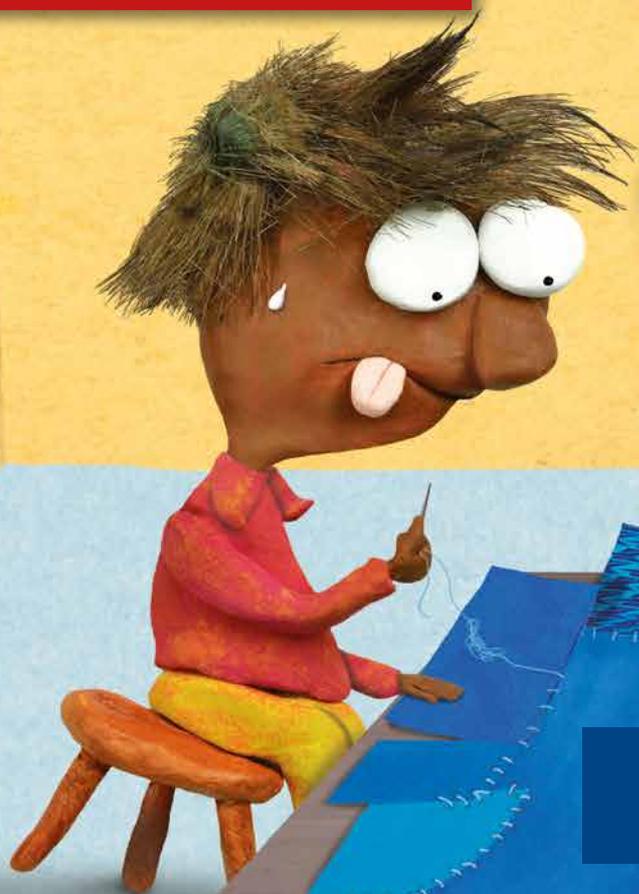


ACCÈS Éditions

13 rue du Château d'Angleterre
CS 40173 • 67304 Schiltigheim Cedex
Tél. 03 88 79 97 67
contact@acces-editions.com



ACCÈS ÉDITIONS

Catalogue écoles

2016



ACCÈS
Éditions

www.acces-editions.com

FRANÇAIS



Scènes de langage
PS - MS
pages 6 et 7

50 €



Vers la phono
MS - GS
pages 8 et 9

60 €



Traces à suivre
PS
pages 10 et 11

45 €



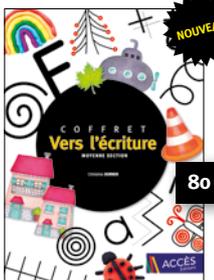
Traces à suivre Répertoire
PS - MS - GS
pages 12 et 13

55 €



Vers l'écriture
MS
pages 14 et 15

55 €



Coffret vers l'écriture
MS
pages 16 et 17

80 €



Parcours lectures
MS - GS
pages 18 et 19

60 €



Lecture plus
GS - CP - CE1
page 20

50 €



Grammaire en textes
À PARTIR DU CE1
page 21

30 €

30 €



Lire avec Patati et Patata
CP
pages 22 et 23

120 €



Mécamots
À PARTIR DU CE2
pages 24 et 25

60 €



Défi lire
CP - CE1 - CE2
pages 26 et 27

60 €



Défi écrire
CE1 - CE2 - CM1
pages 28 et 29

60 €



Projet lecteur
À PARTIR DU CE2
pages 30 et 31

60 €



Projet écrire
À PARTIR DU CM1
pages 32 et 33

60 €

MATHÉMATIQUES

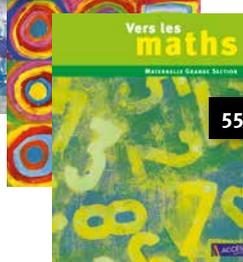


Vers les maths
PS - MS - GS
pages 34 et 35

45 €



50 €



55 €



70 et 77 jeux de logique
DE LA PS AU CE2
page 36

30 €

30 €



333 et 222 jeux de logique
À PARTIR DU CE2
page 37

30 €

30 €



66 et 83 problèmes de logique
À PARTIR DU CE1
pages 38 et 39

30 €

30 €



55, 101 et 123 jeux de nombres
À PARTIR DE LA PS
pages 40 et 41

35 €

30 €

30 €

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE



Agir, vivre et pratiquer l'EPS
DE LA PS AU CM2
 pages 42 et 43

SCIENCES ET TECHNOLOGIE



Sciences à vivre et matériel
PS - MS - GS
 pages 44 à 47

Sciences à vivre et matériel
CP - CE1 - CE2
 pages 48 à 51

Sciences à vivre
CM1 - CM2 - 6^e
 pages 52 et 53

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE



Temps et espace à vivre
CP - CE1
 pages 54 et 55

Géographie à vivre
CE2 - CM1 - CM2
 pages 56 et 57

Histoire à revivre
DU CE2 À LA 5^e
 pages 58 et 59

Repères d'Histoire
À PARTIR DU CE2
 pages 60 et 61

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE



Citoyenneté à vivre • L'apprenti citoyen
CM1 - CM2 - 6^e
 pages 62 et 63

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES...



Graphic'arts et répertoire
DE LA GS AU CE1
 pages 64 et 65

Art terre
À PARTIR DE LA MS
 pages 66 et 67

Hors-d'œuvre d'arts et répertoire
DE LA PS AU CE1
 pages 68 et 69

Pas si bêtes, les arts plastiques I
À PARTIR DE LA MS
 page 70

...ET HISTOIRE DES ARTS



Arts plat du jour
À PARTIR DE LA GS
 page 71

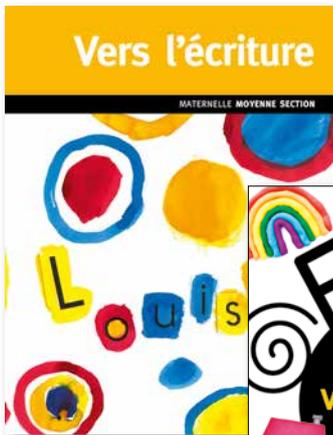
Histoires d'arts en pratiques
 et répertoire d'œuvres
À PARTIR DU CP
 pages 72 et 73

COMPÉTENCES TRANSVERSALES



29, 35 et 33 Jeux d'écoute
À PARTIR DE LA MS
 pages 74 et 75

Compétence mémoire
 2 à 6 ans, 6 à 8 ans et 8 à 13 ans
À PARTIR DE LA PS
 pages 76 et 77

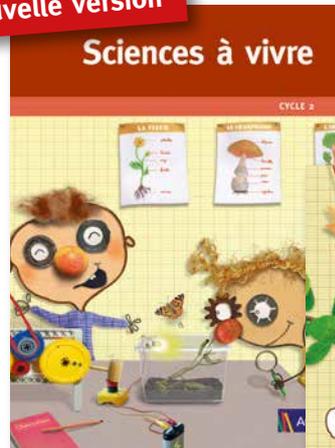


Pages 14 à 17

Parutions avril 2016

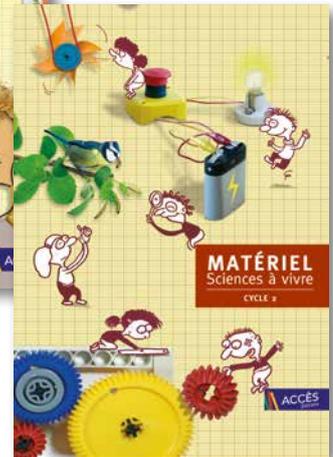


Nouvelle version

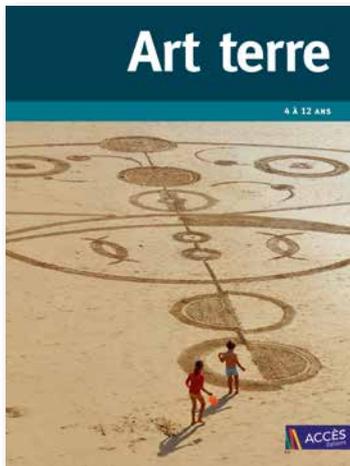


Pages 48 à 51

Parutions fin mai 2016



Parution avril 2016

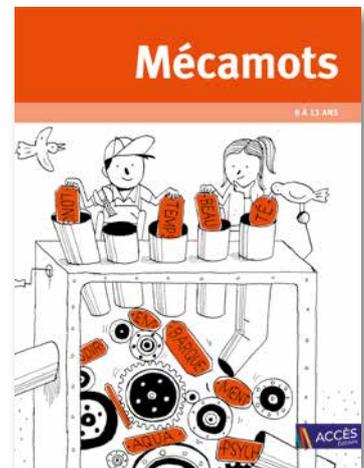


Pages 66 et 67

9 nouveautés conformes aux programmes 2015 viennent compléter les 54 références existantes

Suivez les dates effectives de parutions sur notre site internet www.acces-editions.com

Parution juin 2016

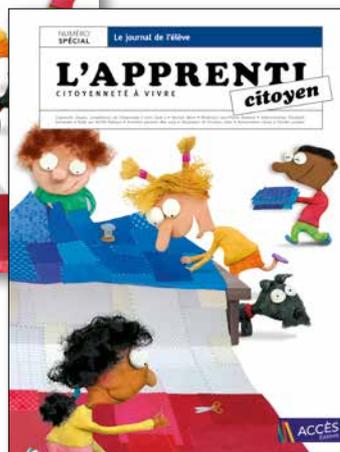


Pages 24 et 25

Parutions fin mai 2016



Pages 62 et 63



Disponible Pages 60 et 61



9 nouveautés pour 2016!

Enseigner aujourd'hui, c'est être capable de mettre en œuvre de manière efficace des pédagogies variées et adaptées dans tous les domaines des nouveaux programmes de 2015. L'enseignant doit disposer d'outils pédagogiques riches, novateurs, performants et prêts à l'emploi. C'est précisément la caractéristique des réalisations des éditions ACCÈS.

Dans ce catalogue annuel, vous trouverez 63 outils: 54 qui ont fait leurs preuves et 9 nouveautés très attendues. Et il y en a pour tous les cycles!

Après TRACES À SUIVRE PS en 2014, Christina DORNER vous offre la suite avec VERS L'ÉCRITURE MS. Elle a également conçu le matériel complémentaire prêt à l'emploi: c'est le COFFRET VERS L'ÉCRITURE MS. **Vers l'écriture + Coffret vers l'écriture**

Repères d'histoire Avec REPÈRES D'HISTOIRE, Bernard MALCZYK permet aux élèves à partir du CE2 de fixer les grandes périodes historiques à travers un jeu et une frise historique.

Jean-Pierre REMOND apporte une réponse humaniste aux interrogations des collègues sur l'enseignement moral et civique avec CITOYENNETÉ À VIVRE Cycle 3. Et chaque élève va disposer de son journal personnel: L'APPRENTI CITOYEN. **Citoyenneté à vivre L'apprenti citoyen**

Art terre Aboutissement de trois années d'intenses recherches autour de la nature et du land art, ART TERRE signe le retour de Patrick STRAUB à notre catalogue.

L'an dernier, une toute nouvelle équipe d'auteurs vous proposait SCIENCES À VIVRE Maternelle et son coffret de matériel. Dominique LAGRAULA, professeure de technologie à l'ESPE Paris Molitor, Nicolas BRACH, directeur d'école et Dominique LEGOLL, professeure des écoles dans le Bas-Rhin continuent sur le même principe avec SCIENCES À VIVRE Cycle 2 et MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE Cycle 2. **Sciences à vivre Cycle 2 + Matériel sciences à vivre**

Mécamots Une toute nouvelle auteure venue de Belgique, Tessa ESCOYEZ, a pour ambition de réconcilier les élèves avec le vocabulaire en les familiarisant avec l'origine et la construction des mots. Bienvenue à MÉCAMOTS 8 à 13 ans!

Nous vous invitons à rencontrer ces 9 nouveautés et tous les autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2016. Rendez-vous en dernière page où vous trouverez le bon de commande ACCÈS.

En commandant sur notre site internet www.acces-editions.com les frais d'envoi sont réduits au minimum autorisé par la loi, soit à un centime d'euro.

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



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

 En vous abonnant à notre page Facebook, vous pourrez suivre le processus de réalisation de cette couverture.

© Accès Éditions 13 rue du château d'Angleterre 67300 Schiltigheim
Directeur de la publication: Jean-Bernard Schneider
Graphisme: Accès Éditions - Couverture: Christian Voltz
Dépôt légal: mars 2016 - Imprimerie APPL Allemagne - ISSN: 1271-0121



Maternelle PS et MS

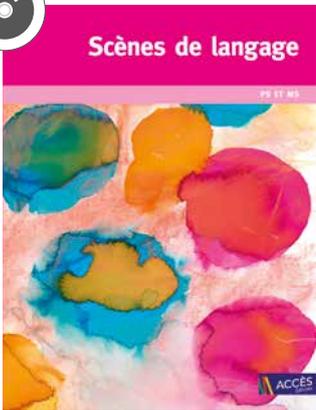
Auteurs Gaëtan Duprey, Sophie Duprey et Catherine Sautenet
Illustratrice Caro

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Scènes de langage

Petite section
Moyenne section



Les programmes 2015 de l'école maternelle réaffirment la place primordiale du langage comme condition essentielle de la réussite des élèves. La stimulation et la structuration du langage oral et l'entrée progressive dans la culture de l'écrit constituent à ce titre la priorité de l'école maternelle.

Scènes de langage permet de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

- Par une progression adaptée aux besoins des enfants de PS et MS.
- Par la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée.
- Par une grande diversité des situations de langage et des thèmes abordés.
- Par l'interaction des temps de production et de réception dans le cadre de véritables situations de communication.
- Par une démarche permettant la mise à distance progressive de l'expérience en créant les conditions du langage décontextualisé et de la dictée à l'adulte (en MS).
- Par un travail systématique de la compréhension des histoires proches des expériences des enfants (Trotro, Petit ours brun, T'Choupi, Pop), des contes et histoires du patrimoine (Boucle d'or et les 3 ours, Le bonhomme de pain d'épice), des histoires complexes (albums de littérature jeunesse).



JOUONS AU COIN CUISINE

Scènes du quotidien

Situation motrice
Au coin cuisine, les élèves abordent régulièrement des tâches de la vie quotidienne et retrouvent des mots familiers. Ils jouent avec des personnages connus (Popo, Petit ours brun) qui leur permettent de développer progressivement leur langage oral et écrit.

Objectifs langagiers
Les jeux au coin cuisine permettent à l'enfant de vivre des moments privilégiés pour utiliser son langage. Cette situation lui offre la possibilité de découvrir les différents langages utilisés et à l'usage de différents types d'interactions langagières (verbaux et non verbaux).
Dans les situations de jeu au coin cuisine, l'enfant parle parfois seul, il dialogue avec lui-même. Certains se débattent avec les objets ou avec l'adulte qui intervient parfois comme un témoin. Ces interactions contribuent à la construction du langage. L'adulte intervient au sein de la situation dans des buts précis, notamment pour développer le langage oral et écrit. Il observe, il écoute les verbes langagiers utilisés pour nommer les objets, les personnes, les actions, les sensations, les émotions, les intentions, les souhaits, les besoins, les problèmes, les solutions, les actions, les réactions, les effets.

Place dans la programmation
L'objectif de cette situation est de permettre aux élèves de développer le langage oral et écrit en jouant les premiers jeux symboliques.
On reprendra certains de ces objectifs dans les situations qui suivent au cours de l'année, en fonction des besoins, dans la mesure du possible, en fonction des besoins.

La séquence d'apprentissage

| Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions | |
|--|---|
| L'ORAL | L'ÉCRIT |
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observer et communiquer ✓ Comprendre et apprendre ✓ Échanger et réfléchir avec les autres ✓ Commencer à réfléchir sur la langue et acquiescer une conscience phonologique | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Écouter de l'écrit et comprendre ✓ Découvrir la fonction de l'écrit ✓ Commencer à produire des écrits et en découvrir la fonction ✓ Découvrir le principe alphabétique ✓ Commencer à écrire pour lire |

SÉANCE 1
Langage oral

ÉCHANGER, S'EXPRIMER EN SITUATION DE JEU
• Observer et communiquer
Savoir que l'on s'écrit pour communiquer.

SÉANCE 2
Langage oral

PARLER ENSEMBLE POUR RÉSOUDRE UN PROBLÈME DE RANGEMENT
• Échanger et réfléchir avec les autres
Participer activement à un projet (ranger le coin cuisine).
Proposer des solutions pour résoudre un problème : comment ranger le coin cuisine ?

SÉANCE 3
Langage oral

EXPLIQUER À LA MARIONNETTE COMMENT RANGER LE COIN CUISINE
• Échanger et réfléchir avec les autres
Expliquer ce que l'on doit faire pour ranger le coin cuisine.
Formuler des règles et des consignes de rangement.

SÉANCE 4
Langage oral
Langage écrit

S'APPROPRIER UN NOUVEAU SCÉNARIO POUR JOUER AU COIN CUISINE
• Comprendre et apprendre
• Écouter de l'écrit et comprendre
Écouter de l'écrit et comprendre.
Écrire un album cuisine pour raconter sa vie au coin cuisine.

En MS, production de textes écrits et dictée à l'adulte
• Commencer à produire des écrits et en découvrir la fonction
Une petite fille de l'école d'une histoire d'écrit et en découvrir la fonction.
À la fin de la séquence, par petits groupes ou en demi-classe, les élèves dictent à l'adulte un écrit destiné aux parents pour leur présenter ce qu'ils font à l'école à l'heure du rangement au coin cuisine. Ils sont encouragés à raconter ce qu'ils ont fait, les actions, les émotions, les intentions, les souhaits, les besoins, les problèmes, les solutions, les actions, les réactions, les effets, les intentions, les souhaits, les besoins, les problèmes, les solutions, les actions, les réactions, les effets.
Chaque groupe est chargé de la rédaction de la légende d'une photo. Ces textes sont mis en commun lors d'un regroupement puis validés dans le cahier de vie.

Réactivation - Transferts
Selon les besoins, suggérer de nouvelles situations de jeu : préparer un repas, un goûter ou un barbecue, mettre la table, faire la vaisselle, préparer un gâteau, des légumes ou de la soupe.

Scènes de langage PS et MS
Dossier de 176 pages A4
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-11-4 **55€**

Les pages 32 et 33

La dimension du langage mobilisée
Pour chaque séance, la composante du langage qui est mobilisée est précisée: langage oral ou langage écrit.

La place dans la démarche
Le titre donne des indications sur la place de la séance dans la démarche proposée.

Les fonctions langagières mobilisées
Les fonctions du langage qui sont mobilisées et le but des échanges pour l'élève sont précisés.

L'objectif langagier
Chaque séance comporte un objectif langagier oral ou écrit soigneusement identifié.

La place dans la progression
La séance est située dans la progression de la séquence. **Scènes de langage** offre un parcours d'apprentissages langagiers balisé par des progressions d'objectifs et des programmations d'activités.

La scène de langage
La situation de communication est décrite: organisation de ce moment de langage, enjeu et conditions de l'échange, lien avec la vie et les centres d'intérêts de la classe.

Le lexique et la syntaxe mobilisés
Une grande attention est portée en matière de précision lexicale et syntaxique.

La compétence visée
Elle correspond à la compétence visée en fin de cycle dans le programme 2015 de l'école maternelle.

Langage oral **SÉANCE 1**

ÉCHANGER, S'EXPRIMER EN SITUATION DE JEU

IMAGINATIVE
Pour créer son propre univers, inventer son monde.

SCÈNE DE LANGAGE
En petit groupe, les élèves explorent le coin cuisine. Ils manipulent les ustensiles, la vaisselle, les aliments en plastique. Certains élèves commentent leurs actions, d'autres disent ce qu'ils envisagent de faire. Progressivement, des échanges courts s'installent avec l'adulte et entre les élèves pour demander un ustensile, commenter les actions. L'enseignant joue le rôle du papa ou de la maman qui prépare le repas pour les élèves puis les rôles sont inversés.

