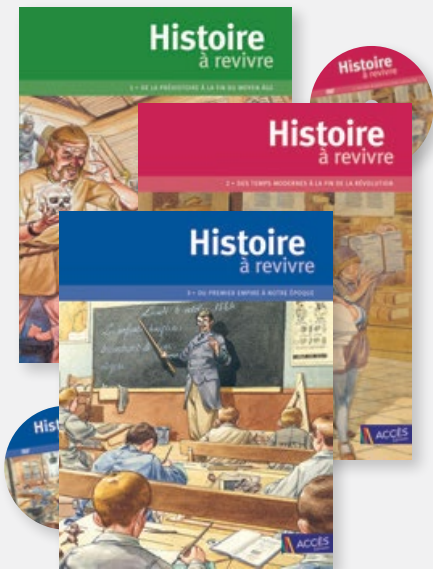
Cartes murales
 6 cartes murales
 REF CGAV

5€

HISTOIRE À REVIVRE

Isabelle Evrard-Manceau Inspectrice de l'Éducation nationale
Jean-Pierre Remond Inspecteur de l'Éducation nationale

Une collection basée sur la chronologie pour permettre la constitution rigoureuse et attrayante d'une première culture historique.



La démarche

À chaque séance, les élèves sont amenés à répondre à une question clé (l'intitulé de la séance) en exerçant leur esprit critique, leur sens de la recherche et leur sensibilité.

Les compléments numériques

- Les documents des séances à projeter.
- Les pages élèves à imprimer.
- Les 29 récits enregistrés et illustrés.

Les sommaires

TOME 1

- LA PRÉHISTOIRE
L'ANTIQUITÉ
LE MOYEN ÂGE
- La constitution du royaume de France
 - La vie médiévale
 - Des conflits durables



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 1
176 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-45-9

TOME 2

- LES TEMPS MODERNES
- Les grandes découvertes
 - La Renaissance
 - La monarchie absolue
 - Les Lumières
 - La Révolution



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 2
176 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-01-5

TOME 3

- LE XIX^e SIÈCLE
- De Napoléon à la démocratie
 - L'expansion industrielle et urbaine
- LE XX^e SIÈCLE
- La Première guerre mondiale 1914-1918
 - La Seconde guerre mondiale 1939-1945
 - Les grandes mutations



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 3
176 pages + 1 DVD-Rom
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-09-1

9 POURQUOI PARLE-T-ON DE RÉVOLUTION INDUSTRIELLE AU XIX^e SIÈCLE ?

ACCÈS ÉDITIONS HISTOIRE À REVIVRE

1 Dans ton cahier, organise dans un schéma les mots soulignés pour expliquer le déroulement du battage mécanique.

LE RÉCIT SERGE, CHEF MACHINISTE DE FERME EN FERME

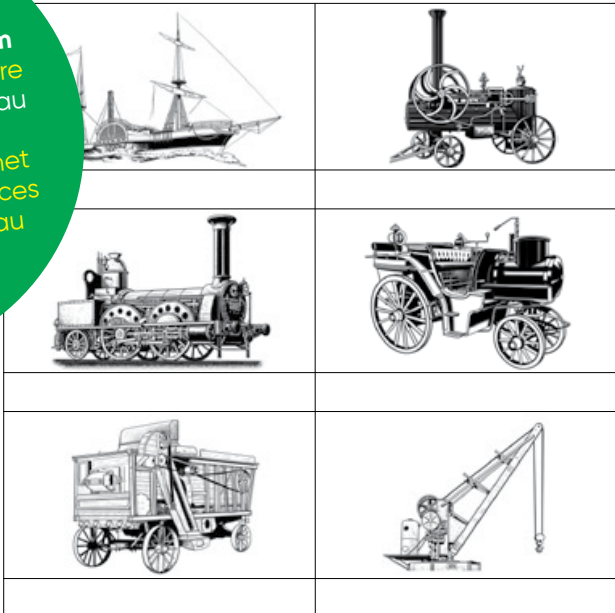
Mes machines sont arrivées en bon état. Il y a toujours un risque avec le transport. Le convoi de bœufs qui les a amenées d'une autre ferme pendant la nuit a respecté l'horaire. Depuis 10 ans que je suis chef machiniste, je connais mon métier. Je soigne mes engins comme mon père soignait ses chevaux ou ses vaches. Il faut tout mettre en place avant l'aube : mes deux machinistes ont déjà calé les deux engins au sol. Voyons, comment se porte ma **locomobile**. Bien, personne ne t'a fait de mal. Je me méfie de paysans qui ne t'aiment pas et te reprochent encore de voler leur travail. Si les patrons se sont organisés pour acheter des machines coûteuses, c'est qu'elles travaillent mieux, plus vite... et surtout sans se plaindre. Alors, ma belle, prête pour la journée ? Il est quatre heures du matin, on va allumer le feu dans ton **foyer**. On met d'abord les bûches de **bois**. On ajoute petit à petit le **charbon**. Dès qu'il brûle de toutes ses flammes, on charge la **chaudière**. J'espère que j'aurai assez d'eau pour la **cuve**, sinon un gars ira au ruisseau avec les bœufs pour remplir un gros tonneau.

La **batteuse** aussi est bien placée, entre les meules de **blé** coupé qui nous attendent depuis deux semaines. Il nous reste à installer les **courroies** qui la relient à la locomobile. Reversons de l'**eau** : la **vapeur** commence à se dégager de la cheminée. C'est bon. Le jour se lève ; la machine est prête. Le **moteur** ronronne. Un bon coup de sifflet pour rassembler les **batteurs** et... chacun à sa tâche !

Tout le monde s'est vite habitué. Sur la grande meule, le valet de ferme envoie délicatement les **gerbes** à Bébert qui les libère de leurs liens avec son grand couteau tranchant. La Marie les ouvre et Guy les engage alors dans la batteuse. Le patron, lui, surveille. À son sourire, je vois son émerveillement devant cette machine qui **sépare automatiquement le grain de la paille**. Enfin, les porteurs de grains remplissent son grenier de **sacs** bien pleins. C'est ça, le progrès !

Au copieux repas du soir, les vieux raconteront les **battages** à l'ancienne, avec des **fléaux** de bois comme au Moyen Âge. C'était encore le temps où ils attrapaient la mort, à battre les gerbes à la main pendant des jours, sous le soleil torride d'aout.

2 Écris le nom des machines sous les dessins. Dessine la fumée du foyer : autour la machine qui n'a pas son moteur à vapeur.



Cite d'autres machines qui fonctionnent avec un moteur à vapeur.

LES MOTS CLÉS

Révolution industrielle : grand changement dans l'industrie au XIX^e siècle.

Locomobile : machine à vapeur sur roues qui actionne un moteur.

Usine : bâtiments industriels qui regroupent des machines sur lesquelles travaillent des ouvriers.

Industrialisation : grande production en série de produits fabriqués avec des machines dans des usines.

Chemin de fer : mode de transport terrestre, sur rails de fer, où une locomotive tire un train de wagons.

Sidérurgie : industrie de fabrication du fer et alliages (acier, fonte).

Charbon : minéral, matière combustible née de la décomposition de plantes il y a des millions d'années.

LE VOCABULAIRE DU RÉCIT

Batteuse : machine agricole servant à battre les céréales pour recueillir les grains.

Battages : période d'été où l'on se livre au travail de récolte des grains qu'il faut séparer de leur tige.

Batteux : hommes et femmes mobilisés pour les battages.

Courroie : lanière reliée à un moteur pour transmettre un mouvement à un engin.

Paille : tige qui porte les grains de certaines plantes comme le blé.

Fléau : outil manuel ancien, formé d'un manche et d'un morceau de bois, pour battre les céréales.

LE LEXIQUE

Sur notre site www.acces-editions.com dans la rubrique **sommaire** des 3 ouvrages, un tableau de programmation à télécharger vous permet de sélectionner les séances adaptées à votre niveau de classe.

Le récit est présent sur la page élève.



Enregistrés et illustrés spécialement, 87 récits originaux écrits à la 1^{re} personne, plongent les élèves dans le contexte de l'époque.



Les compléments numériques permettent d'écouter le récit et de projeter son illustration.

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

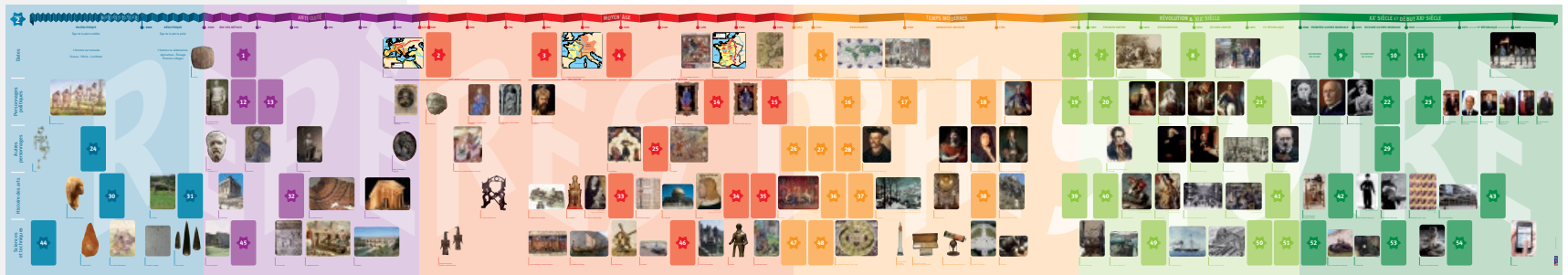
55€

REPÈRES D'HISTOIRE

Bernard Malczyk Professeur d'Histoire-Géographie à l'ESPE

L'outil **Repères d'histoire** combine une frise historique, des cartes et des tapis de jeu pour construire efficacement les repères historiques et apprendre aux élèves à se repérer dans le temps long.

Une frise en 3 panneaux
Pour une utilisation collective



Verso de la frise
de niveau 2
(CM1-CM2)

La démarche

Repères d'Histoire associe une frise, des tapis de jeu 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 2015.

Le boîtier

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

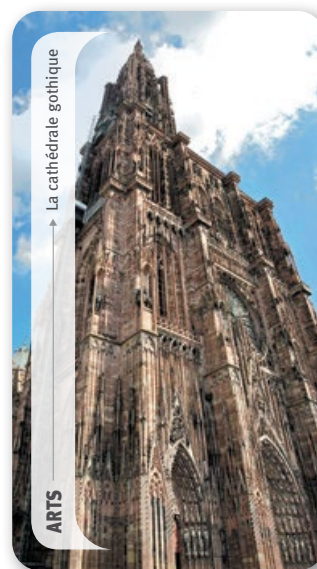
- 3 panneaux 115x60 cm constituant les frises recto CE2 et verso CM1-CM2,
- 5 tapis de jeu 110x60 cm,
- 6 jeux identiques de 72 cartes repères.

5 tapis de jeu

Pour une utilisation en groupes autonomes



Recto d'un tapis de jeu de niveau 1 (CE2)



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

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

NIVEAU 1

39 40

NIVEAU 2

33 34 35



REPÈRES D'HISTOIRE
8 À 12 ANS
ISBN 978-2-909295-14-5

LE BOITIER



- 1 frise collective recto-verso (2 niveaux)
- + 5 tapis de jeu recto-verso (2 niveaux)
- + 6 jeux de 72 cartes
- + 1 guide pédagogique

65€



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 concrète 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 sommaires

Les 7 modules de 3 séances du cycle 2

- Je suis une personne
- Je suis un élève parmi d'autres
- Je suis fraternel
- Je suis tolérant
- Je suis à la recherche de valeurs
- Je suis Français
- Je suis un enfant du monde



CITOYENNETÉ À VIVRE CYCLE 2
144 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-07-7

Les 7 modules de 5 séances du cycle 3

- Les cadres d'accueil de l'enfant
- Les voies du savoir
- La France et son identité
- Une société en évolution
- Une humanité divisée
- Les violences
- La conquête du bonheur



CITOYENNETÉ À VIVRE CYCLE 3
160 pages
+ 1 DVD-Rom
+ 1 exemplaire de L'apprenti citoyen
ISBN 978-2-916662-14-5

LA COLLECTION

CITOYENNETÉ À VIVRE

Jean-Pierre Remond Inspecteur de l'Éducation nationale
Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Les guides pédagogiques **Citoyenneté à vivre** proposent des séquences clés en main et complémentaires pour l'Enseignement Moral et Civique aux cycles 2 et 3.

+ **Le saviez-vous ?**
Au cycle 3, la consigne orange renvoie à un document d'étude de **L'apprenti citoyen**, le journal de l'élève.

21 UNE HUMANITÉ DIVISÉE
Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?

LE GUIDE CITOYEN
Les modèles fondateurs d'une identité féminine
À la fois maléfique et bénéfique, l'image de la femme est ambivalente.

Vers une égalité professionnelle
Depuis deux siècles, la femme s'émancipe de l'homme par son travail.

Vers une égalité personnelle
Malgré une évolution, l'égalité entre les femmes et les hommes n'est pas...

Depuis la nuit des temps, l'humanité s'interroge sur son origine et sur son destin. Les femmes assurent la reproduction de l'espèce. Consécutives de la sexualité, la maternité est donc un enjeu primordial. Les mythes et les religions ont fabriqué une double image de la femme : elle est la tentatrice, la séductrice qui provoque le désir de l'homme. Elle est rendue coupable du désir. Parallèlement, elle est la mère, douce, protectrice, garante de la vie, à l'origine du monde. Les variations sur ces représentations quasi universelles sont légion. Elles suscitent des approches contradictoires des hommes qui se concrétisent par la peur, le mépris, la volonté de contrôle allant jusqu'à la mise à mort, mais aussi l'idéalisation, la vénération ou l'admiration. L'art est le support privilégié de toutes ces visions.

Des femmes anonymes ont été sur le devant de la scène, par exemple lors des périodes révolutionnaires. Des femmes célèbres ont joué un rôle de premier plan : des écrivaines (Georges Sand, Colette), des artistes (Camille Claudel, Édith Piaf), des scientifiques (Marie Curie, Maria Montessori), des sportives (Nadia Comaneci, les sœurs Williams), des patronnes (Gabrielle Chanel, Laurence Parisot), des résistantes (Jeanne d'Arc, Lucie Aubrac), des politiques (Simone Weil, Christine Lagarde), des féministes (Olympe de Gouges, Simone de Beauvoir) et tant d'autres... L'existence de ces femmes est un démenti irréfutable aux affirmations misogynes ancestrales.

Le chemin pour l'égalité hommes-femmes est long, lent et sinueux. En attestent les définitions du terme **femme** données par les dictionnaires Larousse au fil du temps : en 1866, *Femelle de l'homme, être humain* ; en 1952, *Compagne de l'homme, épouse* ; en 2016, *Être humain du sexe féminin*. Au XIX^e siècle et sous le Code Napoléon, la femme est totalement dépendante de son père puis de son mari. Selon le Code civil de 1804, la femme est mineure à vie et ne peut disposer de ses biens, ni étudier, travailler ou utiliser son salaire sans l'autorisation de son mari. La femme est considérée avant tout comme une mère de famille soumise. Cette notion est abolie en 1938. La puissance maritale est supprimée, mais l'époux reste chef de famille et conserve le droit de choisir la résidence conjugale et de refuser à sa femme le droit d'exercer une profession.

UN TOUR D'HORIZON DE LA QUESTION

PLAN DE SÉANCE

Les modèles fondateurs d'une identité féminine
Vers une égalité professionnelle
Vers une égalité personnelle

Prendre conscience de l'image ambivalente de la femme, construite au fil du temps.
La femme maléfique, tentatrice et ensorceleuse

LES MODÈLES FONDATEURS D'UNE IDENTITÉ FÉMININE

Dans *L'apprenti citoyen n°21*, lisez l'extrait de *L'Odyssée d'Homère*.

Pourquoi les femmes sirènes sont-elles dangereuses ?

Elles disposent d'un grand pouvoir. Elles attirent les hommes qui ne peuvent pas leur résister. Elles sont belles et elles chantent merveilleusement bien. Elles conduisent les hommes à la mort en les séduisant.

D'après le dessin du timbre grec, comment le navigateur Ulysse réussit-il à leur échapper ?

Il sait qu'il ne peut pas résister au charme puissant des sirènes. Il se fait attacher au mât de son bateau. Il peut ainsi écouter l'irrésistible chant sans risquer de quitter son navire et de périr sous l'emprise des créatures.

Après un long périple et des rencontres de femmes tentatrices, Ulysse retrouve Pénélope, son épouse fidèle, mère de son fils Télémaque.

Dans *L'apprenti citoyen n°21*, lisez les deux récits du livre de la Genèse.

Que racontent ces récits bibliques ?

Ces textes religieux expliquent à leur façon la création de la femme.

Comparez les récits.

Dans les deux textes, la femme est créée par Dieu, devient la compagne de l'homme avec qui elle s'unirait pour peupler la Terre de ses enfants. Dans la première version, la femme et l'homme sont créés de la même façon par la main de Dieu dans une totale égalité. Dans la deuxième version, la création de l'homme précède celle de la femme qui est issue d'une partie du corps masculin. La femme est une création seconde.

D'après la Bible, la première femme créée par Dieu porte le nom d'Ève. Que décrit ce bas-relief ?

Ève croque un fruit cueilli de l'arbre sur lequel un serpent à la tête de femme a pris place. Elle tend un autre fruit à Adam.

Connais-tu l'histoire du fruit défendu ?

D'après la légende biblique, Ève se laisse tenter par un serpent qui lui conseille de voler dans le jardin d'Eden le fruit de la connaissance. Elle transgresse ainsi l'interdiction de Dieu et entraîne Adam dans le péché. Ève devient responsable de tous les malheurs qui frapperont l'humanité : travail, souffrance, mort.

Qui sont ces deux personnages ? Décris la scène.

Une sorcière soutenue par le diable vole dans les airs à cheval sur un balai.

Le sabbat est une assemblée de sorcières qui se retrouvent de nuit pour se livrer à des cérémonies de soumission au diable, entraînant orgies et horreurs.

Les sorcières ont-elles existé pour de vrai ?

Oui et non.

Des femmes ont été accusées de sorcellerie. Elles ont été jugées par des tribunaux ecclésiastiques, torturées et condamnées. Une femme supposée sorcière pouvait être brûlée vive. Elles n'étaient pas ces créatures imaginaires incarnant le mal décrites par les récits oraux et la littérature, mais simplement des femmes, le plus souvent veuves, pauvres. Entre le XII^e et le XVIII^e siècle, elles sont persécutées dans l'Europe chrétienne.



SORCIÈRE au sabbat. XV^e siècle

Comment Vénus est-elle représentée ?

Le corps féminin est déformé : le ventre et la poitrine sont arrondis et grossis exagérément. La femme porte les mains sur ses seins. Son visage n'est représenté que par une boule surmontée d'une coiffure avec des tresses.



LA VÉNUS de Willendorf. 23 000 av. J.-C.