CONDUITES LANGAGIÈRES
Établir le contact, commenter, dialoguer.

LEXIQUE ET SYNTAXE MOBILISÉS
Langage en réception
Acquiert un vocabulaire pertinent concernant les actes du quotidien pour pouvoir jouer au coin cuisine: la vaisselle, les aliments mis à disposition.
Langage en production
Produire des phrases correctes même très courtes pour commenter ses actions en jouant et expliquer à l'enseignant ce que l'on fait.

OBJECTIF LANGAGIER
Utiliser le langage dans des jeux à plusieurs au coin cuisine.

PETIT GROUPE DE 5 À 6 ÉLÈVES
10 à 20 minutes

MATÉRIEL ET SUPPORTS
Le mobilier du coin cuisine, la vaisselle, des paniers de rangement, des aliments en plastique.

Osé entrer en communication

SCÉNARIO
L'enseignant s'installe avec les élèves au coin cuisine et assure le rôle de papa ou de maman (ou il va être la maman ou le papa cuisinant un repas, le déjeuner, dans ce jeu de faire semblant, l'adulte verbalise ce qu'il fait (préparation d'un repas), ce qu'il ressent (température d'un plat, trop chaud ou pas assez chaud, goût de certains mets, trop salé, pas assez sucré), et échange avec les élèves qui jouent le rôle des élèves puis celui de papa ou de la maman.
Progressivement, les élèves construisent eux-mêmes leurs propres scénarios, même rapidement partiellement ou complètement celui initié par l'enseignant. L'introduction de poupées permet de réaliser facilement le jeu de rôle d'un adulte qui prépare le déjeuner.

RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Parler de ce qui est en train de se faire.
Commenter sa propre action, l'action de l'élève.
Laisser le temps, accepter les silences pour favoriser les prises de parole des élèves.

RÔLE DES ÉLÈVES
Se familiariser avec le coin cuisine. Les élèves manipulent sans intention particulière, sortent beaucoup de matériel, jouent seuls. Ils essaient de reproduire des situations connues.
Répondre aux sollicitations de l'adulte par une action, un mot, une phrase courte, prendre l'initiative d'un échange, même non verbal.
Jouer différents rôles: un enfant, le papa, la maman, la nounou... Faire semblant de préparer un bibendum ou des plats connus.

DIFFÉRENCIATION
Aider à décrypter l'expression de l'élève si elle est peu compréhensible, reformuler, préciser des mots.
Faire répéter sans insister s'il n'est pas coopératif.
Multiplier les échanges avec les élèves les plus fragiles. Apporter les éléments de langage nécessaires et adaptés à chacun.

L'aménagement du coin cuisine en y impliquant tous les élèves.

34

Les pages 34 et 35

Le scénario
À partir d'un déclencheur, il propose un jeu de faire semblant qui nécessite le langage.

La tâche des élèves
Elle présente le déroulement de la séance en détaillant ce que dit et fait l'élève.

La différenciation
Elle permet de répondre aux besoins de chaque élève de la classe.

Les critères de réussite
Ils recensent des observables et quelques points sensibles sur le parcours d'apprentissage.

CRITÈRES DE RÉUSSITE
Cherche à communiquer et à être compris. Accepte un échange même non verbal.
Répond verbalement à une sollicitation de l'adulte même de manière très brève.

Marianne Bricard - coin cuisine 35

SOMMAIRE

Présentation
Progressions PS et MS

25 séquences de langage
Bonjour, je m'appelle Trotro
Trotro et le hérisson
Toc! Toc! Monsieur Pouce!
Jouons au coin cuisine
Trotro va à l'école
Jeux de doigts et jeux vocaux
Ma maison
Roulez bolides!
Je veux voyager
Jouons avec les poupées
Les trois ours

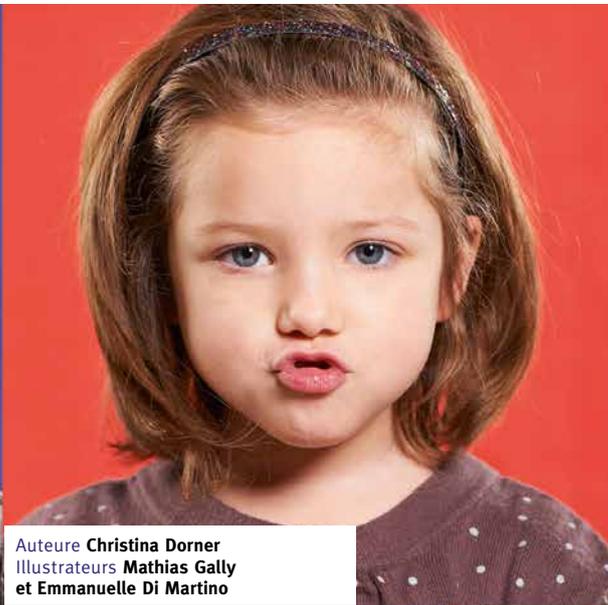
Loup y es-tu?
Quand je mets mon chapeau gris
À table!
Le bonhomme de pain d'épice
Jouons avec les véhicules
J'y vais!
À la soupe!
Pop mange de toutes les couleurs
Le jeu de la marchande
La toilette des poupées
Ma toilette
Nous, ce qu'on préfère
Hop! Me voilà!
Allo docteur

DVD-ROM
23 diaporamas pour apprendre à comprendre et à parler
Histoires proches du vécu des enfants
Petit Ours Brun joue à la dînette
Trotro prépare le petit déjeuner
Petit Ours Brun va à l'école
L'âne Trotro fait du vélo
Petit Ours Brun fait du vélo
T'choupi fait du vélo
L'âne Trotro fait sa toilette
Lili s'habille
Filou s'habille
Petit Ours Brun chez le docteur
Léo et Popi chez le docteur
T'choupi chez le docteur

Histoires complexes
Albums de littérature de jeunesse
Je veux pas aller à l'école
Ma maison
Ma voiture
Sur le chantier
Je m'habille et ... je te croque!
Petit - camion
J'y vais!
POP mange de toutes les couleurs
Contes et histoires du patrimoine
Les trois ours
Le bonhomme de pain d'épice
Autre texte
La recette de la soupe aux légumes



Maternelle MS et GS
ASH • Orthophonie



Auteure **Christina Dörner**
Illustrateurs **Mathias Gally**
et **Emmanuelle Di Martino**

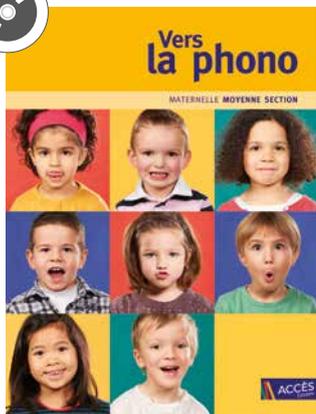


Acquérir
et développer
la conscience
phonologique



Vers la phono

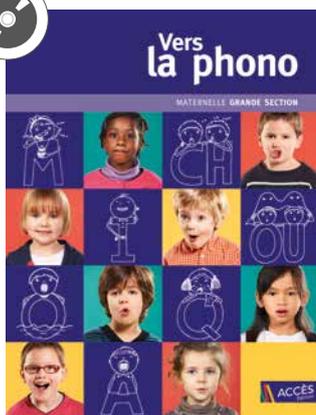
Moyenne section
Grande section



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

En maternelle, comment éveiller et développer la conscience phonologique ?

- Par une progression adaptée au développement de l'enfant.
- Par une multiplication des échanges oraux, de l'écoute et de l'articulation.
- Par une pratique régulière et une démarche structurée.
- Par des situations d'apprentissage ludiques et variées.
- Par une différenciation pédagogique réfléchie.



Le titre

Il nomme le matériel et renvoie si besoin à l'activité pour laquelle il est proposé.

| SYLLABES | | | |
|--|---|---|---|
| 10 mots-images par élève | MOTS-IMAGES DES ANIMAUX | | |
| | 100% | | |
| | MATÉRIEL | | |
| | 81 | | |
| 1 SYLLABE | 2 SYLLABES | 3 SYLLABES | 4 SYLLABES |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| <small>chat - chien - vache - lapin - ours</small> | <small>éléphant - girafe - lama - tortue - cochon</small> | <small>écureuil - perroquet - éléphant - papillon - serpent</small> | <small>hippopotame - crocodile - léopard - caracaras - arctique</small> |

Le taux d'agrandissement
Il permet de savoir la taille optimale du matériel pour l'activité proposée.

Le matériel
Il est constitué soit de planches de jeu individuelles, soit d'un plateau de jeu collectif, soit de comptines, soit de mots-images.
Il y a 2 banques de mots-images spécialement créées par l'illustrateur Mathias Gally : une de 304 dessins en MS et une de 458 dessins en GS.

La légende
Elle permet d'éviter toute confusion sur la représentation d'un mot (exemple : hibou - chouette).

Vers la phono MS
Dossier de 160 pages A4 + CD audio.
ISBN 978-2-909295-43-5 **50 €**

Vers la phono GS
Dossier de 272 pages A4 + CD audio.
ISBN 978-2-909295-44-2 **60 €**

Grande Section. La page matériel. La page 81

La notion en jeu
Elle rappelle à chaque page dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

La compétence
Elle permet de formuler ce que l'élève apprend grâce à l'activité proposée.

L'organisation
Elle permet de savoir où ont lieu les activités et avec combien d'élèves.

Le pictogramme
Il permet de savoir quel type de séance ou de groupe de séances est développé sur cette page.

Le titre
Il donne une indication sur la séance ou le groupe de séances.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir pour la ou les séances, étape par étape. Une indication renvoie à la page de matériel concernée.

Le prolongement
Il est soumis en fin de page pour approfondir une notion ou simplement pour proposer une suite aux activités.

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 gagné 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.
- Scande et dénombre les syllabes avec ses doigts puis compare avec son camarade.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, demander de compter les syllabes avec les doigts. Il sera plus facile de comparer son nombre de syllabes à celui de son camarade de jeu.
- Les syllabes peuvent être matérialisées par des jetons pour pouvoir les dénombrer ensuite.

 Proposer l'évaluation *La bataille des animaux* (document élève page 83) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner 8 cartes pour le niveau 1 (*), 12 cartes pour le niveau 2 (**), et 16 cartes pour le niveau 3 (***)

Les précisions
Elles complètent l'organisation. Elles précisent pour quelles étapes valent les modalités d'organisation ou le nombre de séances à prévoir pour les activités de la page. Le nombre de séances varie en fonction des élèves et n'est présent qu'à titre indicatif.

Le déroulement
Il développe, étape par étape, la démarche proposée.

Les visuels
Photographies ou illustrations, ils permettent de ressentir d'emblée l'atmosphère de la séance.

La différenciation
Elle est souvent indiquée pour les élèves en difficulté mais aussi pour les plus performants. Différencier la pédagogie permet à l'enseignant de s'adapter à l'hétérogénéité de sa classe.

Grande Section. La page de séance. La page 80

SOMMAIRE

Vers la phono MS
Présentation (12 pages)
Les comptines tout au long de l'année (22 pages)
Période 1: septembre-octobre
Apprendre à écouter (20 pages)
Période 2: novembre-décembre
Apprendre à articuler (20 pages)
Période 3: janvier-février
Découvrir les syllabes (26 pages)
Période 4: mars-avril
Découvrir les syllabes d'attaque (26 pages)

Période 5: mai-juin
Repérer les syllabes finales et les rimes (34 pages)
Le CD audio avec 21 chansons et comptines, 24 sons et 2 lotos sonores réalisés et arrangés spécialement pour l'ouvrage.

Vers la phono GS
Présentation (12 pages)
Les comptines tout au long de l'année (16 pages)
Période 1: septembre-octobre
Apprendre à écouter (16 pages)
Apprendre à articuler (12 pages)
Découvrir les mots (10 pages)
Période 2: novembre-décembre
Découvrir les syllabes (28 pages)
Étudier les syllabes au sein d'un mot (26 pages)
Période 3: janvier-février
Manipuler et jouer avec les syllabes (26 pages)
Découvrir les rimes (30 pages)

Période 4: mars-avril
Découvrir les attaques (18 pages)
Découvrir les phonèmes-voyelles (18 pages)
Période 5: mai-juin
Découvrir les phonèmes-consonnes (30 pages)
Manipuler et jouer avec les phonèmes (30 pages)
Le CD audio avec 20 chansons et comptines, 24 sons, 2 lotos sonores et 6 instruments de musique réalisés et arrangés spécialement pour l'ouvrage.

Français ■ 9



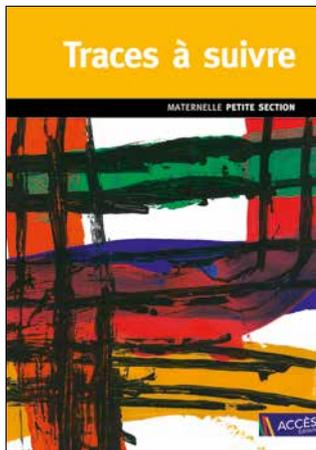
Maternelle PS

Auteure Christina Dörner
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

Traces à suivre

Petite section

Développer
le geste
graphique



En petite section, comment développer la maîtrise du geste de manière adaptée à l'âge des enfants ?

Traces à suivre PS propose des activités ludiques et variées permettant de développer la motricité fine et les compétences graphiques des élèves.

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 les mains
Mousse, mousse entre les doigts
Rince bien 1, 2 et 3.



DÉLIER SES DOIGTS

Modeler

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.

Découper 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,
3 pages
déclinent des activités
de motricité fine permettant à
l'élève de développer son tonus
musculaire et d'apprendre
à coordonner ses actions
afin d'effectuer un geste
de plus en plus précis.

Traces à suivre PS
Dossier de 112 pages A4
ISBN 978-2-909295-03-9

45€

La page 28

Présentation (10 pages)

Période 1 : septembre – octobre
LAISSER DES TRACÉS

Produire des traces en occupant l'espace
Produire des traces selon une organisation spatiale donnée
Produire des traces dans une direction donnée

Période 2 : novembre – décembre
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS

Les lignes continues
Les lignes verticales
Les lignes horizontales

Période 3 : janvier – février
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS

Les quadrillages
RÉALISER DES TRACÉS EN FREINANT SON GESTE
Les points
Les traits

Période 4 : mars - avril
RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE

Les gestes circulaires continus
Les cercles fermés

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

La période de l'année
Elle rappelle quand proposer les séances dans l'année.

Le titre
Il donne une indication sur la séance.

L'objectif général
il concerne l'ensemble des séances proposées sur la double page.

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

L'objectif de la séance
Il concerne la séance développée en dessous.
Le pictogramme
Il permet de se situer au sein de la démarche.

La page 12

L'organisation
Elle donne une indication sur la mise en place : grand ou petit groupe, classe, regroupement ou salle de motricité.

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

Le prolongement
Il propose une suite aux activités, avec souvent un exemple de production finale.

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

L'organisation

Le matériel

Le prolongement

Le cadre langage

La page 13

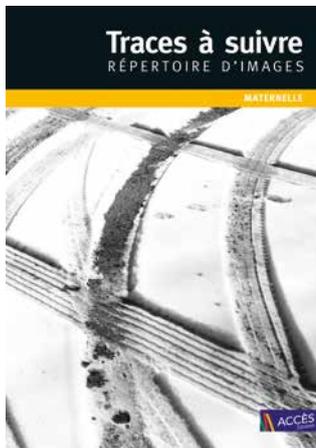


De la PS à la GS

Auteurs Christina Dorner
et Léa Schneider

Traces à suivre Répertoire d'images

Observer
et exploiter
des motifs
graphiques



Ce répertoire d'images est destiné à faciliter la mise en place des pratiques proposées dans **Traces à suivre PS**.

Il constitue également un ensemble autonome de photographies et de reproductions d'œuvres d'art permettant à l'enseignant d'observer avec ses élèves des motifs graphiques dans la nature et dans l'art.

Les posters

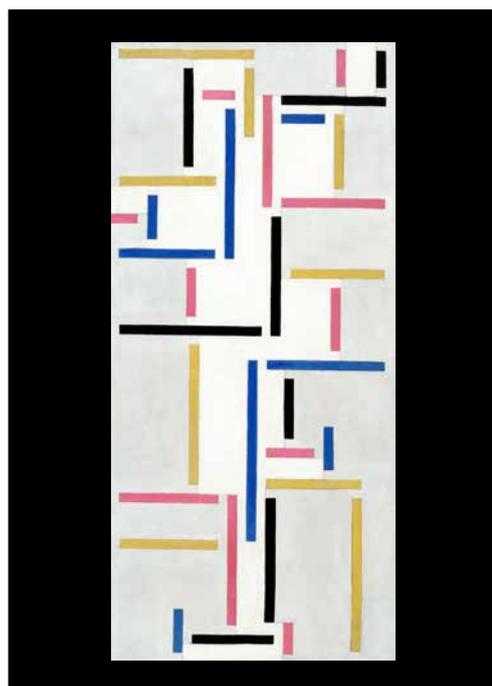
Ces 60 reproductions pleine page permettent une découverte par petits groupes. Leur taille est adaptée à des manipulations de regroupements ou de mises en réseau.

Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des images en cohérence avec les objectifs visés. L'intégralité des images de **Traces à suivre PS** et celles proposées en réseau sont présentes.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective des images dans les meilleures conditions. Des fonctions spécifiques permettent de zoomer sur des détails, de comparer les images en face à face ou de créer des réseaux.

Des activités ludiques autour de certaines images sont proposées.



Le recto 29. *Rythme d'une danse russe*. Theo van Doesburg (1918)

Traces à suivre Répertoire d'images

Pochette comprenant :

- 62 posters 320 x 225 mm,
- 1 DVD-Rom de 62 images.

ISBN 978-2-909295-04-6

55€

Le numéro
Il rappelle le numéro de l'image dans le sommaire, ce qui permet de la citer et de la retrouver facilement.

Des informations sur l'image
Elles renseignent sur son titre, son auteur, sa date de création, sa taille.

Une présentation de l'image
Elle apporte à l'enseignant des connaissances sur l'image.

Des questions pour aller à la rencontre des images
Elles balisent l'observation des images en focalisant le regard sur les objectifs visés. Les réponses proposées permettent de relancer le questionnement pour aboutir à une expression de plus en plus précise.

Des propositions d'activités
Elles permettent aux élèves de s'approprier l'image par une pratique graphique ou plastique.

Des pratiques en liens avec Traces à suivre PS
Elles sont rappelées visuellement.

Des suggestions de réseaux
Elles permettent de confronter les images et d'attirer l'attention sur leurs spécificités.

LES TRAITS

29 RYTHME D'UNE DANSE RUSSE (1918)

Christian Emile Marie Klipper,
dit Theo van Doesburg (1883-1931)

Rythme van ein Russische Dans
Peinture à l'huile sur toile.
135,9 x 61,6 cm.
Museum of Modern Art (MoMA), New York.

Theo van Doesburg est un peintre, architecte et théoricien de l'art néerlandais. Il s'intéresse aux rapports entre peinture, architecture et abstraction. Il tente de réduire le réel à sa plus simple expression, en le représentant par des traits verticaux et horizontaux. Il fonde en 1917 la revue et le groupe *De Stijl* avec Mondrian, dont il se détache ensuite. Pour *Rythme d'une danse russe*, Theo van Doesburg est parti des mouvements d'un danseur, dont il a simplifié la posture jusqu'à obtenir une combinaison de traits verticaux et horizontaux de couleurs pures (couleurs primaires et noir).

L'image en questions
OBJECTIF Découvrir les traits.

▶ **Quelle est la nature de cette image ?**
C'est une reproduction d'un tableau peint par Theo van Doesburg.

▶ **Que voit-on sur ce tableau ?**
On voit des traits.