DÉESSE mère gauloise. I^{er} siècle



LA VIERGE Marie. XV^e siècle

tuette ?

fants ; es bébés. l'admiration ne la vie.

trouvés-tu entre l'image de la femme dans les croyances gauloises et chrétiennes ? mères. Elles sont pleines de tendresse et donnent leur amour à un enfant. s en train d'allaiter leur progéniture. Elles sont des divinités adorées et sont s mères de l'humanité qu'elles enfantent et protègent.

PAROLES d'auteur

« Longtemps décriée et mise de côté, la morale constitue pourtant le fondement de tout pacte social. Je 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'Homme. »

Jean-Pierre Remond

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier + compléments numériques

50€

L'APPRENTI CITOYEN

LE JOURNAL DE L'ÉLÈVE

Jean-Pierre Remond Inspecteur de l'Éducation nationale
Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

En accompagnement du guide de l'enseignant **Citoyenneté à vivre cycle 3**, le journal de l'élève constitue son recueil citoyen personnel.



Le journal contient tous les documents nécessaires à l'élève pour répondre en conscience aux 35 problématiques posées dans le guide de l'enseignant du cycle 3.

Le sommaire

Les 35 problématiques

- Comment un être humain commence-t-il à exister ?
- Comment un enfant gagne-t-il son autonomie ?
- Les enfants doivent-ils aller à l'école ?
- Suis-je obligé de suivre un enseignement religieux à l'école ?
- L'école est-elle gratuite ?
- Comment devenir un élève ?
- Comment la presse nous informe-t-elle ?
- Le dessin de presse aide-t-il à penser ?
- Faut-il se méfier de la télévision ?
- Comment préserver ma liberté avec les écrans ?
- Qui sont les Français ?
- De quels pouvoirs le peuple français dispose-t-il ?
- Comment la France est-elle gouvernée ?
- Quelles sont les valeurs de la République ?
- Comment la France est-elle administrée ?
- L'argent aide-t-il à vivre ensemble ?
- Que deviennent les hommes dans la société de consommation ?
- Quels défis citoyens les citoyens doivent-ils relever ?
- Quelles sont nos responsabilités pour l'avenir de notre planète ?
- Peut-on vivre contre les autres ?
- Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?
- Les inégalités sociales attaquent-elles la citoyenneté ?
- Existe-t-il une citoyenneté européenne ?
- Pourquoi des populations quittent-elles leur pays ?
- Quelles réponses différentes les citoyens donnent-ils aux mystères de l'Univers ?
- Qu'est-ce que le racisme et l'antisémitisme ?
- La guerre est-elle inévitable ?
- Le fanatisme est-il un risque pour la République ?
- Comment la société protège-t-elle ses citoyens ?
- Les handicapés sont-ils des citoyens comme les autres ?
- Comment vivre une enfance heureuse ?
- La nature est-elle une source de joies ?
- Le sport rend-il meilleur ?
- La pensée est-elle nécessaire au bonheur ?
- C'est quoi l'amour ?

N° 21

UNE HUMANITÉ DIVISÉE

L'APPRENTI

CITOYENNETÉ À VIVRE

citoyen

Complément de *Citoyenneté à vivre* • Rédaction J.-P. Remond • Administration É. Schneider • ACCÈS Éditions • 1^{er} parution Juin 2016
Photos Fotolia © Lefteris Papoulakis / iStock © Joris Van Ostaeyen / iStock © Bet_Noire • Abonnement classe à l'année scolaire

L'ODYSSÉE

Chant XII. Homère. Fin du VIII^e siècle av. J.-C.



Tu rencontreras d'abord les Sirènes qui charment tous les hommes qui les approchent; mais il est perdu celui qui, par imprudence, écoute leur chant, et jamais sa femme et ses enfants ne le reverront dans sa demeure, et ne se réjouiront. Les Sirènes le charment par leur chant harmonieux, assises dans une prairie, autour d'un grand amas d'ossements d'hommes et de peaux en putréfaction.

LA BIBLE

Livre de la Genèse. VIII^e à II^e siècle av. J.-C.

Puis Dieu dit: «Faisons l'homme à notre image, selon notre ressemblance, et qu'il domine sur les poissons de la mer, sur les oiseaux du ciel, sur le bétail, sur toute la terre, et sur tous les reptiles qui rampent sur la terre.»

Dieu créa l'homme à son image, à l'image de Dieu, il le créa homme et femme il les créa.

Dieu les bénit, et Dieu leur dit: «Soyez féconds, multipliez, remplissez la terre, et l'assujettissez; et dominez sur les poissons de la mer, sur les oiseaux du ciel, et sur tout animal qui se meut sur la terre.»

• Chapitre 1.27

Le Seigneur Dieu fit tomber dans une torpeur l'homme qui s'endormit; il prit l'une de ses côtes et referma les chairs à sa place. Le Seigneur Dieu transforma la côte qu'il avait prise à l'homme en une femme qu'il lui amena. L'homme s'écria: «Voici l'os de mes os et la chair de ma chair; celle-ci, on l'appellera femme car c'est de l'homme qu'elle a été prise». Aussi l'homme laisse-t-il son père et sa mère pour s'attacher à sa femme, et ils deviennent une seule chair.

• Chapitre 2, 21 à 24



Ève, Adam et le serpent au jardin d'Eden. Notre-Dame de Paris.

← Symboles féminin masculin



LOIS SUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE DES FEMMES

1944	1946	1965	1972	1983	1999	2000
Droit de vote et d'éligibilité	Suppression du salaire féminin	Autorisation d'exercer un métier sans l'autorisation du mari	Égalité de rémunération, à travail égal, salaire égal	Interdiction de la discrimination à l'embauche	Égal accès aux mandats électoraux et aux fonctions électives	Obligation de la parité sur les listes électorales

Un lexique est proposé pour chacune des 35 séances.

LEXIQUE

Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?

La Bible Recueil des livres saints du judaïsme et du christianisme.
La Genèse Premier livre de la Bible consacré aux origines de l'humanité.
Ève Dans les traditions chrétienne et juive, la première femme mère de l'humanité.
Adam Dans les traditions chrétienne et juive, le premier homme de l'humanité.

La sirène Créature imaginaire mi-femme, mi-bête qui séduit les hommes.
La sorcière Créature imaginaire méchante et dangereuse, amie du diable.
La misogynie Haine des femmes.
L'émancipation féminine Libération de la femme de ses contraintes sociales et morales
La pionnière Personne préparant la route à d'autres.

Le lexique utilisé dans chaque séance est défini de manière claire afin que l'élève dispose des outils nécessaires à la constitution de sa culture humaniste.

L'APPRENTI CITOYEN - LE JOURNAL DE L'ÉLÈVE



Papier
64 pages

5€
LE LOT DE 5



Spécimen numérique
sur notre site internet
et sur notre application

Gratuit

L'APPRENTI CITOYEN
LE JOURNAL DE L'ÉLÈVE
64 pages
ISBN 978-2-916662-15-2



VERS LA MUSIQUE

Léa Schneider Professeure des écoles
Régis Chevandier Professeur des écoles

Le guide pédagogique **Vers la musique** constitue un outil clé en main pour permettre aux élèves de découvrir la musique de la TPS à la GS.



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.

DECOUVRIR **LES SONS**

LES BOUTEILLES DE LAIT

Discriminer des sons

1 séance de 15 minutes

MATÉRIEL

- 3 bouteilles de lait en TPS contenant chacune de l'eau, des perles et du sable,
- une quatrième en PS avec des pâtes, une cinquième en MS avec de la farine, une sixième en GS avec du riz
- des barquettes contenant chacune la même chose que les bouteilles
- des barquettes vides

1 Identifier des sons donnés

1 Situation déclenchante

Activité dirigée de 4 à 6 élèves

- L'enseignant dispose les bouteilles de lait sur la table. Il annonce que ces bouteilles sont différentes et demande pourquoi. Les élèves émettent des hypothèses sans toucher les bouteilles.

* LES BARQUETTES ET LES CARTES NE DOIVENT PAS ÊTRE VISIBLES DES ÉLÈVES POUR NE PAS INFLUENCER LES RÉPONSES.

Différenciation Varier le nombre de bouteilles en fonction du niveau des élèves : trois bouteilles en TPS, quatre en PS, cinq en MS et six en GS.

2 Manipulation des bouteilles

Activité dirigée de 4 à 8 élèves

- L'enseignant laisse les élèves manipuler les bouteilles en veillant à ce qu'elles restent fermées. Ils comprennent très vite la différence entre les bouteilles et émettent des hypothèses sur leur contenu. L'enseignant peut noter sur une feuille quelques-unes de leurs propositions.

3 Association des bouteilles et de leur contenu

Activité dirigée de 4 à 8 élèves

- L'enseignant pose les barquettes sur la table et propose aux élèves de placer chaque bouteille devant la barquette ayant selon eux le même contenu. Les élèves vérifient leurs hypothèses en ouvrant les bouteilles et en versant leur contenu dans une barquette vide. Il n'y a pas de surprise pour l'eau et le sable. Le classement est parfois moins évident entre les pâtes et les perles ou entre la farine et le sable.
- L'enseignant remplit à nouveau les bouteilles, les referme et les intervertit. À tour de rôle, chaque élève retrouve une barquette correspondant à une bouteille. La validation se fait en ouvrant les bouteilles. Les erreurs sont alors marginales.

Associer un son et l'objet qui le produit page 223

136

Différenciation: Les rares élèves qui n'entendent pas la distinction

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. Ainsi, le chant, les activités d'écoute et les jeux sur les différents paramètres du son se retrouvent dans toutes les parties de l'ouvrage.

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.

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 de jeunesse en lien avec les séquences.

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'idéal 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 deux 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
Frapper dans les mains à un tempo régulier. Fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter. Les premières fois, mettre le doigt devant la bouche si ça ne suffit pas. Si nécessaire, faire les gros yeux à ceux qui continuent.

JEUX DE DOIGTS TPS PS MS GS
Enchaîner plusieurs mouvements issus de jeux de doigts, en allant des plus simples aux plus complexes : d'abord les marionnettes, puis un moulinet, faire se toucher les doigts des deux mains un à un...

CLAP CLAP SILENCIEUX MS GS
Frapper dans les mains à un tempo régulier, d'abord de manière à ce que les poignes se touchent et produisent un son, puis en arrêtant le geste juste avant qu'elles se rencontrent. Lorsque le silence est presque obtenu, fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter.

PERCUSSIONS CORPORELLES RYTHMÉES MS GS
Produire une formule rythmique simple en percussion corporelle. Chercher les mains vers les chanteurs pour qu'ils reproduisent le rythme proposé. Lorsque c'est réussi, changer de formule et de type de percussion corporelle.

PERCUSSIONS CORPORELLES TPS PS MS GS
Choisir un type de percussion corporelle : claquement de langue, happé dans les mains, happé sur les coudes, bras, happé sur les joues, tap des pieds, claquement des doigts, happé de deux doigts sur la paume de l'autre main. Batta la mesure à un tempo régulier ou moyen de la percussion corporelle choisie et inciter les chanteurs à faire de même.

VERS LA MUSIQUE DÉCOUVRIR LE CHANT | 69



VERS LA MUSIQUE
MATERNELLE
276 pages
+ complément CD
de 6 CD audio
+ compléments
numériques
ISBN 978-2-916662-25-1



COMPLÉMENT CD
VERS LA MUSIQUE
MATERNELLE
6 CD audio
ISBN 978-2-916662-27-5

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ complément CD
+ compléments
numériques

60€



Numérique
Livres interactif
+ compléments
numériques

48€



Papier + numérique
Livre papier
+ complément CD
+ compléments
numériques
+ Livre interactif

84€



Utilisateurs supplémentaires

Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

24€

COMPLÉMENT CD

6 CD audio

20€

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.

LA BOITE À MUSIQUE COFFRET

Léa Schneider Professeure des écoles • Tania Grimaldi Conseillère pédagogique en musique
Magaly Jungbluth Conseillère pédagogique en musique • Régis Chevandier Professeur des écoles

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 à l'école maternelle et à l'école élémentaire.

Les portraits d'instruments

Ils constituent un outil documentaire de qualité pour découvrir les différents instruments de musique.



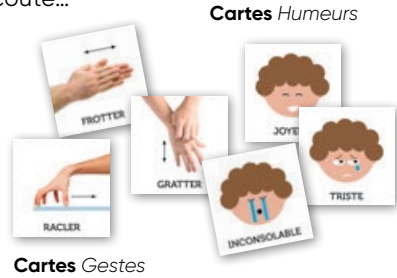
Portrait d'instrument
Le violoncelle

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



Les cartes

Elles peuvent être utilisées pour différentes activités : sous forme d'imagier pour enrichir le vocabulaire des élèves, sous forme de jeu, sous forme de cartes à montrer pour moduler son jeu ou sa voix, pour signaler sa compréhension lors d'un moment d'écoute...



Cartes Gestes

Les planches de jeu

Elles proposent des jeux déclinés selon deux niveaux en fonction de la face choisie.

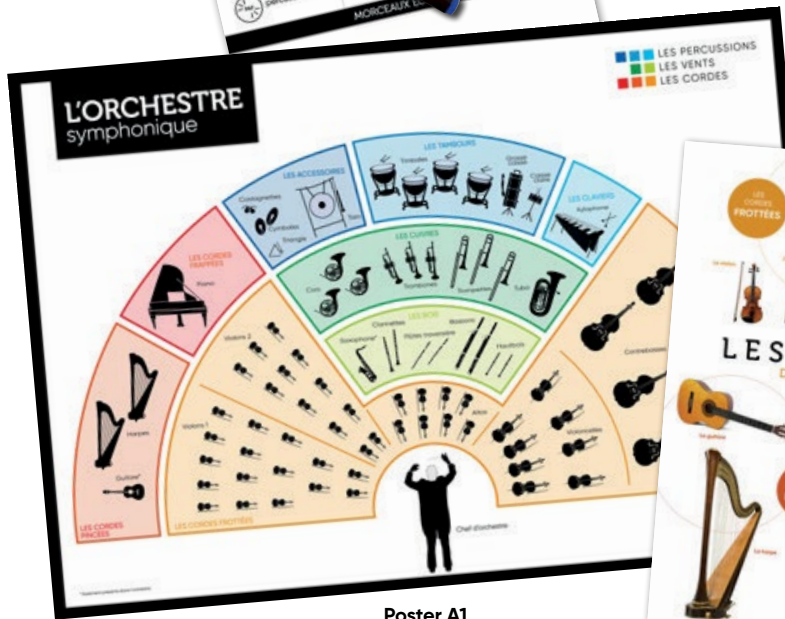


Planche Loto sonore

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



Les posters
Ils structurent les apprentissages des élèves.



Poster A1
L'orchestre symphonique



Poster A2
Les cordes



COFFRET

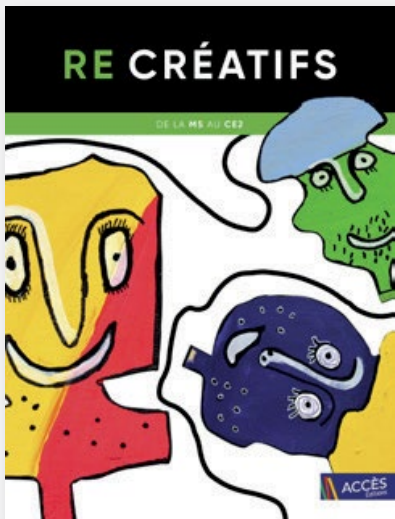


Posters + portraits d'instruments + cartes + jeux + dés + compléments numériques

80€

COFFRET
LA BOITE À MUSIQUE
MATERNELLE
ÉLÉMENTAIRE
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-26-8





Le sommaire

- Les propositions**
 SOLEILS, un thème rayonnant
 TRANSFORMER
 VOYAGES intérieurs
 Sacre BLEU!
 Des TACHES toi!
 Dépasser la LIGNE
 MATÉRIAUX de Janeiro
 Sur NATURELS
 Hors d'ŒUVRES
 Très PORTRAITS
 ILLUSTRER pour briller



RE CRÉATIFS
 DE LA MS AU CE2
 244 pages
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-22-0

RE CRÉATIFS

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

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

RE CRÉATIFS **DES TACHES TOI!** A PARTIR DE MS

L'habit fait le moine

Zoé et Bilal décident d'habiller Monsieur et Madame de drôles de manières... Bienvenue sur la Planète Bizarre de Monsieur Madame!

Diversifier | Expérimenter | Inventer | Jouer | Représenter | Tirer parti | Transformer

Je vous propose de transformer un pochoir en personnage monocellulaire inspiré de la collection Monsieur Madame de Roger Hargreaves.

VARIABLES EN JEU

- Attributs significatifs: cheveux, bras, jambes, chapeau...
- Papier Canson noir
- Imprimés, végétaux, tissu, papiers divers
- Crayons pastels blancs

ALBUMS INTRODUCTIFS

La collection Monsieur Madame Roger Hargreaves Hachette Jeunesse

ÉTAPE 1 Choisir un fond et préparer l'inducteur

- Plier une feuille de Canson noire de format A5 dans le sens de la hauteur.
- Découper un demi-cercle sur la pliure afin d'obtenir une ouverture circulaire.
- Déplier la feuille puis choisir un fond: imprimés, papier divers, végétaux, tissu à motifs...
- Coller le fond choisi à l'arrière du pochoir.

ÉTAPE 2 S'entraîner à dessiner à blanc

- Observer les personnages des albums de la collection Monsieur Madame.
- Faire remarquer qu'il s'agit de personnages « têtes ».
- Tracer des figures circulaires sur du papier blanc.
- Proposer de les transformer en personnages.
- Une fois le principe compris, transformer les pochoirs de la même manière à l'aide de crayons pastels blancs.

Dans cette proposition, nous avons utilisé du papier noir mais il est également possible de travailler avec du papier blanc ou coloré. Le cas échéant, les élèves utiliseront un feutre pour dessiner les attributs.

126

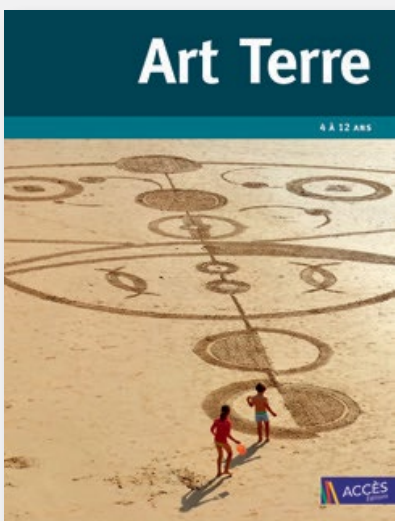
GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier + compléments numériques

50€

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



Le sommaire

- Les 3 chapitres**
 Premiers pas
 Projets en familles
 Déclinaisons



ART TERRE 4 À 12 ANS
 208 pages + 1 DVD-Rom
 ISBN 978-2-909295-16-9

ART TERRE

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

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

OUTILS ET DÉMARCHES Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

Jardins divers

Pratiquer, agrandir les familles

Animer un jardin à la morte-saison.