▶ **Pourquoi parle-t-on ici de traits et non de lignes ?**
Les lignes vont d'un bout à l'autre du support, on peut imaginer qu'elles se prolongent hors du tableau, elles sont continues. Les traits, au contraire, ont un début et une fin, ils s'arrêtent.

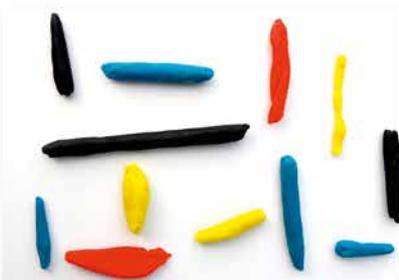
▶ **Dans quelles directions vont ces traits ?**
Certains traits sont verticaux, d'autres horizontaux.

▶ **Quelles sont les couleurs utilisées par l'artiste ?**
Theo van Doesburg a utilisé uniquement des « couleurs pures » (couleurs primaires et noir) : jaune, rouge, bleu et noir.

L'image en actions
OBJECTIF Orienter et espacer des objets pour réaliser une composition en volume.

▶ Disposer des objets sur une feuille verticalement et horizontalement, sans qu'ils se touchent ou sortent de l'espace de la feuille (Clipos, Duplos, feutres, crayons de couleur...).

▶ Réaliser cette activité avec des boudins en pâte à modeler.



Production réalisée par des enfants de PS.

Pratiques en lien PÉRIODE 3
Tirer un trait pages 68-69




Images en réseau

Réseau sur les traits.
Comparer avec d'autres œuvres contenant des traits

30 31

Réseau sur le groupe De Stijl.
Découvrir le groupe De Stijl et plusieurs de ses œuvres

30 52

Le verso 29. *Rythme d'une danse russe*. Theo van Doesburg (1918)

LES EMPREINTES

1. Grotte des mains
2. Peinture de feu couleur sans titre (FC21) Yves Klein
3. Temps aveugle VI Morris Robert
4. Portrait d'Arman
5. Empreintes de clés à molette Arman
6. Empreintes dans la neige Cihan Serdaroglu

LES LIGNES CONTINUES

7. Échangeur entre les autoroutes 105 et 110 Yann Arthus-Bertrand
8. Traces de pneus dans la neige Ève Schneider

LES LIGNES VERTICALES

9. Arbres sous la neige Cihan Serdaroglu
10. Radiateur Cihan Serdaroglu
11. Peinture de feu couleur sans titre (FC 5) Yves Klein
12. Portrait de Daniel Buren
13. Colonnes de Buren Daniel Buren
14. Animaux à rayures verticales

LES LIGNES HORIZONTALES

15. Portrait de Jean-Paul Gaultier
16. Robe fourreau marinière Jean-Paul Gaultier
17. Personnages à rayures horizontales
18. Aquarelle sans titre Vassily Kandinsky
19. Animaux à rayures horizontales

LES QUADRILLAGES

20. Galette des rois Cihan Serdaroglu
21. Sans titre L'Atlas
22. Sans titre L'Atlas
23. Peinture numérique n°11 Sébastien Nadin

LES POINTS

24. La tour Eiffel en construction vue du Trocadéro Henri Rivière
25. Portrait de Yayoi Kusama
26. Pumpkin Yayoi Kusama
27. Flowers that bloom at midnight Yayoi Kusama
28. Animaux à pois

LES TRAITS

29. Rythme d'une danse russe Theo Van Doesburg

30. Composition N°7 Barth van der Leck
31. Bâtonnets multicolores Vassily Kandinsky

LES GESTES CIRCULAIRES CONTINUS

32. Manège Cihan Serdaroglu
33. Grande roue Cihan Serdaroglu
34. Ligne indéterminée Bernar Venet
35. COS 27 Le vent du voyage Yves Klein

LES RONDS

36. Cercles Alexander Calder
37. Quelques cercles Vassily Kandinsky
38. Service Bristol : plateau Worcester
39. The Nemesis of Nations Barthe Kher
40. L'heure de tous Arman
41. Sans titre Arman

LES ÉCHELLES

42. Échelles Cihan Serdaroglu
43. L'air vibre du bourdonnement des insectes Pier Paolo Calzolari
44. Couple toile outil échelle Christian Jaccard
45. Portrait de Joan Miró
46. Chien aboyant à la lune Joan Miró

LES SOLEILS

47. Visage Bourguet et Ferlay
48. Le voyage à travers l'impossible Georges Méliès
49. Sinaloa Max Heiden

LES CROIX

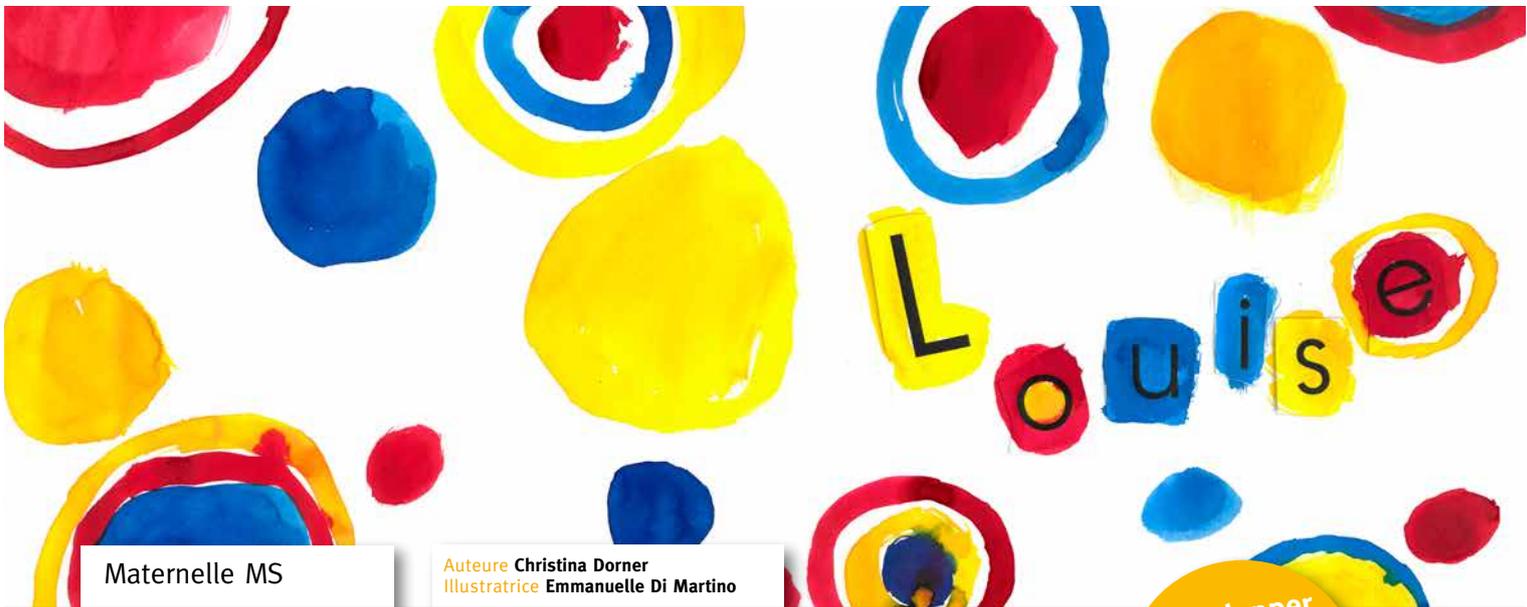
50. Drapeaux avec croix
51. Violet, bleu, vert, jaune, orange, rouge François Morellet
52. Composition de lignes Piet Mondrian

LES COMBINAISONS DE MOTIFS

53. Portrait de Vassily Kandinsky
54. Composition 8 Vassily Kandinsky
55. Étude pour Cercles dans les Cercles Vassily Kandinsky
56. Portrait d'un équilibriste Paul Klee

LA MOTRICITÉ FINE

57. Les mœurs des feuilles Max Ernst
58. L'escargot Henri Matisse
59. Rue Saint-Jacques Jacques Villeglé
60. Peint en chantant Jean Arp
61. Portrait de Jackson Pollock
62. Portrait d'Yves Klein



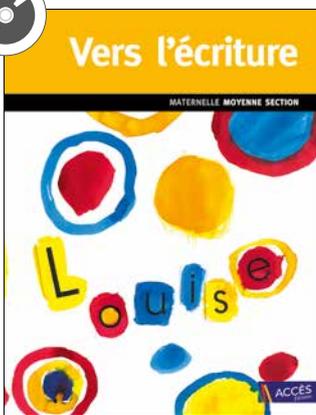
Maternelle MS

Auteure **Christina Dörner**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

Vers l'écriture

Moyenne section

Développer
le geste
graphique et
entrer dans
l'écriture



Nouveauté
Disponible à partir
d'avril 2016

En début de chaque période
deux pages expliquent
comment faire évoluer
les outils de la classe.
À la fin de chaque période,
quatre pages déclinent
des activités pour développer
les **compétences transversales** :
deux pages de motricité fine,
une page de compétences
spatiales et deux pages
de discrimination visuelle.

En moyenne section, comment faire le lien entre les différentes activités graphiques pour permettre aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture ?

Dans la lignée de **Traces à suivre PS** et en complément de **Vers la phono MS**, **Vers l'écriture MS** propose des activités ludiques et variées qui suivent une progression minutieuse et permettent de développer les compétences nécessaires à l'entrée dans l'écriture :

- des activités pour développer le geste graphique et le dessin,
- des activités pour découvrir et tracer les lettres, les chiffres, les mots et pour donner du sens à l'écriture,
- des activités pour développer les compétences transversales : motricité fine, compétences spatiales et discrimination visuelle.



La page 58



La page 91

Le DVD-Rom

Il contient des images à projeter, des documents à imprimer et des jeux en lien avec les séances. Vous pourrez également y télécharger la police **Acceseditionsscript** créée spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de maternelle !

Vers l'écriture MS
Dossier de 200 pages A4
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-12-1

55€

La police Acceseditionsscript

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
...

INCLUS

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

La période de l'année
Elle rappelle quand proposer les séances dans l'année.

La composante graphique
Elle précise dans quelle progression s'inscrit la séquence : le geste graphique, l'entrée dans l'écriture ou le dessin.

Le titre
Il donne une indication sur la séance.

L'objectif général
il concerne l'ensemble des séances proposées sur la double page.

L'objectif de la séance
Il concerne la séance développée en dessous.

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

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

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 coffret Vers l'écriture MS.

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

La différenciation
Elle permet de savoir comment différencier.

L'organisation
Elle donne une indication sur la mise en place : en grand ou petit groupe, classe, regroupement ou salle de motricité.

Le prolongement
Il propose une suite aux activités, avec souvent un exemple de production finale.

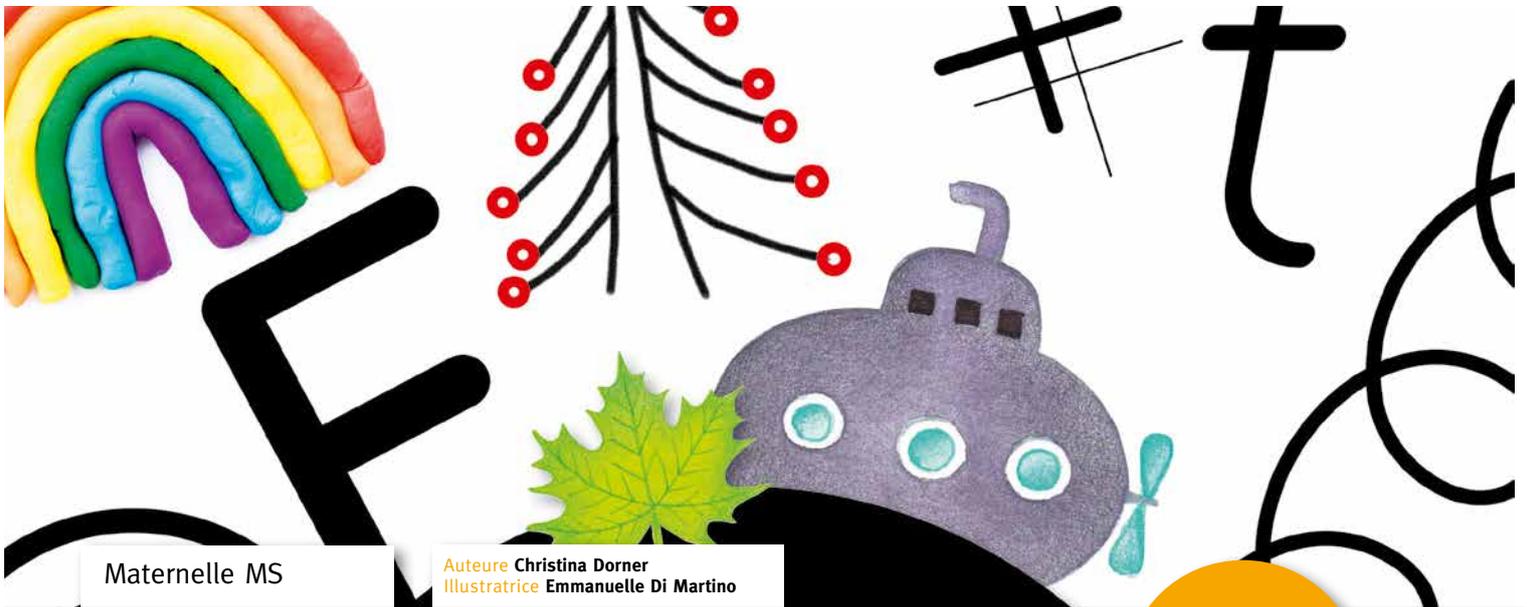
Le cadre langage
Il énonce les compétences langagières développées lors des séances.

La page 46

La page 47

SOMMAIRE

| | Le geste graphique | L'entrée dans l'écriture | Le dessin |
|---|---|---|--|
| Période 1 Septembre - Octobre | Tracer des lignes verticales et horizontales, des traits et des cercles fermés. | Distinguer une lettre d'un graphisme, reconstituer son prénom et écrire les lettres droites. | Dessiner avec des graphismes connus. |
| Période 2 Novembre - Décembre | Tracer des lignes obliques et des cercles concentriques. | Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot, écrire les lettres ovales et obliques. | Dessiner à partir de manipulation. |
| Période 3 Janvier - Février | Tracer des lignes brisées et des ponts. | Écrire les lettres combinées, des mots et son prénom en capitales d'imprimerie. | Dessiner à partir d'une observation et de modèles de dessin. |
| Période 4 Mars - Avril | Tracer des spirales, des lignes sinueuses. | Écrire une phrase en capitales d'imprimerie et découvrir les lettres scriptes. | Dessiner à partir de modèles de dessin et d'explications. |
| Période 5 Mai - Juin | Tracer des boucles, contourner, revoir les différents types de lignes. | Écrire une phrase, écrire les chiffres et créer un album collectivement. | Compléter un dessin et illustrer des écrits. |

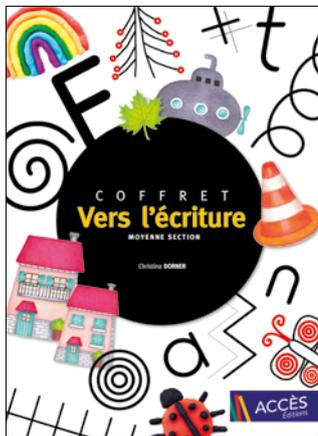


Maternelle MS

Auteure Christina Dörner
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

Coffret Vers l'écriture Moyenne section

Développer
les compétences
permettant
d'entrer dans
l'écriture



Nouveauté
Disponible à partir
d'avril 2016

En moyenne section, comment développer de manière ludique les compétences permettant aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture ?

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

Les posters

24 posters A4 ont été conçus pour 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.



Le recto du poster sur les lignes obliques : photographie de la Tour de Pise et d'une maison penchée à San Francisco.



Le verso du poster sur les lignes obliques : *Wall Drawing 1084* de Sol Lewitt.



2 posters A3 avec l'alphabet en script et en capitales d'imprimerie réalisés avec la police **Acceseditionscript** créée spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de maternelle.



Coffret Vers l'écriture MS
Coffret contenant :
27 posters, 30 planches de jeu,
342 cartons de jeu et 6 dés.
ISBN 978-2-909295-13-8

80€

Les jeux
 24 planches de jeu A5 recto-verso, 6 planches de jeu A4 recto-verso, 288 cartons de jeu au format 6x6 cm, 54 cartons au format 9x9 cm et 6 dés permettant de jouer à plus de 15 jeux différents avec un groupe de 6 élèves pour développer leurs compétences spatiales et visuelles.



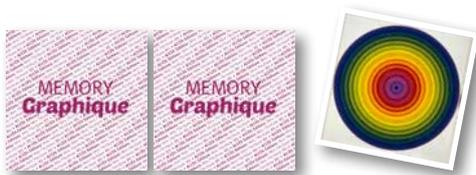
Jeu Memory des lettres



Jeu Loto Jumeau-jumelle



Jeu Monter-descendre



Jeu Memory graphique

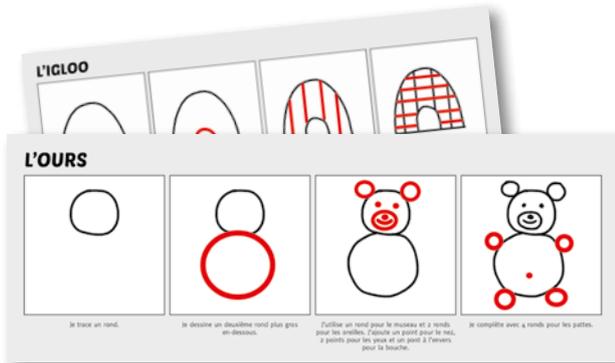


Jeu des poissons

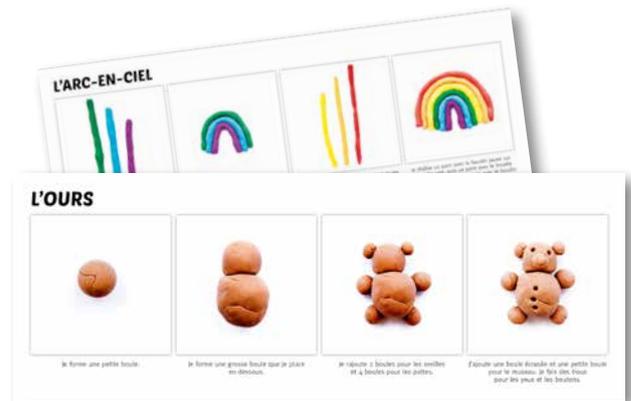
Les dés
 6 dés: 2 dés graphiques, 1 dé de couleur, 1 dé de positions, 1 dé monter-descendre et 1 dé loto de Noël.

Les planches-modèles

24 modèles sur 12 planches recto-verso permettant aux élèves de réinvestir les graphismes connus dans leurs dessins.