Cadre du projet Un jardin d'école en hiver.
Transférabilité du projet En l'absence d'un jardin d'école, utiliser le bac à sable, des espaces verts délimités par des branches...

Synopsis visuel

Commentaire pédagogique

Aller au-delà du premier jet
 Les réalisations finales présentées dans le cadre d'une exposition donnent parfois l'illusion d'un merveilleux premier jet. C'est rarement le cas. Le travail préparatoire et l'approche progressive sont les conditions de la réussite et la base des apprentissages. Sur les pages précédentes, nous avons décrit les étapes préparatoires qui ont conduit à la réalisation ci-dessus.

27

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier + DVD-Rom

55€

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



Le sommaire

Les 19 thèmes du quotidien

- | | |
|------------------------|--------------------|
| Les écrits | L'eau |
| Se présenter | Le soleil |
| Le portrait | Le mouvement |
| L'automne | Vues du ciel |
| L'hiver | Illustrer |
| Le printemps | Jeux créatifs |
| Le temps qu'il fait | Jeux d'images |
| Les ressources locales | La photographie |
| L'Afrique | À la manière de... |
| | Faire comme... |



ARTS PLAT DU JOUR
5 À 12 ANS
208 pages
ISBN 978-2-916662-04-6

ARTS PLAT DU JOUR

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

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

Je m'présente, je m'appelle Henry...

CADRES DU PROJET
Début d'année pour se présenter (tous cycles) – Écriture de son prénom (GS – CP)
Travail sur le portrait.

COMMENTAIRES
En début d'année, la cohésion et l'identité du groupe classe passent par la connaissance et la reconnaissance de tous les prénoms. Les arts visuels peuvent participer à cette phase d'intégration. Dans un premier temps, nous proposons un travail relativement dirigé afin que l'élève prenne conscience du potentiel créatif de la proposition. À l'issue de cette première séquence, il sera invité à aller vers des formes plus personnelles.

INTENTION PREMIÈRE
Amener les élèves à prendre conscience du potentiel ludique des lettres de son prénom.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Modeler les lettres de son prénom

- Proposer aux élèves différents matériaux malléables : pâte à sel, argile, papier aluminium torsadé, pâte à modeler séchant à l'air...
- Faire réaliser les lettres de son prénom avec le matériau de son choix.

ÉTAPE 2 : Disposer les lettres de son prénom

- Demander aux élèves de déposer les lettres sur un fond de format libre.
- L'analyse collective des propositions fait émerger différentes possibilités de disposition des lettres : linéaire, en quinconce... voire aléatoire avec leurs conséquences éventuelles sur la lisibilité.
- Encourager la diversité des dispositions.

ÉTAPE 3 : Délimiter et mettre en couleur les territoires sur lesquels les lettres seront posées

- À l'aide d'un crayon de papier, faire délimiter les différents territoires sur lesquels les lettres seront posées.
- Mettre à disposition des élèves divers médiums pour la mise en couleur : encres, craies, gouaches...
- Favoriser la diversité des techniques en leur proposant de réinvestir les procédés déjà expérimentés : interventions sur encres humides, mise en réserve...
- Le fond une fois sec, coller les lettres à l'aide d'une colle liquide ou en gel.

ÉTAPE 4 : Ouvrir le champ des possibles pour enrichir les pratiques

- Analyser collectivement les productions pour mettre en lumière la diversité (ou non !) des réponses.
- Rechercher les variables sur lesquelles on peut encore agir :
 - Les matériaux et la nature des lettres : toutes sortes de matériaux (graines, sable collé...), lettres peintes, lettres découpées dans des écrits puis décorées...
 - Le format et la nature du support : différents formats (allongé, carré, rond, triangulaire...), divers cartons, supports déjà écrits, écorces...

REMARQUE Cette phase d'ouverture peut aussi se faire en mettant en relation les réalisations des élèves avec des œuvres d'artistes. Cette alternative est traitée dans la séance « Debut camarade ! » concernant Patrick Moya (pages 26 et 27).

→ **SÉANCES ULTÉRIEURES** Permettre aux élèves de faire une nouvelle réalisation en intégrant le principe de diversification.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Travailler des matériaux malléables peu utilisés (papier aluminium, fil de fer...).
- Organiser et composer.

COMPÉTENCES-CIBLES DE FIN DE CYCLE

CYCLES 2 ET 3

- Réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises.

CYCLE 3

- Choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** **50€**
- Numérique** **35€**
Livres non-interactifs
- Papier + numérique** **67,50€**
Livres papier + Livres non-interactifs
- Utilisateurs supplémentaires** **17,50€**
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

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



PAS SI BÊTES, LES ARTS PLASTIQUES !
4 À 12 ANS
128 pages
ISBN 978-2-909295-79-4

PAS SI BÊTES, LES ARTS PLASTIQUES !

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Un recueil d'activités d'arts plastiques ludiques et variées sur le thème des animaux.

RELANCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

- Proposer aux élèves d'aller à la rencontre des œuvres d'artistes tels que Raymond Hains ou Jacques Villégé via les nombreux sites internet qui leur sont consacrés.
- Ces œuvres sont de véritables palimpsestes : couches successives de messages, d'images, de graphismes, de couleurs. Elles exercent sur notre âme la même fascination que les vieux murs que Léonard de Vinci nous invitait à observer pour y découvrir des montagnes, des rivières, des visages, des scènes bizarres et toutes sortes de formes incroyables.
- Laisser les élèves s'exprimer.

Mettre en lien et comparer.

L'œuvre de Raymond Hains	Les réalisations des élèves page 92
Le matériau	
Le matériau utilisé est le même dans les deux cas : le papier imprimé.	
Niveau de lecture du matériau	
Lecture plastique : lignes, formes, couleurs.	Lecture mimétique. Le papier déchiré sert à représenter les plumes.
Abstrait - figuratif	
Œuvre abstraite : elle ne cherche pas à représenter ou à reproduire une réalité visible.	Réalisations figuratives : imitation d'un réel identifiable. Tout un chacun peut reconnaître des coqs dans ces collages.

→ **Rebondir sur cette œuvre**

- Proposer aux élèves de récupérer ou de photographier de vieilles affiches.

Mode opératoire

Supports de départ possibles

- Véritables affiches superposées récupérées dans une zone d'affichage sauvage.
- Fausse affiches superposées créées à l'aide de pages de journaux et de magazines.
- Utiliser de la colle à papier peint très diluée.
- Photographies de vieilles affiches.

Utiliser les affiches telles qu'elles ou enlever des fragments de « peau » en arrachant au hasard des lambeaux.

Repérer des rencontres insolites ou des formes nouvelles.

Mettre en valeur ses découvertes selon des stratégies personnelles : encadrement, recadrage, caches, cernes, mise en couleur...

Réalisation (page 95, en haut)

- Surcoller plusieurs couches de papier.
- Arracher plusieurs lambeaux.
- Mettre en valeur les différentes plages dégagées avec des encres colorées.

Réalisation (page 95, en bas)

- Virginiser le support avec de la peinture blanche.
- Marquer les déchirures significatives avec de l'encre de Chine.

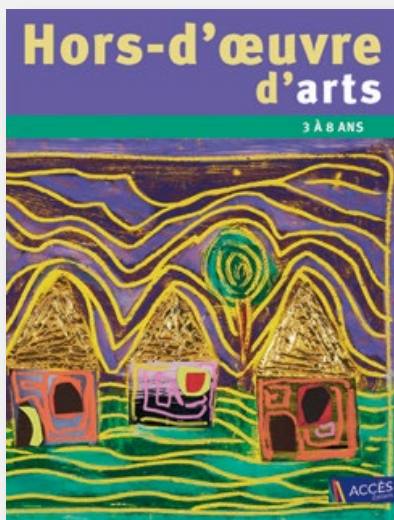
GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** **40€**
- Numérique** **28€**
Livres non-interactifs
- Papier + numérique** **54€**
Livres papier + Livres non-interactifs
- Utilisateurs supplémentaires** **14€**
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.



Le saviez-vous ?

Les techniques proposées peuvent facilement être transposées à d'autres thématiques.



Le sommaire

Les 10 univers artistiques

- Piet Mondrian
- Joan Miró
- Jean Dubuffet
- Andy Warhol
- Art aborigène
- Friedensreich Hundertwasser
- Alberto Giacometti
- Paul Klee
- Pierre Alechinsky
- Keith Haring



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
3 À 8 ANS
208 pages
ISBN 978-2-909295-72-5

HORS-D'ŒUVRE D'ARTS

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Un recueil de projets pour découvrir 10 univers artistiques en lien avec le répertoire Hors d'œuvre d'arts.

Des traits dynamiques

REPÈRES CULTURELS
Lorsque Keith Haring arrive à New York à la fin des années 70, il est fasciné par cette ville et ses habitants. Il décide d'inscrire son art dans le flux bouillonnant de la cité. Les New-Yorkais consomment, son art deviendra produit de consommation. Les New-Yorkais n'ont pas le temps d'aller dans les musées, son art s'exposera dans la rue et dans le métro. Les New-Yorkais se déplacent constamment, son art sera en mouvement.

OBJECTIF GÉNÉRAL
Amener les élèves à prendre conscience des stratégies mises en œuvre par l'artiste pour représenter le mouvement.

INTRODUCTION NARRATIVE
Quand Monsieur Keith Haring découvre New York, il adore immédiatement cette ville où tout est en mouvement : les gens, les voitures, les chiens... Comme Monsieur Haring est artiste, il décide de réaliser des dessins et des peintures qui ressemblent à cette ville. Mais il ne peint pas la ville, il peint ses habitants qui courent, qui dansent, qui se battent et qui s'aiment. Quand on les regarde, on a vraiment l'impression qu'ils bougent. Nous allons essayer de percer les secrets que Monsieur Keith Haring emploie pour faire bouger ses personnages.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE DONNER SIGNES DE VIE
CONSIGNE - PROJET Montrer qu'un personnage bouge à l'aide de « petits traits ».