12 modèles de dessins



12 modèles de pâte à modeler

CONTENU

3 posters A3 plastifiés recto-verso
 L'alphabet en script
 L'alphabet en capitales d'imprimerie
 2 plateaux de jeu

24 posters A4 recto-verso
 Photos de stalagmite, stalactite / Buren
 Partition / Klee
 Photos de croix / Mondrian
 Photos de ronds / Kandinsky
 Photos d'objets penchés / Lewitt
 Tour de Pise, maison penchée à San Francisco / Dubuffet
 Photos de ronds concentriques / Le Parc
 Œuvres de Kandinsky / Arnal
 Photo de l'Himalaya / Klee
 Photos de lignes brisées / Klee
 Photos d'animaux qui sautent / Arc de Triomphe

Photo de pont / Klee
 Photos de spirales dans la nature / Calder
 Œuvres de Smithon / Calder
 Photos de lignes sinueuses dans la nature / Lewitt
 Photo de grand huit / Calder
 Tronc d'arbre / art australien
 Œuvres d'art aborigène
 6 œuvres pour le jeu des détails
 6 photos ou œuvres en lien avec le dessin ou l'écriture

6 planches de jeu A4
 Jeu des paysages / jeu des intrus

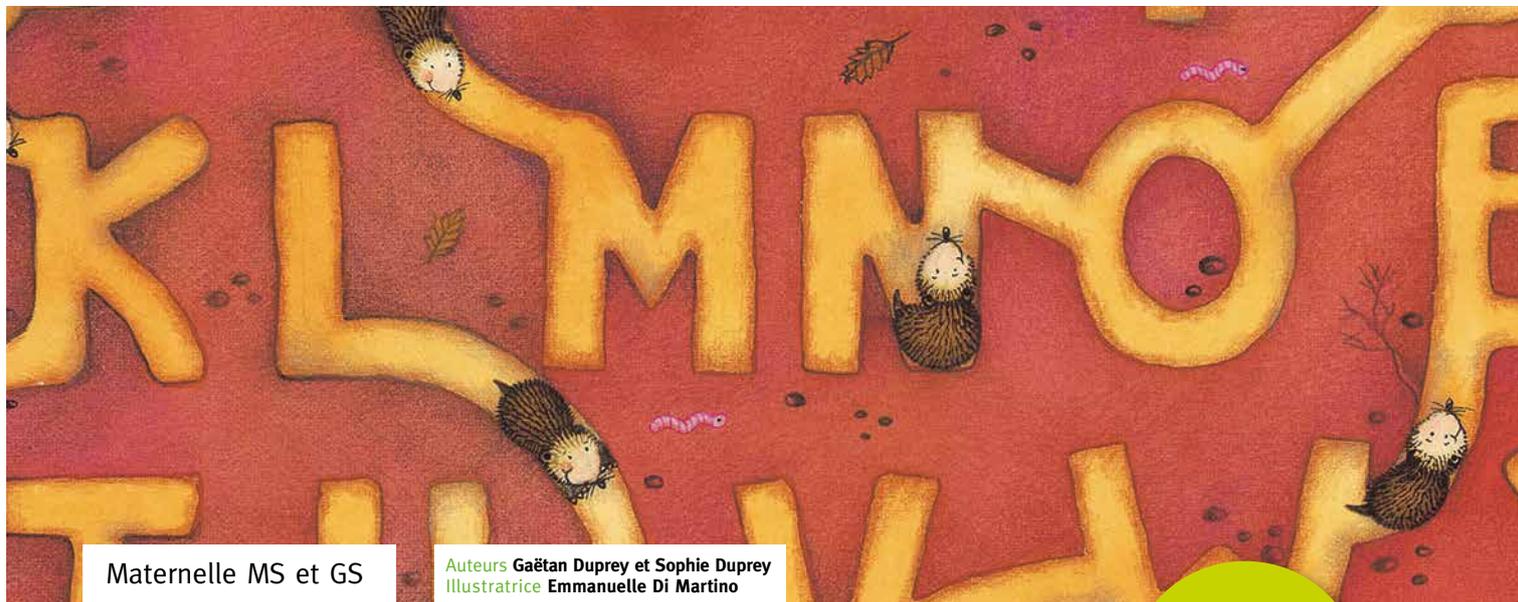
24 planches de jeu A5
 6 planches de jeu monter-descendre / jeu des montagnes
 6 planches de jeu jumeau-jumelle / jeu des intrus
 6 planches de jeu loto des ombres / loto des lettres
 6 planches de jeu loto de Noël / parcours de motricité

54 cartons 9x9 cm
 18 cartons Les lettres d'un mot
 18 cartons Memory graphique
 18 cartons Pince-moi

288 cartons 6x6 cm
 36 cartons jumeau-jumelle
 36 cartons loto des ombres
 24 cartons jeu des poissons

36 cartons détails d'une œuvre
 36 cartons détails d'un paysage
 24 cartons Memory lettres
 24 cartons domino des couleurs
 24 cartons objets
 24 cartons localisation
 12 cartons graphismes

6 dés
 2 dés graphiques
 1 dé de couleur
 1 dé des positions
 1 dé monter-descendre
 1 dé loto de Noël

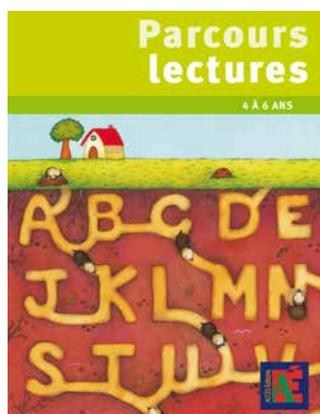


Maternelle MS et GS

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

Parcours lectures

Écouter
de l'écrit
et comprendre



L'école maternelle doit amener l'enfant à se construire progressivement une première culture littéraire et à se familiariser avec l'écrit.

Les lectures littéraires doivent être choisies avec soin et organisées en parcours qui permettent de retrouver un personnage, un thème, un genre, un auteur, un illustrateur. Par là, et seulement par là, l'habitude de fréquenter les livres devient progressivement une culture.

9 parcours de lecture pour se construire une première culture littéraire.

Les parcours proposés conduisent les enfants à rapprocher des personnages, à explorer des thèmes, à retrouver des auteurs, à découvrir des structures et à comparer les versions d'un même conte. Les activités sont menées dans le cadre de projets de création d'albums.

5 parcours de lecture pour découvrir le monde.

Les enfants sont amenés à développer leurs compétences langagières à travers la mise en œuvre de projets articulant différents domaines d'activités de l'école maternelle. Ces projets aboutissent le plus souvent à la fabrication d'un album ou d'un objet : un semainier, un livre à compter, un bonhomme électrique, un abécédaire en volume, un imagier des animaux.

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

• Présentation du parcours de lecture

Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.

• Démarches de classe concrètes

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.

• Mises en réseau de livres

Il y a 14 réseaux comportant chacun 9 ou 12 œuvres pour un total de 147 titres.

La mise en réseau ordonnée d'œuvres de littérature de jeunesse vise à :

- nourrir la culture des élèves,
- les aider à organiser et à structurer cette culture,
- les faire s'interroger sur le fonctionnement des textes,
- favoriser la compréhension des œuvres.

• 14 lexiques

Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.

• 16 posters A3

Ils visualisent les albums mis en réseau.

Parcours lectures 4 à 6 ans

Dossier de 224 pages A4
+ 16 posters A3.

ISBN 978-2-909295-98-5

60€

UN GENRE

Le récit de rêve

Présentation de l'album
Résumé
Marcel adore rêver. Il flotte dans le ciel sur son fauteuil et nous invite à le suivre dans son monde peuplé de bananes. Il rêve qu'il est vedette de cinéma, peintre, chanteur, plongeur, danseur étoile. L'univers de Marcel est une galerie de tableaux étonnants.

Commentaire
Cet album évoque les rêves successifs de Marcel le chimpanzé en une suite de tableaux pour la plupart inspirés de la peinture surréaliste et « métaphysique ». Ces illustrations sont associées à de courtes phrases. Les personnages favoris d'Anthony Browne sont les gorilles, ils sont souvent personnalisés. Dans ses albums, ils sont habillés comme les humains, possèdent les mêmes sentiments et parlent. La majorité de ses héros sont des enfants. Sa « star » est Marcel, Willy en anglais, un chimpanzé magicien et timide que l'on retrouve souvent.

Mots-clés
Rêve, imaginaire, enfance, peinture surréaliste, série d'albums.

Intérêt
Lorsqu'ils lisent des récits de rêve, les jeunes lecteurs rencontrent souvent des difficultés pour repérer les éléments qui manquent d'entrée dans un rêve et pour distinguer le rêve de la réalité. Il s'agit donc de construire une progression qui amène les enfants à entrer dans des récits ambigus où les frontières entre rêve et réalité ne sont pas évidentes à repérer. Les récits proposés dans ce parcours de lecture sont accessibles à des enfants de 4 à 6 ans. Ils permettent un repérage progressif des indices qui montrent qu'il s'agit d'un rêve. Les récits de rêve permettent de proposer aux élèves des structures narratives différentes, en particulier celle du récit enchâssé (le récit dans le récit). Certains récits de rêve permettent de mieux comprendre le caractère du personnage, ses peurs, ses angoisses, ses désirs et ses joies.

Le projet de la classe
Les activités présentées se déroulent dans le cadre d'un projet de fabrication d'un album des autres rêves de Marcel. Cet album rassemble des extraits de Marcel le rêveur et les rêves de Marcel imaginés par les élèves. Ce projet amène les enfants à s'interroger sur les procédés utilisés par l'auteur pour montrer que Marcel rêve. Ils choisissent une image (illustration d'un album, une publicité, une photo de presse, un dessin...) et la transforment en utilisant des techniques variées.

COMPÉTENCES VISÉES

Langage oral et écrit

- Langage d'évocation
- Établir des relations entre différents éléments d'une illustration.
- Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature
- Émettre des hypothèses sur le contenu de l'album.
- Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.
- Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase et les localiser dans la chaîne parlée et dans la chaîne écrite.
- Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums.

LE PARCOURS DE LECTURE

1^{re} étape

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

1 LIRE

Présentation de l'album
Compétence visée
Émettre des hypothèses sur le contenu de l'album.

Pistes d'activités

- Placer des caches en papier sur la 1^{re} de couverture de l'album Marcel le rêveur. Les retirer pour laisser apparaître les éléments de la couverture dans l'ordre suivant : Marcel, le fauteuil, le ciel, la mer, le nom de l'auteur, le titre. À chaque élément retiré, formuler des hypothèses sur l'action en cours.
- Comparer avec l'illustration de la quatrième de couverture.
- Lire le texte de la 4^e de couverture. Expliquer le sens des mots difficiles en donnant des exemples. Faire une synthèse des informations apportées ou confirmées par ce texte (nom du personnage, ce qu'il fait, ses rêves, présence de tableaux).
- Découvrir les bananes sur la page de garde. Repérer la banane qui est différente et revenir sur la 1^{re} de couverture pour trouver les bananes dissimulées dans le tableau.

2 LIRE

Dévoilement progressif de l'album
Compétence visée
Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.

Pistes d'activités

- Observer la première page de l'album. Comparer avec l'illustration de la 1^{re} de couverture. Lire le texte. Chercher les bananes dans l'image.
- Lire les pages suivantes jusqu'à Marcel explorateur. Retrouver Marcel dans chaque page. Avant de lire le texte, émettre des hypothèses sur le thème du rêve de Marcel. Chercher les bananes pour montrer qu'elles sont l'objet essentiel de ses songes. Imaginer d'autres rêves qui pourraient effectuer Marcel.
- Pour les pages suivantes, découper une petite fenêtre dans une feuille de format A3. Placer cette feuille sur une page de l'album de manière à ne laisser apparaître qu'une partie de l'image. Émettre des hypothèses sur le rêve que fait Marcel. Déplacer la fenêtre pour découvrir d'autres détails de l'illustration.
- Aider les enfants à comprendre les allusions à leur portée : Superman, Max et les Maximoustes, Tarzan, les 7 nains.
- Chercher Marcel dans les illustrations de Marcel rêve du passé et parlais de l'avenir. Comprendre que dans le rêve de l'avenir, il est représenté en tant que père avec ses deux enfants (documents 1 et 2).

Le récit de rêve. Les pages 104 et 105. La présentation et la première étape

2^e étape

APPROPRIATION DE L'ALBUM

3 LIRE

Rapprochements avec des tableaux célèbres
Compétence visée
Établir des relations entre différents éléments d'une illustration.

Pistes d'activités

- Comparer Marcel se repose dans un paysage étrange avec les tableaux de Dalí (ouverture culturelle page 110).
- Retrouver le tableau de De Chirico correspondant à l'illustration de Marcel rêve qu'il se peut plus court.
- Comparer de la même manière l'illustration de Marcel rêve qu'il est peintre avec les tableaux de Van Gogh correspondants.

4 ÉCRIRE

Fabrication d'un album
Compétence visée
Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase : les localiser dans la chaîne parlée et dans la chaîne écrite.

Pistes d'activités

- Présenter Marcel le rêveur dans le cahier de vie (activité pages 108 et 109). Localiser les mots « Marcel » et « rêve » dans le texte. Demander à chaque élève de dessiner le rêve de Marcel qu'il préfère et d'écrire une phrase sous son dessin.
- Inventer d'autres rêves de Marcel en transformant différents types d'images (publicité, photo de presse, illustrations d'albums, dessins, tableaux célèbres...). Écrire une phrase sous l'image créée en s'aidant des mots connus. Dictée à l'adulte des mots inconnus. Recopier les phrases au traitement de texte.
- Assembler les productions des enfants pour fabriquer un album (document 3).

3^e étape

MISE EN RÉSEAU AVEC DES RÉCITS DE RÊVE

5 LIRE

Lecture de Je mangerais bien une souris!
Compétence visée
Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.

Pistes d'activités

- Feuilleter les pages de l'album Je mangerais bien une souris! sans lire le texte. Annoncer aux élèves qu'ils doivent essayer de comprendre l'histoire grâce aux images. Émettre des hypothèses sur le contenu du texte de certaines pages. Dictée à l'adulte les questions que se pose la classe. Lire le texte de l'album, vérifier les hypothèses et répondre aux questions formulées précédemment. Lister les informations apportées par le texte.
- Remettre dans l'ordre les illustrations (activité page 111) et créer une frise chronologique. Entourer la partie de l'histoire où le personnage rêve.
- Chercher les ressemblances et les différences avec Marcel le rêveur.
- Reconstituer des bandes dessinées où des personnages rêvent (activités pages 112 à 115). Expliquer les indices utilisés pour effectuer les reconstitutions.

6 LIRE

Lecture progressive de Les deux goinfres
Compétence visée
Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums.

Pistes d'activités

- Lire l'album Les deux goinfres jusqu'à la page 15 en présentant les illustrations. Découvrir la couverture de l'album et lire le titre. Se questionner et émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire à partir de tous ces éléments.
- Lire le texte des pages 16 à 27 sans montrer les illustrations. Demander aux élèves de reformuler le passage lu. Émettre des hypothèses sur les personnages présents, ce qu'ils font et où ils sont. Pointer les désaccords et relire le texte pour vérifier. Observer les illustrations. Repérer que l'image tangue et demander de raconter ce qui se passe dans cet épisode.
- Lire la dernière page qui confirme que les deux « goinfres » ont fait un cauchemar. Remarque que cette fin est ambiguë : l'imaginaire (la vague) rejoint la réalité (le lit) et le lit est encaissé par la mère et la mer.
- Relire l'album pour repérer à quel moment commence le cauchemar et ce qui le provoque. Montrer que l'on retrouve certains éléments de la réalité dans le cauchemar : les gâteaux, le bateau, l'eau du bain.
- Réaliser une frise chronologique à l'aide des illustrations proposées (activité page 116). Entourer la partie du récit où les personnages font leur cauchemar.

Le récit de rêve. Les pages 106 et 107. Les deuxième et troisième étapes

Présentation (22 pages)

9 parcours pour se construire une première culture littéraire

1. Du conte traditionnel à ses parodies : le petit chaperon rouge (20 pages)
2. Des histoires à structures répétitives : l'accumulation (12 pages)
3. Entrer dans l'univers d'un auteur : Christian Voltz (16 pages)

4. Un personnage : la princesse (18 pages)
5. Un thème : la différence (14 pages)
6. Un genre : le récit de rêve (16 pages)
7. Des histoires à structures répétitives : la randonnée (12 pages)
8. Un personnage : l'ogre (16 pages)
9. Des fins de loups (16 pages)

5 parcours pour découvrir le monde

10. Les abécédaires (14 pages)
11. Les imagiers (10 pages)
12. Le semainier (16 pages)
13. La fiche technique (12 pages)
14. Les livres à compter (10 pages)

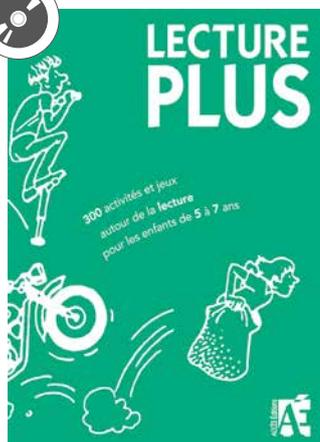


GS - CP - CE1
Adaptation
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs Marie-Paule Brasseur
et Gérard Brasseur
Illustratrice Caro

Lecture plus

Un complément
à votre méthode
de lecture



Attention!
Le CD-ROM est une banque
d'images.
Ce n'est pas un logiciel éducatif.

Ne se substituant en aucune façon à la méthode de lecture choisie par l'enseignant, **Lecture plus** se veut d'abord un complément, une aide, une stimulation à la lecture.

Les fiches outils

Lecture plus vous aide à aborder la lecture sous toutes ses formes et vous permet de réaliser rapidement de nombreux documents complémentaires.

Le mini lexique (28 pages)

Tous les mots images de **Lecture plus** (936 noms, verbes et adjectifs) illustrés et classés par ordre alphabétique. Ce véritable petit dictionnaire en images est un précieux support d'activités: jeux de recherche et d'indices, découverte de l'ordre alphabétique...

Les banques d'images (36 pages)

Des sélections d'images autour de chaque son, à utiliser comme support d'activités (classement, repérage, mémorisation...) ou comme outil pour la réalisation de vos propres fiches.

Les comptines (26 pages)

Pour jouer avec les sons et mettre en scène les phonèmes et les syllabes.

Les fiches bricolages-recettes (12 pages)

Pour pratiquer la Lecture-Action et apprendre à interpréter une consigne écrite ou dessinée.

Les activités

Lecture plus vous propose plus de 300 pages photocopiables ou numérisées prêtes à l'emploi.

Les fiches photocopiables (83 pages)

12 familles d'exercices pour jouer avec les sons, les mots et les images, ainsi que des grilles vierges pour élaborer vos propres fiches:
localisation mots identiques
classement mots en forme
intrus mots en puzzle
mots images mots en texte
mots effacés fiches thématiques
mots en escalier évaluations

Les fiches numérisées (212 pages)

65 fiches de phonologie et 147 fiches de combinatoire avec leur correction. Plus de 10 familles d'exercices avec sons (gn, x, oin...), des séries sur les sons proches (b/p, b/d, d/t, v/f...) et des séries sur les confusions de syllabes (tra/tar, pra/par, cra/car, la/al...).

| Mini lexique | |
|--------------|--|
| a | abeille une abeille |
| | aboyer aboyer |
| | abricot un abricot |
| | abriter abriter |
| | accent un accent |
| | accident un accident |
| | acheter acheter |
| | acrobate un acrobate |
| | 15 +7 22 addition une addition |
| | adroit adroit |
| | aéroport un aéroport |
| | affiche une affiche |
| | agneau un agneau |
| | agrafeuse une agrafeuse |
| | aigle un aigle |
| | aiguille une aiguille |
| | ail de l'ail |
| | aîle une aîle |
| | album un album |
| | aliments des aliments |
| | allée une allée |
| | allumer allumer |
| | allumettes des allumettes |
| | ambulance une ambulance |
| | ami un ami |
| | ampoule une ampoule |
| | amuser amuser |
| | ananas un ananas |
| | ancrage une ancre |
| | âne un âne |
| | ange un ange |
| | anniversaire un anniversaire |

Le mini lexique. La page 1

Lecture plus CP
Classeur comprenant:
• 200 pages A4 sous film,
• la banque d'images sur CD-ROM.
ISBN 978-2-950395-36-8 **50€**

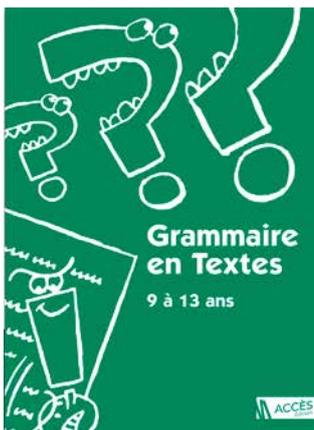
Du CE1 au CM2
ASH • Collège

Auteurs **Élisabeth Schneider**
et **Jean-Bernard Schneider**
Illustrateurs **Caro** et **Étienne Jung**

Grammaire en textes

7 à 9 ans
9 à 13 ans

Découvrir le
fonctionnement
de la langue



Grammaire en textes 7 à 9 ans

Dossier de 96 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- 58 activités de langue.

ISBN 978-2-909295-76-3

30 €

Grammaire en textes 9 à 13 ans

Dossier de 128 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- les 69 activités de langue,
- les 69 corrigés.

ISBN 978-2-909295-37-4

30 €

Comment rendre attractive la grammaire ? Quels moments de maîtrise de la langue pratiquer pour que l'enfant soit en position de réussir ? En proposant des activités ludiques et motivantes à partir de textes parlants, nous permettons à nos élèves de développer leur curiosité et leur plaisir.

Grammaire en textes se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. Instrument stimulant d'une pédagogie active et motivante prenant en compte le sens et exerçant la réflexion, la recherche, la stratégie et l'intelligence, **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.

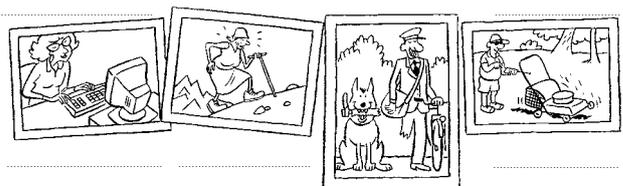
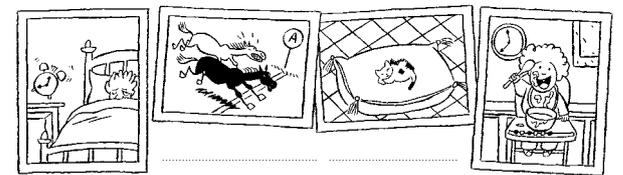
Grammaire en textes permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue : l'organisation et la cohérence du texte, la phrase, la nature des mots, les fonctions. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.

ALBUM PHOTO

Malheureusement, 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.

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.



36

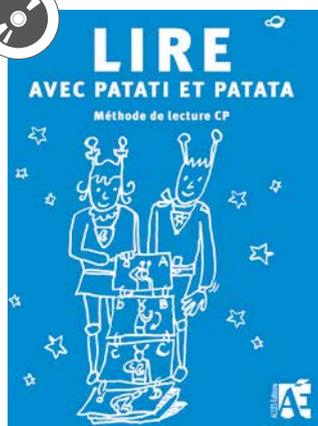
Grammaire en textes 9 à 13 ans. La page 36

CP
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs Patrick Straub
et Sabine Christophe
Illustrateurs Patrick Straub et CARO

Lire avec Patati et Patata

Une méthode
de lecture
à entrées
multiples



Lire avec Patati et Patata est une méthode de lecture syllabique. Basée sur l'apprentissage du code, elle permet l'utilisation de tous types de supports : albums, écrits fonctionnels, productions d'élèves. La multiplicité des entrées à travers les gestes, les images et l'imaginaire permet de prendre en compte la diversité des élèves.

L'apprentissage de la lecture est transformé en une formidable aventure grâce à l'histoire de la planète bizarre. Tout commence lorsqu'une nuit, l'auteur se retrouve face à deux extra-terrestres. Ils font de drôles de gestes pour apprendre notre langue...

L'album suscite le plaisir de lire et donne du sens à l'apprentissage du code. Il permet une approche conjointe des compétences de lecture : compréhension, syntaxe et déchiffrage. À l'issue de la première période (septembre-octobre) l'aventure pourra continuer avec d'autres albums ou d'autres supports de lecture librement choisis par l'enseignant (lettres, modes d'emploi, journaux, affiches, règles du jeu).

Lire avec Patati et Patata fait appel à la gestuelle. La technique gestuelle n'est pas un code supplémentaire à apprendre et à mémoriser. Elle constitue une aide temporaire efficace.

Le principe de correspondance (une graphie/un phonème) met en évidence des graphies principales et des graphies secondaires plus complexes. Les premières permettent d'installer l'élève avec confiance dans le principe alphabétique. Les secondes mettent en relief les spécificités orthographiques de notre langue.

Les fiches de lecture présentées sont construites comme les pièces d'un puzzle pour former des élèves déchiffreurs.

Compléments d'information sur le site des auteurs
http://perso.orange.fr/patrick.straub/patati_presentation.htm



Lire avec Patati et Patata CP c'est :
• un guide pédagogique de 72 pages,
• le fichier « La planète bizarre » de 66 pages : lecture - exercices - utilitaires,
• un fichier de lecture de 154 pages : syllabes - mots - exercices,
• 40 cartes sons - gestes - lettres en quadrichromie,

• 12 planches A3 reprenant les illustrations de l'album,
• 26 albums élèves « Le secret de la planète bizarre »,
• un CD-Rom (version PC uniquement).
ISBN 978-2-909295-87-9

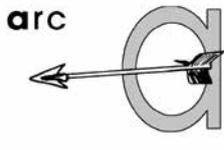
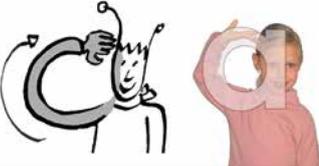
120 €

Lot de 5 cahiers de l'élève
Le cahier de 80 pages A4 comprend tous les exercices de base liés à l'apprentissage du code. Écologique, économique et pratique, ce document évite des milliers de photocopies et les rangements fastidieux. **Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.**
ISBN 978-2-909295-52-7

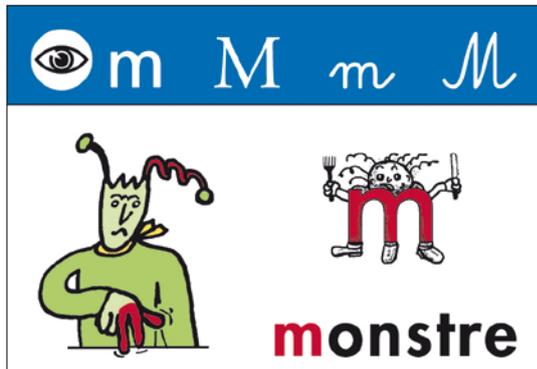
20 €

Réassort de 26 exemplaires de l'album pour l'élève « Le secret de la planète bizarre ». **ISBN 978-2-909295-88-6**

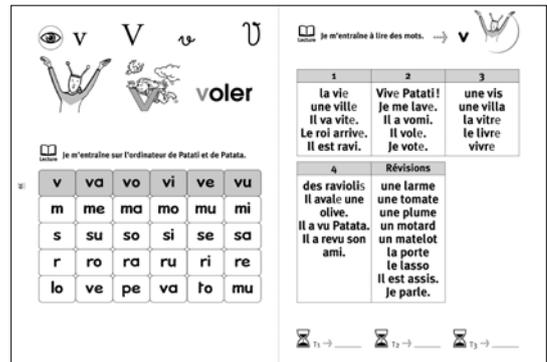
20 €

| UN SYSTÈME MULTIRÉFÉRENTIEL OUVERT À TOUS LES STYLES COGNITIFS | | |
|---|--|--|
| Référent visuel et créatif | Référent kinesthésique | Référent narratif et auditif |
| La lettre me fait penser à... | Le geste qui se superpose à la lettre. | L'histoire de la « lettre vivante » pour se rappeler le son qu'elle produit |
|  |  | <p>Le a tire sur tout ce qui bouge avec son arc. À force, il a mal au bras. « aaaaaaa ! »</p> |

Le tableau des différentes entrées possibles



Les 40 cartes-sons gestes-lettres



Je m'entraîne à lire des mots. → v

| | | |
|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| la vie une ville Il va vite. Le roi arrive. Il est ravi. | Vive Patati! Je me lave. Il a vomé. Il vole. Je vote. | une vis une villa la vitre le livre vivre |
| 4 | | Révisions |
| des raviolis Il avale une olive. Il a vu Patata. Il a revu son ami. | | une tomate une plume un matelot la porte le lasso Il est assis. Je parle. |

Je m'entraîne sur l'ordinateur de Patati et de Patata.

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| v | va | vo | vi | ve | vu |
| m | me | ma | mo | mu | mi |
| s | su | so | si | se | sa |
| r | ro | ra | ru | ri | re |
| lo | ve | pe | va | fo | mu |

Les fiches de lecture-code

DISCRIMINATION → d

1. Je colorie les images quand **d** est en.

2. J'entoure toutes les lettres **d**.

3. Je colorie les lettres **d**.

| | | | | |
|----------|---------|--------|-------|---------|
| dimanche | madame | banane | donc | biche |
| ballon | mardi | beau | dos | quille |
| dans | dommage | panda | radis | docteur |

4. Je complète les mots avec da - di - do - de.

| | | |
|-----------|---------|------------|
| La sala | Le pan | Le ra s |
| Une pé le | Le méno | Un nosauro |

CORRESPONDANCE → m

Je colle ou je recopie les étiquettes sous les images.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|------------|-----------|-------------|------------|
| une rame | le mur | un matelas | des amis |
| des larmes | une lime | une marmite | une plume |
| une momie | une pomme | une tomate | une armure |

LECTURE 2A →

* Rappel : la lecture des mots écrits en italique n'est pas exigée, mais l'enfant peut les trouver par déduction grâce à l'aide en bas de page.

Les mots nouveaux (encadrés) doivent être parfaitement mémorisés. La durée de mémorisation est variable selon les enfants.

La planète bizarre

La planète de Patati et de son ami Patata est bizarre :

Le ciel est brun.
Le soleil est bleu.
La mer est jaune.
Le sol est rouge.

1. La planète de Patata est bizarre.
2. Son ami est bizarre.
3. La planète de son ami est bizarre.
4. Le sol est bizarre.
5. La mer est bizarre.

brun jaune bleu rouge

Les fiches d'exercices à accès différencié

SOMMAIRE

Présentation de la méthode

Présentation des outils et mode d'emploi
Pour l'apprentissage du code
Pour le travail avec l'album
La démarche générale

L'apprentissage du code

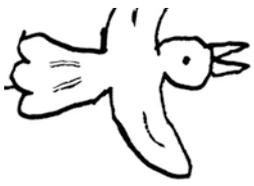
- Découverte auditive du phonème
- Découverte de la graphie
- Découverte du geste
- Découverte du mot-image associé
- Découverte de la lettre vivante
- Découverte et apprentissage de la graphie
- Activités de consolidation
- Combinatoire et déchiffrage
- Orthographe
- Fiches exercices
- Cas particuliers : les voyelles et les sons complexes

Le travail avec l'album

- Découverte de l'illustration
 - Découverte du texte
 - Mémorisation du texte-clé
 - Identification et mémorisation des étiquettes
 - Activités d'écriture
- Le guide pédagogique détaillé (code et album)

Le CD-Rom (PC uniquement, sous Word pour Windows)

Programmation et progression détaillées
Accès aux fiches modifiables
Activités créatives complémentaires
Cartes-sons supplémentaires
Images des gestes et images-clés
Images de l'album au format contours
Utilitaires



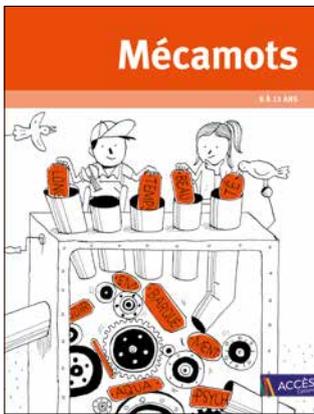
CE2, CM1, CM2, 6^e, 5^e, orthophonie, FLE

Auteure Tessa Escoyez
avec la collaboration de Genny Wilputte
Illustrateur Philippe de Kemmeter
Photographie Coline Escoyez

Comprendre le vocabulaire en démontant les mots



Mécamots 8 à 13 ans



Nouveauté
Disponible à partir de juin 2016

Conçu en réponse aux questions des élèves à propos des mots, **Mécamots** vise à leur donner le goût du vocabulaire et de l'orthographe. Ils observent la structure des mots et découvrent les surprises que ceux-ci réservent. Les élèves poursuivent ainsi leur questionnement à propos des mots et de leur histoire.

Présentant la langue française sous l'angle de sa dynamique lexicale, notre approche permet aux élèves d'acquérir de façon ludique la structure, le sens et l'orthographe des mots. Ils manipulent des étiquettes, observent les pièces constitutives des mots et inventent des jeux. Avec l'aide de trois 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 à observer les régularités des graphies au sein des familles morphologiques, ils améliorent leur orthographe. Ils découvrent sous un nouvel angle le travail d'écriture et imitent les inventions lexicales de quelques écrivains.

Le titre
Il renvoie à l'atelier pour lequel il est proposé.

La difficulté
Elle permet d'identifier directement le document à utiliser en fonction du niveau des élèves. Ici l'activité est de niveau 1 sur 2.

Le pictogramme support
Il permet d'identifier directement le type d'exercice proposé.

Les pictogrammes et personnages stratégiques
Ils permettent aux élèves de se remémorer les stratégies à mobiliser pour réussir l'exercice.

COMPRENDRE LES MÉCAMOTS EN TROUVANT LES BASES

Nous avons observé les mécamots ci-dessous et retrouvé les mots de base sur lesquels ils ont été construits.

BONJOUR un/une FLEURISTE LA HAUT
EN LAIDIER LA SALLE DE BAIN

La plupart des mots français peuvent être démontés en plusieurs parties comme des jeux de construction. Retrouver le ou les mot(s) de base t'aidera à comprendre le sens des mécamots.

À toi de jouer!
De la même manière, lis les phrases puis encadre les mots de base dans les mécamots écrits ci-dessous.

| | |
|---|---|
| FACILEMENT J'ai attrapé cette grenouille très facilement. | UNE ORANGEADE Pour mon goûter j'aimerais boire une orangeade. |
| UNE RÉVERIE Il aimait se coucher dans l'herbe et se laisser aller à ses rêveries. | CHOCOLATÉ Et j'aimerais manger un biscuit chocolaté. |
| EMBRASSER Grand-mère me prit dans ses bras pour m'embrasser. | UN BISCUIT Car j'adore les biscuits au chocolat! |
| ADIEU Adieu! me dit-il. Je m'en vais... Je ne sais pas si nous nous reverrons. | UNE ANNÉE Cette année, Marine entre en CE1. |
| UN PORCELET C'était un petit porcelet tout rose avec une queue en tire-bouchon. | UN OURSON Deux oursons sont nés dans la forêt. |

Pense à deux mots que tu connais et qui sont construits à partir d'une base. Écris-les ci-dessous et entoure cette base.

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

60€

La page 60

Le niveau de l'atelier
Les ateliers peuvent être de niveau 1 facile, niveau 2 plus difficile, ou tous niveaux. Ici l'atelier est tous niveaux.

Les objectifs de l'atelier
Ils détaillent les buts poursuivis. Les objectifs repris des programmes 2015 sont mis en valeur en gras.

En bref
Résume en quelques mots le déroulement de l'atelier.

Les pictogrammes stratégie
Ils appellent les processus à mettre en œuvre par les élèves pour comprendre le travail effectué sur les mots.

Les indications pour l'enseignant
Elles approfondissent des points théoriques à clarifier avec les élèves.

DÉCOUVRIR LA MÉCANIQUE DES MOTS

ATELIER 2

COMPRENDRE LES MÉCAMOTS EN TROUVANT LES MOTS DE BASE

Observer la morphologie des mots et découvrir les bases françaises d'un mot construit appelé *mécamot*.
Mettre des mots en réseau en les groupant par base ou par affixe.
Mobiliser ses connaissances lexicales et des stratégies pour réfléchir au sens des mots.
Prendre plaisir à chercher des mécamots dans le dictionnaire.

EN BREF
Rappel et mise en évidence des notions de mot construit et de base.
En équipe, observation de mécamots et découpage des pièces de base.
Réappropriation individuelle des notions acquises.
Cet atelier relativement court peut généralement être couplé avec l'atelier suivant lors d'une même séance.

MATÉRIEL
• Enveloppes contenant les mots découpés lors de l'atelier 1
• 4 étiquettes mécamots par élève (page 60)
• 1 planche des 12 mêmes étiquettes pour la classe
• Les 3 affichettes des personnages mécamots
• 1 kit de base (voir introduction page 55)
• 4 boîtes "type boîtes" à chaussure
• Dictionnaires variés dont un morphologique
• Fiche d'indications pour l'enseignant
• 1 feuille de réappropriation par élève (page 61)

TERMINOLOGIE
Mécanique
Entre autres sens, science étudiant le fonctionnement des machines. Ici, les mots sont vus comme des machines dynamiques dont les élèves analysent le fonctionnement.
Grande pièce
Pièce de base d'un mot. Ce peut être une base, un radical ou une racine étrangère, un nom, un verbe, un adjectif ou un adverbe.
Petite pièce
Préposition ou affixe français ou étranger.

DÉROULEMENT

◆ RAPPEL DES NOTIONS ACQUISES À L'ATELIER PRÉCÉDENT
► Reformuler les équipes de l'atelier 1 et leur distribuer les enveloppes avec leurs mécamots découpés. Demander de ne pas encore ouvrir l'enveloppe.
● Questionner les élèves. *Qu'avons-nous découvert lors de la leçon précédente ?*
● Rappeler également l'importance des personnages du/des la détective et du/des la mécanicienne. Demander aux élèves de rappeler leurs rôles.
► Demander d'ouvrir les enveloppes et de reformer quatre ou cinq mécamots.
► Répéter la manipulation de suppression du mot de base et les observations qui en découlent.
► Classer avec eux les mots en deux colonnes écrites au tableau :

| | |
|---|---|
| Mécamots formés à partir d'un mot de base (une pièce rectangulaire) | Mécamots composés de deux mots de base (deux pièces rectangulaires) |
|---|---|

► Dans le cahier de vocabulaire, faire écrire le titre *La mécanique des mots*. Inviter les élèves à coller dessous quelques mécamots reconstitués ainsi que les phrases correspondantes.
► Faire noter les observations dans le cahier. Par exemple :
*Les mots **bedonnant**, **flousses**, **matras**, **grainés**, **saupiqués**, **saucissonnés**, **combustibles**, **mécamots** ont une construction qui se base d'un mot plus court que l'on peut souvent reconnaître assez facilement, ou bien sur la base de deux mots ou plus.*
► Demander de ranger les différentes pièces restantes dans cinq boîtes :

- Mots de base
- Préfixes ou avant-mots

◆ OBSERVATION ET DÉCOUPE
Identifier en équipe la base des mots

DIFFÉRENCIATION
Adaptar les mots étudiés au niveau des élèves en sélectionnant les étiquettes sur le DVD.

► Distribuer au sein de l'équipe
► Prévoir une réserve de mots
► Expliquer aux élèves
► Prenez votre clé en main et retrouvez les mots avec vos mains et tracez

N'oubliez pas d'être penseurs et réfléchissez pour vous assurer que le travail du mot est bien fait et tracez
Reprenez ensuite votre clé anglaise et lorsque vous aurez découpé tous les

◆ STRUCTURATION COLLECTIVE DES OBSERVATIONS
► Lorsque tous les mots de base ont été retrouvés et reconstitués sur les bancs, procéder à une correction collective.
► Afficher une par une les étiquettes mécamots au tableau. Entourer les bases d'un trait de couleur.
► Inviter les élèves à partager les observations faites en équipe en commençant par :
● J'ai observé que...
● J'ai démonté de telle manière...
● J'ai pensé à...
► Apporter les éléments issus de la fiche d'indications pour approfondir l'analyse des mécamots. Faire redire chaque mécamot et son/ses mot(s) de base pour favoriser l'intégration du processus chez les élèves favorisés par l'oralité.
► Faire le lien entre le sens du/des mot(s) de base et le sens du mécamot.
► Faire formuler une phrase contenant chacune un mécamot en s'assurant que les élèves perçoivent bien le sens du mot dans la phrase.
► Faire coller les mécamots découpés et reconstitués dans le cahier de vocabulaire à la suite des premiers mécamots collés.