DÉMARCHE
Repérer les indicateurs de mouvements
● Observer des œuvres de Keith Haring, celles proposées dans cet ouvrage et d'autres glanées sur internet.
● Faire un inventaire des moyens qu'utilise Keith Haring pour indiquer le mouvement : les signes graphiques et l'attitude des personnages. Ce sont les deux secrets du mouvement chez Keith Haring.
Remarque Il existe deux sortes de signes graphiques, ceux qui indiquent les positions successives du corps et les traits rayonnants qui traduisent le contact (se toucher, taper du pied, boxer...) ou un sentiment (l'amour, la peur, la surprise...).

Le premier secret LES SIGNES DYNAMIQUES
PRÉALABLE MATÉRIEL Réaliser un stock de fonds colorés avec des encres ou de la gouache.

ÉTAPE 1 : Planter le décor
● Mettre à la disposition des élèves les gabarits en carton réalisés à partir des modèles fournis page 207.
● Poser le gabarit sur un des fonds préalablement peints puis contourner les silhouettes avec un crayon de papier.
● Découper la silhouette.
● Choisir un autre fond puisé dans le stock en veillant au contraste avec le personnage.
● Coller une base découpée dans un autre fond pour représenter le sol.
● Coller le personnage sur le fond en appuyant sur le sol.

ÉTAPE 2 : Donner vie au personnage
● Ajouter les traits dynamiques aux coudes, aux épaules, aux genoux, aux hanches...
● Contourner le personnage et ajouter des graphismes dans la zone de base avec un coton-tige trempé dans de l'encre de Chine ou avec un marqueur.

CE QUE L'ENFANT APPREND
● Analyser les caractéristiques formelles d'un effet : ici, comment l'artiste donne l'illusion du mouvement.
● Représenter un personnage en mouvement.

BOÎTE À MOTS
Ligne continue, signes graphiques, traits dynamiques, traits rayonnants, couleurs vives, silhouettes colorées.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** + compléments numériques **50€**
- Numérique** Livre non-interactif **35€**
- Papier + numérique** Livre papier + Livre non-interactif **67,50€**
- Utilisateurs supplémentaires** Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **17,50€**

+ **Le saviez-vous ?**
Un ensemble de pratiques éclairantes accompagnent l'enfant sur le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre.



Le sommaire

Les 64 posters

- Piet Mondrian
- Joan Miró
- Jean Dubuffet
- Andy Warhol
- Art aborigène
- Friedensreich Hundertwasser
- Alberto Giacometti
- Paul Klee
- Pierre Alechinsky
- Keith Haring



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS RÉPERTOIRE
3 À 8 ANS
64 posters 320 x 255 mm
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-46-6

HORS-D'ŒUVRE D'ARTS

RÉPERTOIRE

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Un répertoire d'œuvres d'art pour découvrir 10 univers artistiques en lien avec le guide pédagogique Hors-d'œuvre d'arts.

63 KEITH HARING (1958-1990)
SANS TITRE (1988)
Sérigraphie sur toile. 20 x 19 cm

Projet cible
Réinvestir les apprentissages dans une réalisation personnelle porteuse de sens.

Introduction
Dans l'œuvre de Keith Haring, il y a un certain nombre de motifs qui reviennent fréquemment : le bébé rayonnant, le chien qui aboie, la soucoupe volante, la pyramide, l'ordinateur, la télévision et... le cœur !

L'œuvre en questions
OBJECTIFS
● Prendre conscience de la valeur symbolique des motifs.
● Réfléchir à la polysémie des signes graphiques.

→ **Que voit-on sur cette image ?**
Deux personnages qui portent un cœur.

→ **Qu'est-ce que ça veut dire ?**
Ça veut dire qu'ils s'aiment. Le cœur est un motif qui symbolise l'amour.

→ **Pourquoi Keith Haring utilise-t-il si souvent ce motif ?**
Parce qu'il pense que l'amour est une des choses les plus importantes dans la vie. Pour lui le cœur est aussi un symbole de générosité. Cette générosité dont il a fait preuve tout au long de sa courte vie en soutenant les enfants malades.

→ **Pourquoi le cœur est-il rouge ?**
Parce qu'un cœur est réellement rouge, parce qu'il fait penser au sang. Parce que la couleur rouge est aussi la couleur de l'amour : on offre des roses rouges à celle qu'on aime. Mais aussi pour qu'on le voie mieux et qu'on s'arrête : stop ! Comme un feu rouge.

→ **Que veulent dire les petits traits qui rayonnent autour du cœur ?**
Les signes graphiques peuvent avoir plusieurs significations : le cœur qui bat, le son produit « boum, boum », le clignotement comme une enseigne qui attire le regard, le sentiment amoureux.

→ **À qui pourrait-on envoyer un petit cœur pour lui dire qu'on l'aime ?**
À son papa, sa maman, son papa...

L'œuvre en actions
OBJECTIFS
● Prendre conscience de la valeur symbolique des motifs.
● Réfléchir à la polysémie des signes graphiques.

● Compléter le dessin*, colorier le cœur et ajouter les traits rayonnants.
Coller dans le cahier de rencontre.
* Ressource disponible sur le DVD

Pratique en lien
Faites des cœurs

RÉPERTOIRE

- Papier** **55€**



Au verso de chaque poster, un questionnaire et des propositions de découverte basées sur la pratique éveillent le regard sur des aspects particuliers de l'œuvre.



HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Un guide pour rencontrer les œuvres d'art et pour les éclairer par la pratique grâce à des activités d'arts plastiques permettant de comprendre la démarche des artistes à toutes les époques.

Le sommaire

- Les périodes historiques
- La Préhistoire et l'Antiquité
- Le Moyen Âge
- Les Temps modernes
- Le 19^e siècle
- Le 20^e siècle



HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES
DU CP À LA 6^e
184 pages
ISBN 978-2-909295-56-5

La peinture à l'huile

UN ARTISTE
Jan Van Eyck (1390-1441) est un peintre flamand célèbre pour ses peintures religieuses et ses portraits réalistes. En 1425, il entre au service de Philippe le Bon, duc de Bourgogne. Ce dernier est si confiant en son talent qu'il l'envoie faire un portrait de la princesse Isabelle du Portugal destiné à révéler « la vérité de corps et de caractère de la dame » avant qu'il ne s'engage et... l'épouse ! L'invention de la peinture à l'huile est généralement attribuée à Jan Van Eyck, même si en réalité, il n'a fait que perfectionner une technique existante.

CONTEXTE DE CRÉATION : LE RÉALISME DU NORD
La peinture à l'huile sèche plus lentement que les peintures à la détrempe utilisées jusque-là, ce qui a l'avantage de permettre aux artistes de prendre du temps pour soigner les détails. Les possibilités offertes par ce nouveau médium vont être exploitées en priorité par les peintres du Nord qui sont traditionnellement minutieux et formés pour certains dans les ateliers miniaturistes. Dans le cadre de l'histoire de la peinture, remarquons que la minutie, le souci du détail et le réalisme constituent la « marque de fabrique » des peintres des pays du Nord. Les peintures des pays du Sud se caractérisent, quant à elles, par une idéalisation des visages et une parfaite maîtrise de la perspective (voir Piero della Francesca page 78).

À PROPOS DE L'ŒUVRE
QUI SONT LES DEUX PERSONNAGES ? QUE FONT-ILS ?
Ce tableau est un portrait, en fait un portrait en pied (de façon à être vu en entier) qui représente un riche marchand italien établi à Bruges, Giovanni Arnolfini et sa femme. La pose des personnages nous laisse supposer que l'œuvre immortalise un moment important de leur vie ; probablement leurs fiançailles, leur mariage ou l'entrée dans leur nouveau foyer conjugal.
QUELLES VALEURS SYMBOLIQUES PEUT-ON ATTRIBUER AUX ACCESSOIRES ?
Si nous sommes déboués par la maîtrise de l'artiste dans le traitement des moindres détails (les cisèleres du lustre, les poils du chien et de la pelisse, les motifs du tapis, les nervures du plancher et le rendu des tissus), il ne faut pas oublier que la plupart des accessoires ainsi mis en valeur ont aussi une fonction symbolique. Ainsi, le petit chien est symbole de fidélité, la présence du chapelet à côté du miroir rappelle aux dames leur devoir de prière, les fruits posés près de la fenêtre évoquent les dangers de la tentation et de l'adultère et la bougie témoigne que cet engagement est baigné de lumière divine.

QUESTIONS DE SENS : L'IMAGE TÉMOIN
COMMENT L'ARTISTE MONTRÉ-T-IL QU'IL EST LE TÉMOIN DE CE MARIAGE ? COMMENT FAIT-IL DE CETTE PEINTURE UN ACTE LÉgal ?
L'artiste se représente ainsi qu'un autre personnage dans le miroir convexe situé au fond de la pièce. Il confirme son statut de témoin en signant de manière très apparente « Johannes de Eyck fuit hic » (Jan Van Eyck était ici). Il est intéressant de remarquer que cette œuvre témoigne aussi de l'évolution des mentalités. À partir de la Renaissance, l'artiste devient un personnage important : il signe ses œuvres et se fait couronner par les grands de ce monde.