◆ RÉAPPROPRIATION INDIVIDUELLE
Identifier seul la base des mots
► Maintenant que vous connaissez mieux la mécanique des mots, vous allez pouvoir retrouver et encadrer seuls le ou les mot(s) de base de nombreux mécamots.
► Distribuer la fiche d'activité individuelle correspondant au niveau des élèves.
► Lire les rappels et la consigne avec les élèves. S'assurer qu'elle a été bien comprise et que le concept de mot de base est clair pour tous.
► Laisser travailler de manière individuelle et circuler entre les bancs pour guider la réflexion.
► Lorsque les élèves arrivent à la fin de la tâche, distribuer les dictionnaires et proposer de chercher des mécamots à écrire au bas de la feuille.

◆ CONCLUSION
► Proposer à chacun d'écrire au tableau l'un des mécamots qu'il a trouvés.
► Entourer le ou les mots de base qui les constituent. Si le mot choisi laisse perplexe, le vérifier dans un dictionnaire morphologique comme le Robert Brio et expliquer son utilité.
► Afficher ou écrire sur le mur de mots des mécamots autour de leur mot de base.
► Rappeler le sens et l'utilité de rechercher la base d'un mot.
En trouvant la base d'un mécamot, on arrive à mieux le comprendre, à mémoriser son sens et son orthographe.
► Les feuilles de réappropriation individuelle peuvent être corrigées collectivement ou plus tard par l'enseignant.

Le titre du chantier
Il permet de se repérer rapidement dans l'ouvrage.

Le titre de l'atelier
Il indique l'objectif principal de l'atelier.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir pour réaliser la séance. Une indication renvoie à la page de matériel concernée.

La terminologie
Elle définit les mots clés de l'atelier.

Le déroulement
Il décrit en détail et étape par étape la démarche proposée.

Utilisation de la nouvelle orthographe
Les mots touchés sont mis en évidence par l'utilisation du signe distinctif °.

Les pages 58 et 59

Les différenciations
Elles proposent des options supplémentaires pour adapter l'atelier au niveau des élèves.

Les visuels
Ils permettent de visualiser d'emblée les activités mises en œuvre.

SOMMAIRE

Nos convictions, nos propositions
Présentation de l'approche morphologique des mots
Présentation des outils et mode d'emploi
Terminologie utilisée

Les 9 chantiers

- 1 S'intéresser aux mots et à leur histoire
- 2 Découvrir la mécanique des mots
- 3 Découvrir les mécanismes de la dérivation
- 4 Découvrir les mécanismes de la composition
- 5 Découvrir les éléments venus d'autres langues

- 6 Découvrir les autres mécanismes de néologie
- 7 Jouer avec la mécanique des mots
- 8 Comprendre les mots inconnus au fil des textes
- 9 Lire et écrire en jouant avec la mécanique des mots

Outils d'évaluation pour l'enseignant et pour l'élève
Référentiels à afficher
Bibliographie

DVD-ROM

L'animation de l'histoire de français
Les machines à mots animées
Tous les documents du livre destinés aux élèves
De nombreux documents supplémentaires de différenciation
Les corrigés des feuilles d'exercice
Des indications supplémentaires pour l'enseignant
Des illustrations à montrer aux élèves
Les jeux à photocopier
Toutes les étiquettes-mécamots des ateliers
Des textes littéraires et documentaires illustrés
Les outils d'évaluation

Les référentiels à afficher
Les présentations de livres en réseau
Les posters des machines à mots
Les posters des stratégies à utiliser
Les affichettes des personnages stratégiques
Les affiches-titres des classements
Les silhouettes de pièces lexicales

Se qu'il faut savoir

Tout écrit est pris en charge par un narrateur. Dans un récit, le rôle du narrateur et de son point de vue est une des clés de la compréhension. Cette notion complexe doit être construite progressivement. Dans les années 1970, Gérard Genette a défini le point de vue, encore appelé focalisation, comme la position du narrateur (qui parle et raconte) par rapport à son personnage.

Comment ça fonctionne

Adopter un point de vue

L'auteur choisit sa manière de raconter en fonction de son histoire et de son objectif d'écriture. Il décide d'adopter un point de vue par rapport au monde imaginaire qu'il construit. Son choix détermine comment l'histoire va être racontée. De nombreux textes de littérature de jeunesse jouent avec l'effet de point de vue. D'où la nécessité d'en maîtriser les particularités. Il est fondamental d'amener les élèves à distinguer l'auteur (celui qui écrit) du narrateur (celui qui raconte) et à distinguer la narration à la première personne de celle à la troisième personne.

Voici quelques questions clés destinées à aider nos élèves. Elles vont leur permettre de découvrir le(s) narrateur(s) et de cerner son (ses) point(s) de vue.

Si oui, il peut être le principal protagoniste ou un personnage secondaire. Il peut y avoir un ou plusieurs narrateurs. S'il y a des narrateurs multiples, différents personnages peuvent intervenir à tour de rôle. Le point de vue adopté peut être omniscient ou au contraire très limité et subjectif d'un seul personnage. Le narrateur peut savoir moins, autant ou plus de choses que les personnages. Lorsque les points de vue de différents personnages alternent et se croisent, ils peuvent fonctionner de manière complémentaire ou en opposition. Le narrateur peut juger les protagonistes d'histoire et prendre parti, donner son opinion, exprimer ses émotions et évaluer. Il peut révéler la stricte vérité, cacher une partie de la réalité ou même carrément mentir sciemment au lecteur.

La narration à la première personne

Deux possibilités :

- Le narrateur est témoin de l'histoire, il la raconte sans l'avoir vécue lui-même.
- Le narrateur est l'un des personnages de l'histoire. Il a vécu ou est en train de vivre ce qu'il raconte.

Dans le second cas, le plus fréquent et le plus intéressant, il est à la fois narrateur et acteur. Comme narrateur et comme la narration du récit et comme acteur, il est le plus souvent personnage principal ou secondaire. La narration en 1^{re} personne est un point de vue interne pour le narrateur-acteur, externe pour les autres personnages. Très présente dans la littérature de jeunesse, la narration en 1^{re} personne facilite l'identification et l'adhésion du lecteur au personnage central, le plus souvent héros de l'histoire.

La narration à la troisième personne

Dans la narration à la troisième personne, le narrateur ne figure pas dans l'histoire. Trois possibilités :

- Le narrateur est omniscient, il sait tout et voit tout. Il connaît non seulement les événements de l'intrigue, mais encore tout ce qui se passe dans la tête de chacun des personnages.
- Le narrateur raconte l'histoire de façon objective à partir des apparences extérieures. Le lecteur apprend ce qui est visible et audible, mais il n'a pas accès aux pensées des personnages. C'est le cas du conte traditionnel.
- Le narrateur adopte le point de vue d'un personnage afin de décrire la réalité. La narration en 1^{re} personne tous les choix : points de vue interne et externe.

Jouer avec le lecteur

L'auteur à l'imagination fertile dispose donc de multiples pistes pour piéger ses lecteurs et s'amuser avec eux. Certains ne s'en rendent pas. Ils nous offrent des albums et des romans jubilatoires où leur talent et leur imagination débordante rivalisent pour mieux tromper et nous manipuler. C'est le cas de Stéphane Henrich et de son explorateur Lord Déclanson, narrateur à la première personne d'un faux journal d'expédition en Afrique totalement décalé dans **Chasse au gorille (voir pages 90 à 92)**. Ce narrateur croit nous manipuler. Nous acceptons ce jeu bien volontiers puisque nous en maîtrisons les ressorts pour notre plus grand plaisir de lecteur. Mais qu'en est-il de l'enfant face à cet auteur tout puissant, meilleur scénariste et grand manipulateur ?

Donner les clés de cette lecture

C'est à l'enseignant d'aider l'enfant à acquiescer ces clés de lecture pour qu'il puisse accéder lui aussi à ces moments de lecture plaisir. À l'enseignant de lui faire comprendre que ce que le narrateur rapporte ne doit pas toujours être pris comme vérité absolue. Cette distance critique à établir ne peut être acquise qu'après de nombreuses confrontations à des lectures marquantes. À l'enseignant de sélectionner soigneusement les livres adaptés au niveau et à l'âge de ses élèves. L'étude de certaines de ces œuvres doit permettre de constater certaines compétences de lecteur littéraire.

Les compétences à attendre sont :

- savoir faire la différence entre une histoire racontée à la première personne et une histoire racontée à la troisième personne,
- savoir qui raconte, qui vit la scène et qui sait ce qui se passe,
- comprendre l'intention d'écriture de l'auteur.



Le point de vue. Les pages 76 et 77

Les trois rapports texte-image possibles

Les principes

L'articulation texte-image est essentiellement pensée en termes de complémentarité, le texte ditant 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 ne rentrent 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 implications propres à chacun des deux codes se trouvent combinées. Il s'agit d'un émergence 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 rapport prédomine, 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 interrompt le lecteur et laisse ouvert le champ des interprétations. Le lecteur ainsi interpellé doit s'interroger pour interpréter et mettre à jour les intentions du créateur de l'œuvre.

Dans son ouvrage **Une l'album**, Sophie Van der Linden présente les termes de ces relations. Elle analyse comment textes et images interagissent. Elle dégage six fonctions que le texte et l'image peuvent remplir vis-à-vis de l'autre.

- **Une fonction de révélation :** « Quelques mots suffisent à révéler l'image, à la faire apparaître, comme si elle n'était qu'un brouillon pour rendre visible l'image latente d'un cliché photographique ».
- **Une fonction complémentaire :** « L'intervention de la seconde expression sur la première peut donner lieu à la production d'un sens global. Une constatation facile, lire des informations, combler 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 ».
- **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 effectivement les élèves à comprendre et à interpréter les textes et les images qui leur sont adressés.

Comme le rappelle justement Michel Fayot, « 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 commencer à penser à aider la compréhension avant, pendant et après la lecture. Inviter 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 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, interromptives mais par les verbalisations des élèves (informations, 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.



Un livre, Hervé Tullet © Bayard jeunesse, 2010

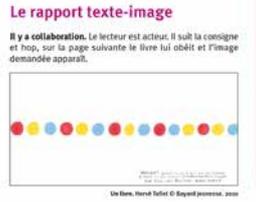
Un livre est un album paru en 2010 chez Bayard jeunesse. En 2011, il obtient le prix Sorcières dans la catégorie albums tout petits.

L'auteur-illustrateur

Hervé Tullet est né en 1958 à Avranches dans la Manche. Après avoir suivi des études d'arts graphiques, à été dix ans le directeur artistique d'une agence de publicité et de communication. En 1990, il réalise ses premières illustrations pour la presse. En 1994, il publie son premier livre de jeunesse au Seuil. Depuis, il se consacre entièrement à l'illustration et à la peinture. Avec une trentaine de livres en tant qu'auteur-illustrateur, Hervé Tullet aime libérer la curiosité et l'intelligence des jeunes enfants et les rencontrer dans leurs classes.

Le résumé

Le premier livre numérique sur papier ! Des tâches de couleur sur une page, une corseille à suivre et quand on tourne la page... surprise !



Un livre, Hervé Tullet © Bayard jeunesse, 2010

La DÉMARCHÉ en CLASSE

1. Découvrir - Décirer
 Montrer la première de couverture. La première chose qui frappe, c'est le format de l'objet lire : un carré aux bords arrondis de 22 x 22 cm. La seconde, c'est la sobriété et le beauté graphique : un fond blanc, trois ronds bleus, jaunes et rouges, disposés verticalement, un titre mélangé à ces formes géométriques écrit en majuscules en script et à la main, le nom de l'auteur-illustrateur écrit en minuscules en cursive également à la main, le nom de l'éditeur écrit en capitales d'imprimerie. Le tout impose une sensation de mystère. Que peut-il bien y avoir à l'intérieur de ce livre ? Montrer la quatrième de couverture. Nous y retrouvons nos trois ronds toujours disposés verticalement mais inversés : rouge, jaune, bleus. Qu'est-ce que ça signifie ? Un mouvement s'est opéré. Un texte de la même typographie que le titre tutoie le lecteur et l'invite à agir : c'est un livre, tu fais comme il te dit et tu vas voir... Eh bien, voyons !

2. Lire
 Lire individuellement ou par deux en cas de non lecteurs. Le lecteur lit la corseille, le non lecteur agit. Et le mystère et la magie peuvent agir. Surprises, étonnements, rires sont au rendez-vous. Les élèves sont invités à appuyer, froter, cliquer, secouer, incliner, souffler, retourner, taper dans leurs mains, applaudir, recommencer. Que va-t-il se passer ? Quelle est la couleur qui va apparaître ?

Le rapport texte-image. Les pages 52 et 53

SOMMAIRE

- Présentation** (20 pages)
 La liste ministérielle 2013 du cycle 2
- Les 10 parcours**
1. L'objet livre (24 pages)
 2. Le rapport texte-image (30 pages)
 3. Le point de vue (20 pages)
 4. Une série : Ernest et Célestine (12 pages)
 5. L'album tout en images (26 pages)
 6. Le conte (78 pages)
 7. Le récit initiatique (18 pages)
 8. Un sentiment : la peur (10 pages)
 9. Les grandes questions (32 pages)
 10. Les jeux sur la langue (18 pages)



CE1 • CE2 • CM1

Auteur Jean-Bernard Schneider

Défi écrire

Rédiger dans
tous les types
de textes



Rédiger des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux est le défi majeur à relever par nos plus jeunes élèves.

Défi écrire a été conçu pour aider le plus concrètement possible l'enseignant à mettre en place auprès de ses élèves de 7 à 9 ans des activités riches, motivantes et variées dans le domaine de la maîtrise de la langue. Il s'adresse à tout enseignant désireux d'actualiser son approche de l'apprentissage de l'écrit et à tout débutant souhaitant mettre en œuvre la démarche qu'il connaît.

Défi écrire se fonde sur l'intérêt indiscutable de la notion de type de textes. Pour bien comprendre un écrit, il est nécessaire de savoir à quel type de textes il correspond : NARRATIF, DESCRIPTIF, EXPLICATIF, ARGUMENTATIF, INJONCTIF, RHÉTORIQUE OU CONVERSATIONNEL.

Défi écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire.

Défi écrire propose 12 parcours à travers les types de textes s'articulant tous 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.

Questions à se poser avant d'écrire

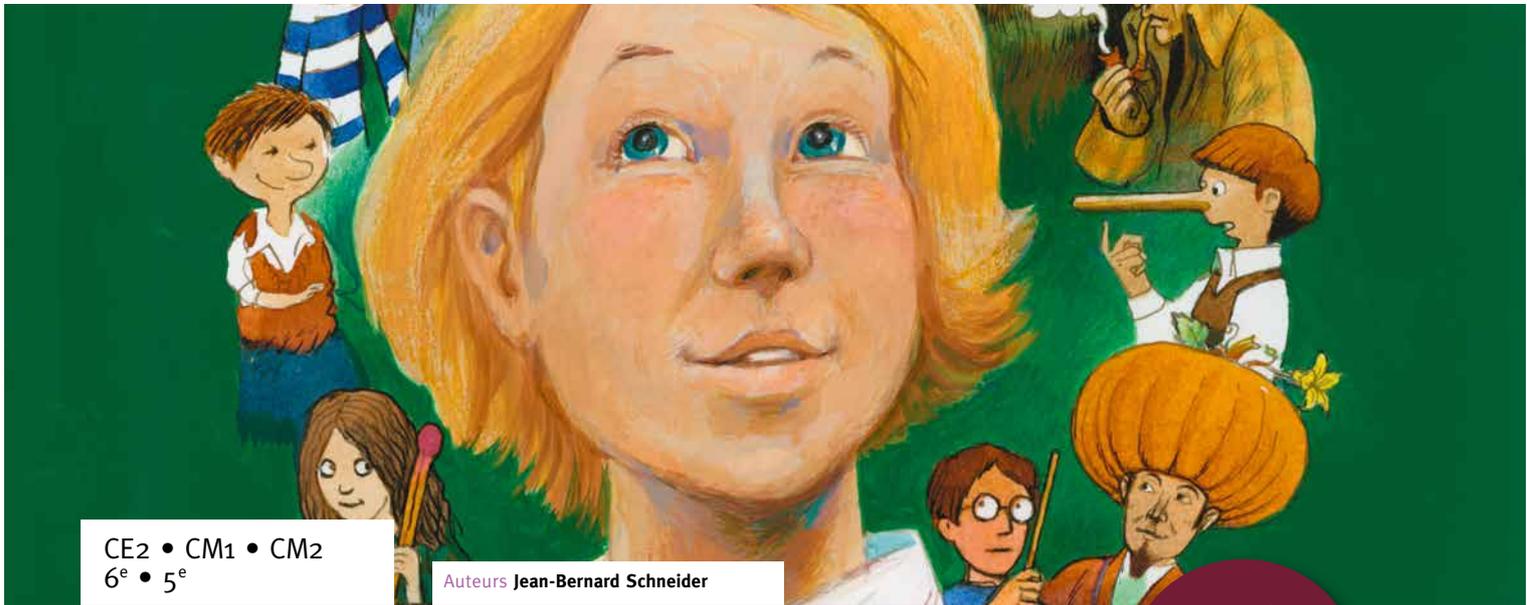
À qui j'écris ? Pour quelle(s) raison(s) ?
À quel titre j'écris ?
Qu'est-ce que j'en attends ?
Qu'est-ce que j'ai à dire ?
Qu'est-ce que je veux dire exactement ?
Dans quel but j'écris ?

Destinataire
Énonciateur = moi
Son enjeu
Son contenu
Son objet précis
Pour donner des informations
Pour donner de mes nouvelles
Pour inviter à une fête
Pour faire plaisir en inventant une histoire...

Défi écrire 7 à 9 ans
Dossier de 256 pages A4.
ISBN 978-2-909295-42-8

60 €

Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25



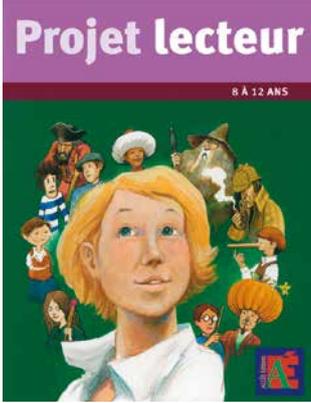
CE2 • CM1 • CM2
6^e • 5^e

Auteurs Jean-Bernard Schneider

Construire
une culture
humaniste
partagée



Projet lecteur



**Comment enseigner la littérature de jeunesse dans l'esprit des programmes ?
Comment donner à tous nos élèves le goût et l'envie de lire et d'écrire ?
Comment faire de chacun un lecteur assidu et autonome ?**

Projet lecteur propose 11 parcours à travers les formes et les genres de la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur ce genre littéraire**
Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement du genre.
- **Lecture d'un texte particulièrement caractéristique**
L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.
- **Démarches de classe progressives**
Les propositions permettent d'organiser des parcours de lecture intégrant les mises en réseau.
- **Mises en réseau de livres**
Il y a 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.

Accès Éditions - Projet lecteur

Le conte...
est un genre littéraire de type narratif dont la fonction est de participer à la fabrication d'une personne à travers un récit de fiction.

Ce qu'il faut savoir
À l'origine, le conte traditionnel est un récit oral pratiqué dans des sociétés sans écriture. Il est dit de soir à la veillée par des adultes pour le plaisir et l'éducation des jeunes et des vieux. Il se transmet ainsi naturellement de bouche à oreille, de génération en génération. Le conte populaire agresse, organise et raconte des événements inventés. Il est anonyme et collectif par ses variantes multiples continuellement actualisées et enrichies par les conteurs successifs à partir d'un tronc filaire. Le conte traditionnel assure ainsi sa pérennité à travers les siècles. Si ses origines se perdent dans la nuit des temps, les ressemblances entre des contes issus de régions du monde parfois très éloignées sont troublantes. Des personnages, des situations, des motifs et des symboles récurrents se retrouvent et se répondent ainsi de manière universelle et inépuisable. C'est d'ailleurs, les contes s'inscrivent à la condition humaine. Les contes sont initiés et incultes à ce qui constitue la richesse et la diversité de la nature humaine : les grands questionnements, les rapports à soi et aux autres, le génèse de ses sentiments et de ses émotions, la mise en œuvre de ses décisions. Mais les contes existent également depuis longtemps sous une forme écrite. En France, Charles Perrault à la fin du XVII^e siècle et en Allemagne les frères Jacob et Wilhelm Grimm au début du XIX^e siècle ont recueilli des récits oraux très anciens et y ont apporté d'importantes modifications narratives. Au milieu du XIX^e siècle, le danois Hans Christian Andersen a écrit six contes empreints d'humour et de beauté. Ses contes empruntent des motifs du folklore slave et allemand et s'inscrivent aux côtés de son imagination et sa expérience de la souffrance. Plus tard de nous, l'édition scolaire propose des contes modernes qui jouent sur la lecture traditionnelle. Ces récits originaux, créés entièrement par des auteurs contemporains s'inscrivent avec la tradition orale mais témoignent d'un renouvellement nécessaire. Le projet lecteur ambitionne de faire découvrir en ligne dans son introduction aux contes de Perrault que « Contes de la nuit » qui est une série de contes d'origine, proposés par deux auteurs, et s'inscrivent dans le monde contemporain. FICHE qui est illustrée notamment surtout aux enfants et leur peut grand plaisir à explorer son univers et devenir personnellement. Ce peut représenter cette différence des goûts littéraires des enfants et de leurs parents qui font d'usage de la lecture qui apporte des expériences riches de significations pour les uns comme pour les autres.

Il est important également de garder ce caractère vivant de l'oralité et de ne pas perdre les caractéristiques fortes pour des formes canoniques à reproduire fidèlement. Le conte oral sera toujours plus riche que le conte écrit de la tradition. Il est écrit par le talent et de l'expérience de vie du conteur. Les conteurs ont écrit de beaux jours devant eux contes en témoignage de la continuité des nombreux festivals de conteurs.

Depuis longtemps les contes merveilleux ou contes de fées merveilleux et merveilleux par Charles Perrault et les frères Grimm ont écrits dans les livres de lecture. Au XIX^e siècle, ils ont fait l'objet d'études de nombreux chercheurs. Vladimir Propp en a très clairement démontré la structure et nous a fourni une grille d'analyse pertinente.

Les contes merveilleux ou contes de fées
Conte à récit d'une situation magique avec apparition d'être surnaturels ou d'objets magiques aux fonctions très codées.
Fonction : connaissance et facilitation des passages clés qui permettent une existence humaine.
Exemples : *Blanche-Neige, Cendrillon, La petite sirène.*

Les contes d'animaux
Conte : les animaux en sont les héros.
Fonction : connaissance des et des comportements sociaux, de la place des humains et des autres organismes vivants dans la nature.
Exemples : *Les trois petits cochons, Allumette.*

Les contes étiologiques ou contes du pourquoi ou contes des origines
Conte : explications fictives et poétiques sur l'origine des plantes, des animaux ou des astres.
Fonction : connaissance de milieu en favorisant la curiosité, l'observation et la compréhension.
Exemple : *Histoires comme ça.*

Les contes de randonnée
Conte : répétition et investigation de structures narratives aux contenus symboliques.
Fonction : initiation à la poésie du langage, à la richesse de vocabulaire, à la variété des structures grammaticales et narratives, acquisition par l'abitude du fonctionnement du monde.
Exemple : *La grande fille qui pleure, C'est un conte à la maison ?*

Les contes féériques ou comiques
Conte : histoire écrite mettant en scène un fort et un faible.
Fonction : développement de l'esprit critique, réflexion par rapport au discours d'autrui.
Exemple : *Le roman de Renart, Nasr Eddin Hodja.*

Les contes modernes
Conte : introduction du merveilleux dans un contexte moderne.
Fonction : appropriation de la vie.
Exemple : *La petite fille aux allumettes, Pinocchio.*

Les contes parodiques et pastiches
Conte : détournement, exagération, changement d'époque et de lieu d'un conte d'origine.
Fonction : prise de conscience des liens tissés entre eux par les textes, usage du jeu sur la langue et le texte, plaisir de lire et de s'écrire.
Exemple : *La vérité sur l'affaire des trois petits cochons.*

Projet lecteur 8 à 12 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-50-3 60€

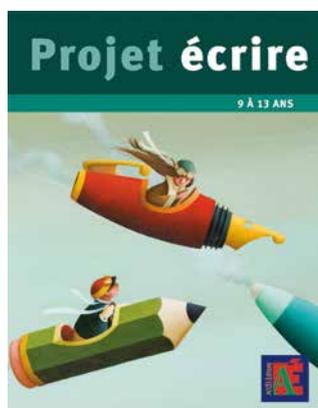
Le conte. Les pages 172 et 173

CM1 • CM2
6^e • 5^e

Auteur Jean-Bernard Schneider

Projet écrire

Rédiger dans
tous les types
de textes



La rédaction est le domaine le plus délicat à aborder pour l'enseignant et ses élèves du fait de la multiplicité et de la complexité des problèmes qu'elle pose au rédacteur.

Projet écrire développe la même ambition que **Défi écrire** mais pour des élèves plus âgés, de 9 à 13 ans. Les 2 outils se complètent parfaitement. Sur les 15 parcours qui constituent **Projet écrire**, 10 sont spécifiques à cet outil et n'ont pas été traités dans **Défi écrire**.

Projet 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.

Projet écrire propose 15 parcours à travers les types de textes s'articulant tous 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.

Pour réussir dans mon écrit

Je comprends le sujet.

Pour ce faire, je le lis plusieurs fois.
Je souligne les mots importants.
Je cherche le sens des mots difficiles dans le dictionnaire.

Je respecte la consigne.

Pour un récit, je raconte.
Pour une description, je décris, je fais le portrait ou j'évoque.
Pour un dialogue, je rapporte les échanges.
Pour une lettre, je correspond avec, j'écris à.
Pour une suite de texte, j'imagine.

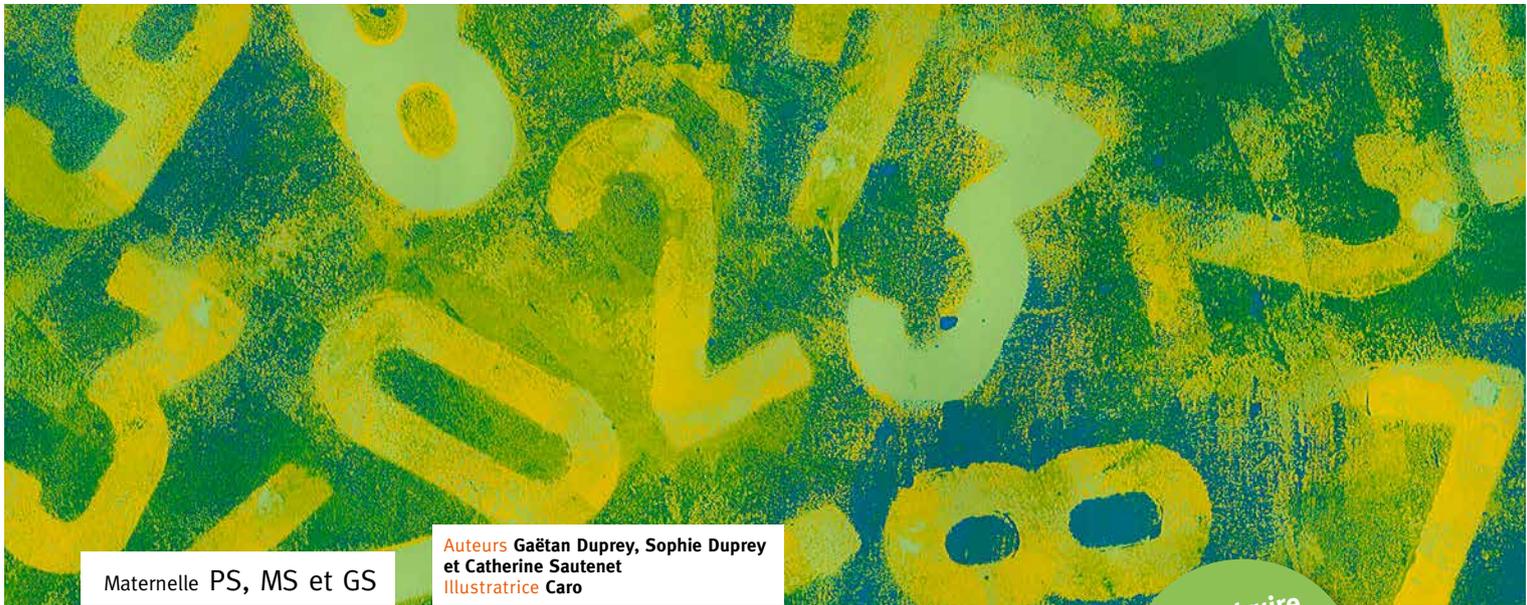
J'écris avec méthode.

J'emploie des phrases courtes.
J'utilise un vocabulaire adapté, riche, diversifié et nuancé.
Je maîtrise la ponctuation et l'orthographe.
Je respecte la concordance des temps.
Je fais des paragraphes si nécessaire.
J'emploie judicieusement les pronoms personnels.
Je soigne mon écriture et ma présentation.
J'évite les répétitions.
Je supprime et je remplace *dire, il y a, faire, être, on*.
Je me relis.

Projet écrire 9 à 13 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-59-6

60 €

Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25



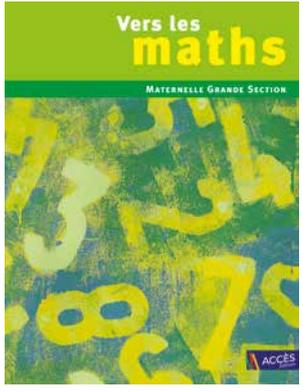
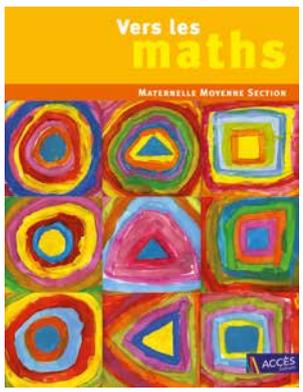
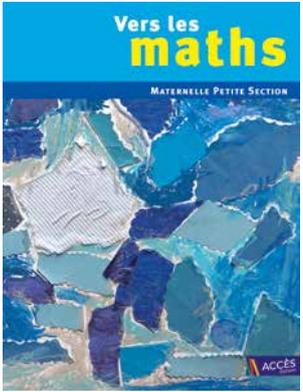
Maternelle PS, MS et GS

Auteurs Gaëtan Duprey, Sophie Duprey et Catherine Sautenet
Illustratrice Caro

Vers les maths

Petite section
Moyenne section
Grande section

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en petite section, en moyenne section et en grande section ?
Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?
Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?
Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?

Les cinq domaines d'activités 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.

La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.

Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes. Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.

RÉALISER UNE COLLECTION DONT LE CARDINAL EST DONNÉ

Le jeu du serpent

MATÉRIEL

- Un gros cube de mousse et un plan de jeu par élève avec des jetons (matériel page 28).
- Des feuilles, de même format que les faces du dé, avec la représentation des nombres de 1 à 3 ; constellations traditionnelles, puis constellations non traditionnelles.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 4 à 6 élèves.

BUT DU JEU

Remplir son serpent le premier.

RÈGLE DU JEU

- Lancer le dé, prendre le nombre de jetons indiqué par le dé.
- Poser ses jetons sur le serpent.
- Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

DÉROULEMENT

- **Etape 1** Découvrir le dé
- L'enseignant présente un gros cube en mousse et 6 feuilles carrées de la taille d'une face du cube. Sur chaque face est représentée une constellation de dé de 1 à 3.
- Reconnaître le nombre de points sur chaque feuille. L'enseignant décrit chaque feuille.
- Pour deux d'élèves encore un : « Pour trois, n'y a-t-il pas un et encore un » ou « Il y a deux et encore un ».
- Constituer le dé en fixant les feuilles sur le cube, le lancer et prendre autant de jetons que le nombre de points sur le dé.
- **Etape 2** Jouer en atelier dirigé
- Découvrir le « jeu du serpent » et jouer avec l'enseignant.
- Participer à un débat autour du jeu : respect des règles et problèmes rencontrés.
- **Etape 3** Jouer en autonomie
- Jouer en respectant les règles.

L'enseignant observe les enfants pendant le jeu selon différents critères : respecte les règles, reconnaît les constellations et les chiffres, prend le bon nombre de jetons.

VARIANTES

Exemples pour 1, 2 et 3

- Jouer avec un dé avec des constellations non traditionnelles.
- Jouer avec un dé avec des constellations traditionnelles de 1 à 4.
- Evaluer à partir de l'exercice de reconnaissance (document élève page 25).

DIFFÉRENCIATION

- Demander aux élèves en difficulté de poser les jetons sur les points du dé pour vérifier leur comptage.
- Après plusieurs séances, demander aux élèves les plus performants de tenir le rôle du distributeur de jetons ou de vérificateur des constellations.
- Présenter le tableau des nombres de 1 à 4 aux élèves en difficulté (matériel page 24).

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- Comprendre et reformuler des consignes.
- Lexique : Verbes (lancer, prendre, compter, poser, vérifier), adjectifs numéraux (un, deux et trois).

22

Moyenne section. Les pages 22 et 23

| | | | | | | | |
|---|-------------------|------------|---|-------------------|------------|---|-------------------|
| <p>Vers les maths PS Dossier de 128 pages A4. ISBN 978-2-909295-60-2</p> | <p>45€</p> | <p>...</p> | <p>Vers les maths MS Dossier de 176 pages A4. ISBN 978-2-909295-54-1</p> | <p>50€</p> | <p>...</p> | <p>Vers les maths GS Dossier de 208 pages A4. ISBN 978-2-909295-55-8</p> | <p>55€</p> |
|---|-------------------|------------|---|-------------------|------------|---|-------------------|

Combien de côtés ?

MATÉRIEL

- Des crayons, des pinceaux, des règles, des feutres, des barres de meccano, des bâtonnets de glace.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 Construire des figures fermées

- Construire une figure fermée avec 5 objets de taille identique : feutres, crayons,...
 - Mettre en commun les différentes productions.
 - Vérifier que la consigne a été respectée : figure fermée, tous les objets sont utilisés, les bouts des objets se touchent.
- Veiller à ce que les enfants comprennent que les 5 objets utilisés correspondent aux côtés de la forme.
- Construire d'autres figures fermées avec 3, 4, 6 et 7 objets : objets de taille identique ou différente. Avec 3 objets, les élèves constatent que l'on obtient toujours un triangle.

ÉTAPE 2 Dénombrer les côtés d'une forme complexe

- L'enseignant présente les photographies des formes réalisées lors de l'étape 1. Les élèves classent les photos en fonction du nombre de côtés et vérifient que les figures obtenues sont bien fermées. L'enseignant distribue ensuite à chacun une figure dessinée avec des objets.
- Reproduire la figure avec des objets en commandant le nombre d'objets nécessaires à un adulte. Mettre en commun les méthodes employées : organisation du comptage en pointant avec son doigt à partir d'un repère.
- Dénombrer les côtés de formes représentées (voir page 19). Chercher les formes qui ont 5 côtés.

DIFFÉRENCIATION

L'enseignant distribue différents objets de taille identique aux élèves en difficulté. Ils les posent sur le modèle à reproduire.

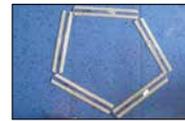
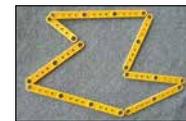
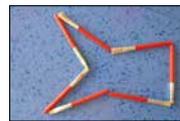
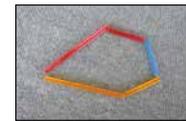
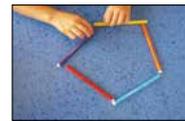
ÉTAPE 3 Classer des formes en fonction du nombre de côtés

- Classer des formes en papier en fonction du nombre de côtés (document élève page 21).
- Coller les formes sur une feuille, entourer celles qui vont ensemble et écrire le nombre de côtés.

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- Décrire une forme.
- Lexique : Noms (forme, côté, sommet), adjectifs (droit, pointu).
- Syntaxe : Utiliser des phrases simples avec les verbes être ou avoir.

ÉTAPE 1 Construire des figures fermées



PROCÉDURES OBSERVÉES
- Tâtonne.

ÉTAPE 2 Dénombrer les côtés d'une forme complexe



PROCÉDURES OBSERVÉES
- Fait le tour de la forme en comptant avec son doigt à partir d'un côté.
- Fait une marque sur chaque côté compté.

Dénombrer les côtés des figures puis les reproduire en posant les objets sur ou à côté du modèle.