QUESTIONS DE TECHNIQUES
COMMENT FABRIQUÉ-T-ON LA PEINTURE ? QUELLES PEINTURES UTILISAIT-ON AVANT L'INVENTION DE LA PEINTURE À L'HUILE ?
Avant l'avènement de la peinture à l'huile, on utilisait des liants tels que le jaune d'œuf, la colle, la caséine. Ces procédés dont le diluant est l'eau sont appelés détrempe. Le terme « a tempera » désigne plus spécifiquement la détrempe à l'œuf. Le temps de séchage trop rapide, rendant les retouches difficiles, est l'inconvénient principal de la détrempe. Pour pallier cela, les peintres ont imaginé d'utiliser l'huile comme agglutinant, avec comme diluant, cette fois-ci, un séchage trop lent ce qui est un handicap majeur pour les peintres des pays du Nord où les températures sont basses et l'air humide. On raconte que c'est parce que ses panneaux peints se fendaient régulièrement lorsqu'il les exposait directement au soleil pour accélérer leur séchage que Jan Van Eyck chercha à mettre au point « sa peinture » à l'huile. Après maints tâtonnements, il découvrit, entre autre, que l'huile de lin chauffée avait un pouvoir siccatif idéal. À la Renaissance, chaque atelier avait sa recette pour fabriquer ses peintures, il nous semble intéressant de proposer aux élèves d'expérimenter concrètement différents mélanges, de juger des difficultés et de l'effet produit.

1434 Les Époux Arnolfini	
PRÉ-RENAISSANCE	RENAISSANCE DU NORD
1350	1425
1375	1475
1400	1500
PRÉHISTOIRE	ANTQUITÉ
MOYEN ÂGE	TEMPS MODERNES
XIX ^e & XX ^e SIÈCLES	

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** + compléments numériques **50€**
- Numérique** Livre non-interactif **35€**
- Papier + numérique** Livre papier + Livre non-interactif **67,50€**
- Utilisateurs supplémentaires** Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **17,50€**

PAROLES d'auteur

« Pour moi, la compréhension d'une œuvre passe par la pratique. C'est la raison pour laquelle j'ai développé le concept de pratique éclairante qui consiste à explorer les techniques de l'artiste et à s'interroger sur la composition, le rôle de la lumière et la valeur symbolique de ce qui est représenté. »

Patrick Straub



HISTOIRES D'ARTS RÉPERTOIRE D'ŒUVRES

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Des œuvres d'art à projeter pour visualiser et questionner des œuvres clés de l'Histoire des arts en lien avec Histoires d'arts en pratiques.

Le sommaire

- Les 64 posters
- La Préhistoire et l'Antiquité (8 posters)
- Le Moyen Âge (11 posters)
- Les Temps modernes (15 posters)
- Le 19^e siècle (16 posters)
- Le 20^e siècle (14 posters)



HISTOIRES D'ARTS RÉPERTOIRE D'ŒUVRES
6 À 12 ANS
ISBN 978-2-909295-58-9
VERSION NUMÉRIQUE UNIQUEMENT



COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES

- Numérique uniquement (à venir)** Compléments numériques téléchargeables **30€**

37
Jan Van Eyck (vers 1390-1441)
LES ÉPOUX ARNOLFINI (1434)
Portrait sur bois (0,82x0,60 m)
National Gallery, Londres, Royaume-Uni

L'œuvre identifiée
Époque : Moyen Âge, Temps Modernes
Domaine artistique : Arts du visuel
Forme d'expression : Peinture
Style : Renaissance du Nord
Sujet : Portrait, double portrait ou en entier. Les personnages sont placés de trois-quarts face, orientés vers le centre.
D'autres informations page 24 d'Histoires d'Arts en Pratiques.

L'œuvre en questions
→ **Quel est le sujet de ce tableau ?**
On ne sait pas exactement. Parmi les nombreuses hypothèses, on retient la scène de fiançailles, le mariage, l'entrée officielle du couple dans sa nouvelle demeure.
→ **La femme est-elle enceinte ?**
Probablement pas. C'est la mode de l'époque de montrer les femmes avec un ventre bien rond. La main ainsi placée sur le ventre peut aussi être interprétée comme un signe de fécondité.
→ **Pourquoi l'homme tient-il la main droite ?**
On ne le sait pas, il est possible qu'il se jure.
→ **Dans ce cas, que peut-il bien jurer ?**
Il peut jurer fidélité à sa compagne.
→ **Pourquoi ne saurait-ils pas ?**
Puisque l'artiste est censé être. Cette toile est une sorte d'acte officiel. Aujourd'hui encore, il est interdit de sourire sur la photo de son passeport ou de sa carte d'identité.
→ **La pelisse est présentée dans cette toile. Où se trouve-t-elle ?**
On la trouve dans le miroir rond situé sur le mur du fond. Recherchez de nombreux détails dès lors de voir dans lesquelles les photographes apparaissent indirectement (Histoires d'Arts en Pratiques page 96).
→ **Quelle est la valeur symbolique des différents objets présents dans la pièce ?**
Le chien symbolise la fidélité, les fruits la tentation, la bougie allumée la présence divine.

L'œuvre en action
Tracer un rectangle vertical représentant le cadre de l'œuvre et y placer les deux personnages, puis demander aux élèves de tracer l'axe de symétrie de l'œuvre.

L'œuvre en réseaux
→ Réseaux Le portrait
● Jean Itte Bon, roi de France (1565).
D'autres informations page 64 d'Histoires d'Arts en Pratiques.
→ Réseaux L'équilibre Romand
● La Vallée (1618/1619) de Jan Vermeer.
D'autres informations page 77 d'Histoires d'Arts en Pratiques.

Au verso de chaque poster, un questionnaire stimule la curiosité des élèves autour de l'œuvre.



EPS

L'équipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin

Ces 3 ouvrages ont pour ambition de partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques en abordant les 4 champs d'apprentissage de l'EPS.

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

Les sommaires

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
Cycles 1, 2 et 3

- courir
- sauter
- lancer

Cycle 3 uniquement

- activités athlétiques

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Cycle 1

- grimper
- rouler
- piloter
- s'orienter

Cycle 2

- nager

Cycle 3

- s'orienter
- nager

Cycle 3

- orientation
- 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



VIVRE L'EPS
CYCLE 2
192 pages
ISBN 978-2-909295-77-0



PRATIQUER L'EPS
CYCLE 3
176 pages
ISBN 978-2-909295-00-8

88

NAGER

ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

OBJECTIFS	CONSIGNES
S'immerger de plus en plus longtemps Accepter l'immersion dans diverses situations	IMMERSION 2 LES SOUS-MARINS MATÉRIEL • Frites, planches, pull-buoy, ballons, gros tapis. ORGANISATION • En petite et moyenne profondeur, élèves en dispersion. Les éléments flottants sont éparpillés dans la zone délimitée. Consignes ➢ Déplace-toi dans toute la zone, choisis un objet flottant et passe sous l'objet. ➢ Déplace-toi dans toute la zone durant 2 minutes et passe sous le maximum d'objets. Chaque immersion te rapporte 1 point. VARIANTE ➢ Jeu par équipe - attribution de points différents selon la nature de l'objet sous lequel l'élève passe (ex: frite - 1 point, planche - 2 points, petit tapis - 3 points) chaque enfant compte ses points sur une durée déterminée par l'enseignant.

89

Situations d'apprentissage 2

SITUATIONS	COMPORTEMENTS
	OBSERVÉS RECHERCHÉS
LES SOUS-MARINS 	Garder les yeux ouverts en sortant de l'eau Ne pas se pincer le nez Enchaîner des immersions Augmenter le temps d'immersion
LES PETITS REMORQUEURS 	Avoir une attitude relâchée et détendue Se déplacer à l'aide d'appuis pris au sol Se déplacer avec appuis au sol et traction des bras S'allonger
LES PLONGEURS 	Faire des bulles Avoir le nez en contact avec l'eau Souffler en continu de plus en plus longtemps Varier l'intensité

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

30€



Numérique
Livre non-interactif

21€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

40,50€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

10,50€

JEUX D'ÉCOUTE

Élisabeth Schneider Professeure des écoles • Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles
Léa Schneider Professeure des écoles

Les outils photocopiables 29, 33 et 35 jeux d'écoute proposent des activités riches et variées pour développer l'attention et la concentration des élèves.



La démarche

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

...Écouter pour appliquer une consigne...

Les voisins

Écris le nom de chaque locataire sous sa fenêtre après avoir écouté les indices.

ZAPPING A6

Écouter pour discerner

Tu es à la cuisine et tu entends Arthur zapper d'une chaîne à l'autre sans arriver à s'intéresser à une émission. Identifie chaque genre d'émission sur la mosaïque des chaînes. Donne l'ordre dans lequel Arthur a zappé en écrivant le nom des chaînes dans les cases 1 à 9.

1
2
3
4
5
6
7
8
9



29 JEUX D'ÉCOUTE
4 À 6 ANS
88 pages + 1 cd audio
ISBN 978-2-909295-90-9



35 JEUX D'ÉCOUTE
6 À 8 ANS
ISBN 978-2-909295-91-6
VERSION NUMÉRIQUE UNIQUEMENT



33 JEUX D'ÉCOUTE
8 À 12 ANS
ISBN 978-2-909295-53-4
VERSION NUMÉRIQUE UNIQUEMENT

29 JEUX D'ÉCOUTE

	Papier	40€
	Numérique Livre semi-interactif	30€
	Papier + numérique Livre papier + livre semi-interactif	45€
	Utilisateurs supplémentaires*	15€

35 JEUX D'ÉCOUTE

	Numérique Livre semi-interactif	33,75€
	Utilisateurs supplémentaires*	16,80€

33 JEUX D'ÉCOUTE

	Numérique Livre semi-interactif	37,50€
	Utilisateurs supplémentaires*	18,75€

*Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

COMPÉTENCE MÉMOIRE

Gérard Brasseur Maître formateur

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 permet de développer les compétences transversales et la méthodologie.

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.

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

Les capacités perceptives exercées

- Acquisition de l'information**
- L'attention • La perception
 - La mémoire de travail
- Traitement de l'information**
- La mémoire à long terme
 - L'association
 - La structuration
 - La répétition
 - Le codage et la mnémotechnie
- Résolution de l'information**
- La concentration • Le rappel



COMPÉTENCE MÉMOIRE
2 À 6 ANS
ISBN 978-2-909295-29-9
VERSION NUMÉRIQUE UNIQUEMENT



COMPÉTENCE MÉMOIRE
6 À 8 ANS
140 pages + 1 DVD-ROM + compléments numériques
ISBN 978-2-916662-16-9



COMPÉTENCE MÉMOIRE
8 À 13 ANS
152 pages + 1 DVD-ROM
ISBN 978-2-909295-10-7



Entraîner la perception active

À travers ces activités, nous amenons l'enfant à analyser, prélever des indices, orienter sa perception de manière sélective en vue d'un objectif ou d'un problème à résoudre. Dans cette catégorie, nous retrouvons tous les jeux de recherche de différences, de points communs, d'intrus, d'anomalies où l'enfant peut mettre en œuvre des stratégies de comparaison, de repérage et d'analyse.

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



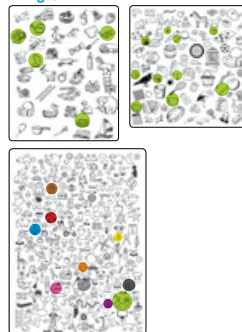
Documents élève 5, 6 et 7
Retrouver des éléments identiques

Cherche et trouve
Voici des jeux qui font bien travailler la recherche et le triage visuel. Les dessins ne sont pas forcément à la même taille et dans la même orientation, ce qui ajoute à la difficulté de l'exercice.

Déroulement
- Photocopier le document et le distribuer.
- Rechercher les dessins et les entourer.

Document 5 (PS)
Les 5 dessins à chercher sont de taille et d'orientation identiques.
Document 6 (MS)
Les dessins sont plus nombreux, la taille et l'orientation varie.
Document 7 (GS)
Idem que 6 avec une densité de dessins encore plus importante.

Corrigés



30

Prénom

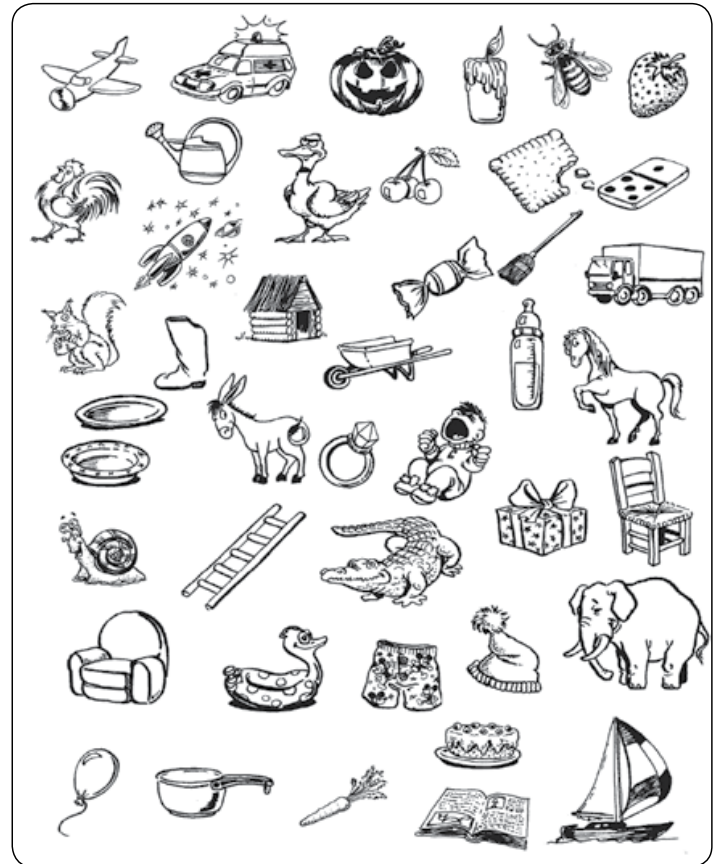
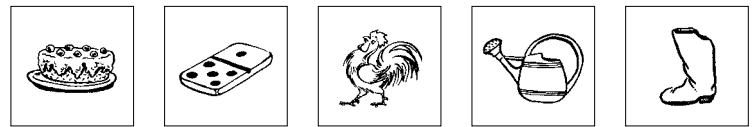
Nom

La perception ENTRAÎNER LA PERCEPTION ACTIVE

.. 5

Cherche et trouve

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



COMPÉTENCE MÉMOIRE 2 À 6 ANS



Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments numériques

30€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

15€

COMPÉTENCE MÉMOIRE 6 À 8 ANS ET 8 À 13 ANS



Papier

40€



Numérique (à venir)
Livre semi-interactif
+ compléments numériques

30€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif
+ compléments numériques

55€



Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

15€

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

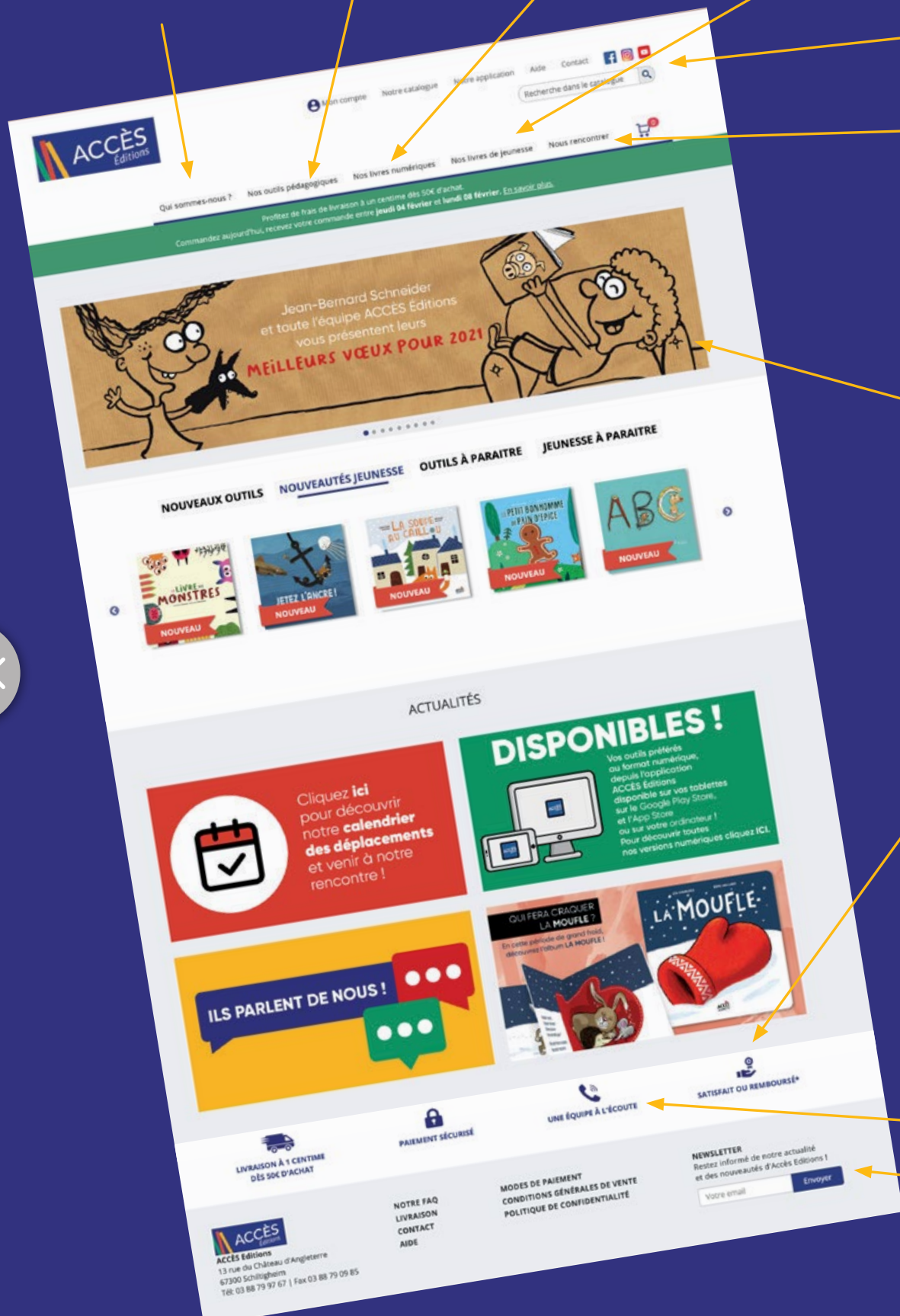
Découvrez le **descriptif détaillé** de chaque outil, de nombreux **extraits** et des **vidéos** de présentation.

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

ACCÈS JEUNESSE

Explorez la nouvelle collection de livres de jeunesse

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



Consultez le calendrier des déplacements de nos deux délégués pédagogiques. Ils sont présents chaque année 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.

Pour tout achat d'**outils papier** et selon la loi du 6 janvier 1988 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.

Appelez-nous du lundi au vendredi de 8h à 17h30 au **03 88 79 0985**.

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 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, les commandes à destination des écoles 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, 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.