Grande section. Les pages 18 et 19

SOMMAIRE

VERS LES MATHS PETITE SECTION

Période 1 septembre-octobre

Explorer l'espace de la classe
Estimer des quantités
Apparier des objets
Trier, classer des objets
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 2 novembre-décembre

Suivre un parcours orienté
Comparer des collections
Réaliser une distribution
Dénombrer des petites quantités (1 et 2)

Différencier des solides géométriques
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 3 janvier-février

Se situer par rapport à des objets
Se déplacer sur un jeu de piste
Dénombrer des petites quantités (1 à 3)
Ranger des objets selon leur taille
Reconnaître des formes planes
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 4 mars-avril

Situer des objets entre eux
Décomposer le nombre 3
Associer différentes représentations des nombres (1 à 3)
Reproduire une suite d'objets
Reconnaître des figures géométriques
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 5 mai-juin

Décrire la position des objets dans l'espace
Mémoriser une quantité
Dénombrer des petites quantités (1 à 4)
Poursuivre une suite répétitive
Reproduire des assemblages de formes
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

SOMMAIRE

VERS LES MATHS MOYENNE SECTION

Période 1 septembre-octobre

Dire la suite des nombres
Composer et décomposer des collections
Réaliser une collection dont le cardinal est donné
Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités
Savoir nommer quelques formes planes
Situer des objets par rapport à soi
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES (pour chaque période)

Période 2 novembre-décembre

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
Situer des objets par rapport à soi
Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité
Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur
Quantifier des collections jusqu'à dix
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix
Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités

Période 3 janvier-février

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins
Dire la suite des nombres
Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités
Composer et décomposer des collections
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés

Période 4 mars-avril

Évaluer et comparer des collections d'objets
Reproduire, dessiner des formes planes
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Quantifier des collections jusqu'à dix
Réaliser un trajet, un parcours

Période 5 mai-juin

Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix
Classer ou ranger des objets selon un critère de masse
Composer et décomposer des collections
Orienter et utiliser correctement une page en fonction d'un projet précis

SOMMAIRE

VERS LES MATHS GRANDE SECTION

Période 1 septembre-octobre

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
Reproduire, dessiner des formes planes
Réaliser une collection dont le cardinal est donné
Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité
Orienter et utiliser correctement une page en fonction d'un projet précis
Composer et décomposer des collections
Organiser sa recherche

Période 2 novembre-décembre

Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
Classer ou ranger des objets selon un

critère de longueur
Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix
Quantifier des collections jusqu'à dix
Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
Résoudre des problèmes portant sur les quantités
Chercher plusieurs solutions à un problème

Période 3 janvier-février

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition

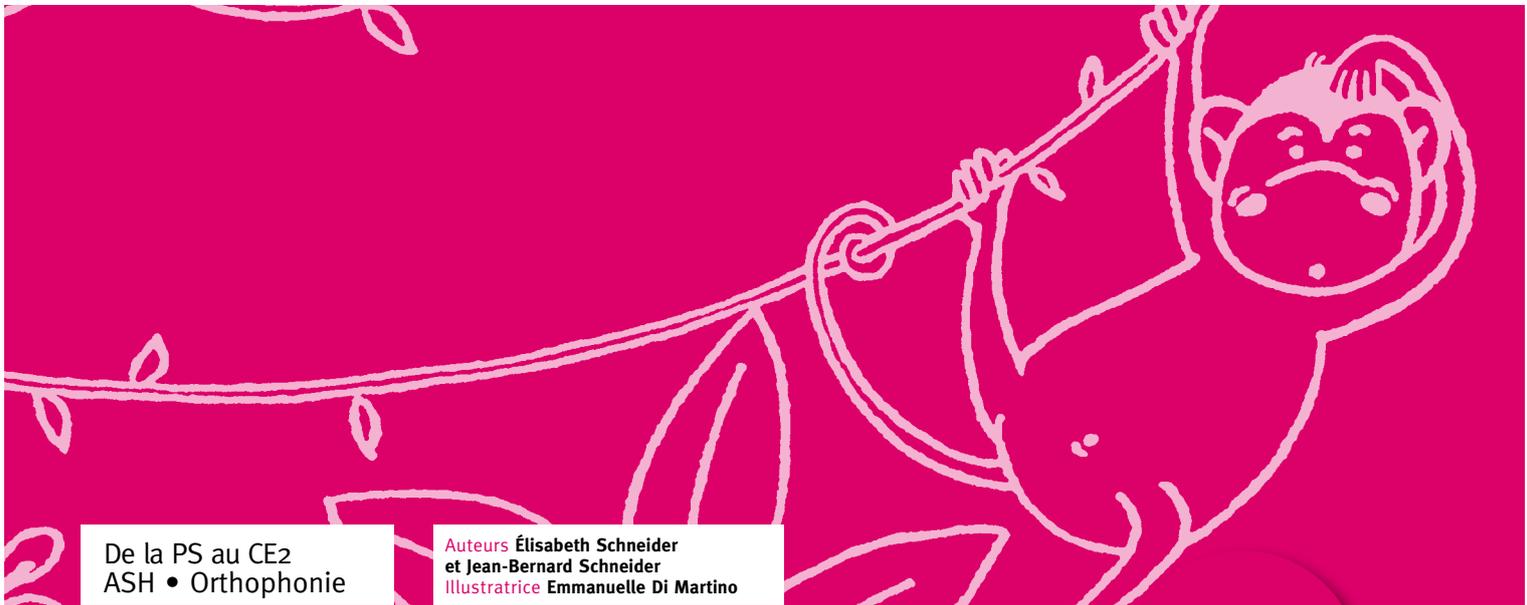
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits ou des descriptions
Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques
Chercher plusieurs solutions à un problème

Période 4 mars-avril

Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité
Dire la suite des nombres jusqu'à trente
Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet
Reproduire, dessiner des formes planes
Savoir nommer quelques formes planes
Quantifier des collections jusqu'à dix
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
Se situer par rapport à d'autres,
Faire des essais, tâtonner

Période 5 mai-juin

Composer et décomposer des collections
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix
Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides
Classer ou ranger des objets selon un critère de masse
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications
Résoudre des problèmes portant sur les quantités
Résoudre des problèmes à plusieurs

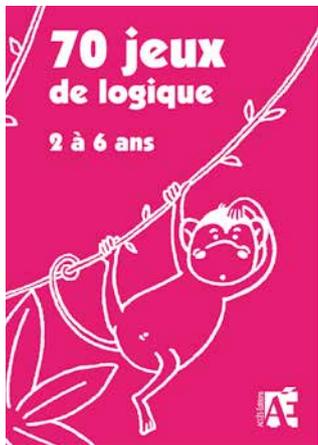


De la PS au CE2
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider**
et **Jean-Bernard Schneider**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

70 et 77 jeux de logique

Rechercher de
manière active
pour raisonner



Se construire par le jeu, réussir grâce à lui. Pour l'enfant de 2 à 8 ans, la manière la plus efficace de découvrir le monde est le jeu.

Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.

Le travail personnel favorisé

Chaque activité est conçue pour pouvoir être résolue par un enfant seul, avec ou sans l'aide de l'adulte. Les consignes sont volontairement succinctes et simples.

L'enfant en position de recherche active

Il participe en trouvant lui-même la solution après différents tâtonnements. Les jeux de logique inédits de ces 2 dossiers sont classés d'après 7 étapes du savoir-apprendre: savoir observer, savoir découvrir les lois de la nature, savoir organiser, savoir interpréter, savoir choisir, savoir créer à partir d'une règle, savoir comprendre.

C'est par les acquisitions successives des différentes compétences que l'enfant progresse

Pour chaque étape, 3 types de jeux différents sont proposés. Chaque type de jeux est décliné à 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

Des évaluations présentes tout au long de l'apprentissage

À la fin de chaque étape, une évaluation normative est proposée. Avant de passer à une nouvelle compétence, l'enseignant cernerá ainsi facilement les acquis précis de chacun.



70 jeux de logique 2 à 6 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant:
• les indications pédagogiques,
• 63 jeux de logique,
• 7 évaluations.

ISBN 978-2-909295-82-4

30 €

77 jeux de logique 6 à 8 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant:
• les indications pédagogiques,
• 63 jeux de logique et 14 évaluations
• les 77 corrigés.

ISBN 978-2-909295-40-4

30 €

Ombres difficulté 1 2 3

Compétence à acquérir : Savoir interpréter

Retrouve les silhouettes du chat, du lapin et du dromadaire dans différentes attitudes. Numérote chaque silhouette. Attention, il y a deux intrus.

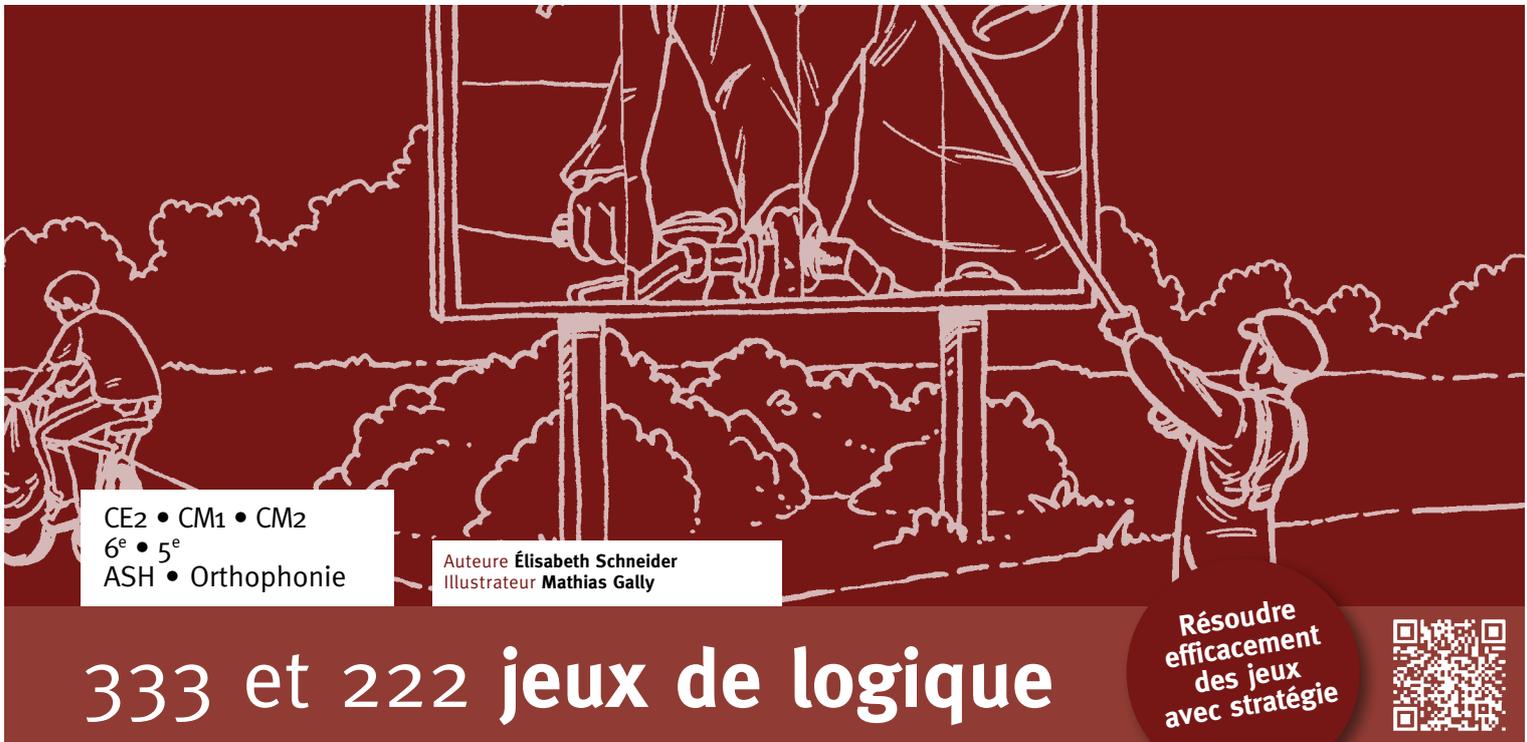
70 jeux de logique. La page 40

Saute-mouton évaluation 4

Compétence à acquérir : Savoir découvrir les lois de la nature

Consigne :
Tous les dessins d'animaux de cette page ont la même taille. Dans la réalité il en est autrement. Colorie en bleu les animaux qui sont plus petits qu'un mouton. Colorie en jaune les animaux qui sont plus grands qu'un mouton.

77 jeux de logique. La page 28

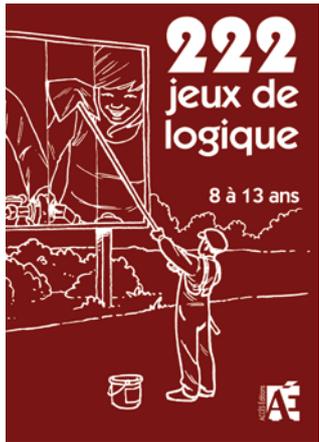
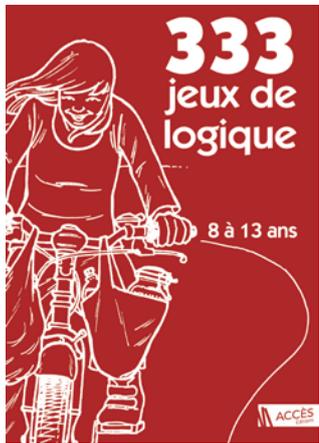


CE2 • CM1 • CM2
6^e • 5^e
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**
Illustrateur **Mathias Gally**

333 et 222 jeux de logique

Résoudre efficacement des jeux avec stratégie



L'élaboration d'une stratégie personnelle basée sur sa logique propre passe par une pratique répétée et ainsi affinée de raisonnements similaires et gradués. Elle développe une autosatisfaction de la réussite. Recommencer, c'est aller plus vite pour aller plus loin. L'expérience doit servir la progression et l'évolution vers une résolution efficace et réussie.

Les 7 savoir-apprendre
333 jeux de logique et 222 jeux de logique développent les savoir-apprendre travaillés dans 70 et 77 jeux de logique (cycles 1 et 2). Ils ouvrent d'autres horizons à des enfants plus âgés ayant déjà un vécu d'acquis mécaniques et autonomes. Par leur nombre, les jeux créent des automatismes bénéfiques à une progression plus poussée et entraînent les enfants à une gymnastique d'esprit posée et réfléchie.

Deux volumes pour développer les 7 savoir-apprendre
333 jeux de logique est consacré aux 4 premiers savoir-apprendre (observer, découvrir les lois de la nature, organiser, interpréter) alors que 222 jeux de logique se rapporte aux 3 derniers (choisir, créer à partir d'une règle, comprendre) enrichi d'un dossier Codages/décodages. Ces compétences sont déclinées sur divers domaines.

333 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 128 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 333 jeux de logique,
• les 333 corrigés.
ISBN 978-2-909295-68-8 **30€**

222 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 222 jeux de logique,
• la feuille de route.
ISBN 978-2-909295-69-5 **30€**

jeu de logique 268 **compétence** Organiser les informations

Les liens de parenté

Essaie de répondre sans tomber dans le piège !

• M. et Mme Dupont ont 6 filles et chaque fille a un frère. Combien y a-t-il de membres dans cette famille ?

• Deux sœurs ont chacune une sœur. Chaque sœur n'a pourtant qu'une seule sœur. Combien sont-elles de sœurs ?

• Anna a autant de sœurs que de frères. Son frère Félix a deux fois plus de sœurs que de frères. Combien leurs parents ont-ils de filles et de garçons ?

• Il y a 5 enfants dans cette famille. La moitié des enfants sont des filles. Et l'autre moitié ?

• Deux mères et deux filles font les solides. Chacune achète une robe. Il n'y a pourtant que 3 robes au total. Qui sont les 3 acheteuses exactement ?

• 4 pères et 6 fils jouent aux cartes. Ils ne sont pourtant que 7. Qui sont ces 7 joueurs ?

• Léonie est la sœur de Camille mais Camille n'est pas la sœur de Léonie. Comment est-ce possible ?

• Qui est la grand-mère de Julie sachant que cette dernière est la sœur de Ginette, la fille de Bernardette qui a Léontine comme mère ?

• Comment se peut-il que le grand-père de Simon n'ait que 10 ans de plus que le père de Simon ?

• Des bébés nés de la même mère le même jour peuvent-ils ne pas être jumeaux ?

• Deux personnes travaillent ensemble. L'une est le père du fils de l'autre. Quel est le lien de parenté de ces 2 personnes ?

• Un homme peut-il épouser la sœur de sa veuve ?

333 jeux de logique. La page 80

jeu de logique 143 **compétence** Comprendre les rapports entre les mots

Le marabout de ficelle

Tu connais la comptine à enchaînement : « J'en ai marre, marabout (ou mare à boue), bout de ficelle, selle de cheval, cheval de course, course à pied, pied à terre... ».

Avec les mots proposés, forme une chaîne de mots composés, constitués de 2 noms reliés par une préposition (un nom et son complément).

Exemple Place les mots - AMI, CHAMBRE, ENFANCE, FEMME -

FEMME de CHAMBRE de AMI de ENFANCE

Réponse Une femme de chambre, une chambre d'ami, un ami d'enfance.

Place maintenant les mots LUNETTES, PLOMB, SOLEIL, SERPENT.

SERPENT de LUNETTES de SOLEIL de PLOMB

jeu de logique 144 **compétence** Place AMOUR, FEUILLE, JEUNESSE, LETTRE, PAPIER.

FEUILLE de PAPIER de LETTRE de AMOUR de JEUNESSE

jeu de logique 145 **compétence** Place ÂGE, CLASSE, GUÊPE, PIERRE, SALLE, TAILLE.

SALLE de CLASSE de ÂGE de GUÊPE de TAILLE de PIERRE

222 jeux de logique. La page 56



Du CE1 à la 5^e
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**
Illustrateur **Mathias Gally**

66 et 83 problèmes de logique

Apprendre
à raisonner



66 problèmes de logique 7 à 10 ans
Dossier de 112 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 66 problèmes de logique,
• les 66 corrigés.
ISBN 978-2-909295-64-0 **30 €**

83 problèmes de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 75 problèmes de logique
et 8 problèmes « À l'envers ».
ISBN 978-2-909295-39-8 **30 €**

La résolution de problèmes constitue la clé de voûte de la didactique des mathématiques. L'ambition de la situation-problème est d'apprendre à raisonner. On peut dire qu'il y a problème quand il y a recherche.

Mise en place de méthodologies

L'enfant n'est pas enfermé dans une technique de pensée unique. Différentes méthodes de résolution peuvent convenir : mise en place d'hypothèses successives, déduction pure. À chaque élève, à chaque problème, ses stratégies propres dans une optique d'efficacité où le statut de l'erreur est réhabilité.

Participation à la constitution d'une culture humaniste

Chaque problème se rattache à une discipline des programmes (Littérature, Maths, EPS, Sciences, Histoire, Géographie, Culture humaniste, Arts, Instruction civique). Quelques-uns peuvent être des lanceurs pour des séances. Certains peuvent enrichir des thèmes abordés qui ne sont pas forcément au programme. D'autres suscitent la curiosité des élèves.

Graduation progressive des difficultés

Cette approche en douceur du raisonnement mathématique va amener l'enfant, sans qu'il s'en rende réellement compte, à affronter avec succès des situations de plus en plus complexes. Il y a 6 niveaux de difficulté progressive.

20 problèmes sont déclinés à 2 niveaux différents de difficulté pour permettre une différenciation. Le même sujet est proposé en une version allégée pour les enfants en difficulté de raisonnement logique et de lecture fine et en une version plus conséquente pour les autres.

Obligation d'une lecture fine de l'énoncé

L'élève lit pour résoudre une situation-problème. Il doit connaître le vocabulaire, comprendre l'organisation du texte, intégrer les indices du dessin. La mise en relation de certaines données amène à la résolution.

■ Initiation

Elle se déroulera d'abord **oralement et collectivement**, textes au tableau si nécessaire.
Le 1^{er} problème sera le plus simple possible, sa réponse évidente.

0 Poissons records

Les poissons peuvent atteindre des poids démesurés qu'on ne soupçonne pas en regardant l'étal du poissonnier.

Quel poisson correspond à un poids maximal de 15 kg, 25 kg ou 45 kg ?

On sait que :

1. Le poids du brochet se situe entre celui de la truite et celui du poisson de mer.
2. Le saumon peut peser le poids de 3 truites.

Raisonnement. D'après 1., le brochet pèse 25 kg. Le saumon étant plus lourd que 3 truites d'après 2., la truite est la moins lourde. Et le saumon est bien le poisson de mer dont il est question dans 1.!

On peut également faire constater que $45 = 15 + 15 + 15$ ou même $45 = 3 \times 15$.

Faire résumer. Le brochet peut peser 25 kg, la truite 15 kg et le saumon 45 kg.

66 problèmes de logique. Présentation. Un extrait de la page 4

Le degré de difficulté
Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le titre
Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme
Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème. Lorsqu'il est absent, le dessin est purement illustratif.

La consigne
Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'énoncé
Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

4 Villes gallo-romaines

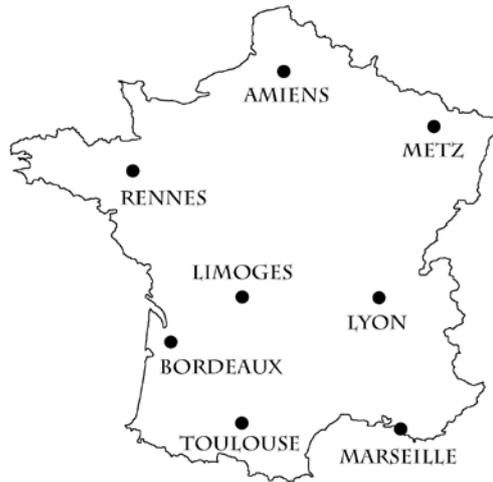


Durant l'Antiquité, sous l'occupation romaine, les villes de Gaule ont pris des noms romains, noms qu'elles ont abandonnés plus tard.

Observe la carte de France actuelle : ces villes d'aujourd'hui étaient d'anciennes villes gallo-romaines. Paris s'appelait Lutèce.

Retrouve sur la carte le nom des villes correspondant à ces noms gallo-romains en t'aidant des indices suivants :

1. Les trois villes du sud de la France ont gardé la racine des noms romains : leurs noms n'ont presque pas changé.
2. La ville la plus au nord se retrouvait vers la fin dans le classement par ordre alphabétique de l'époque.
3. L'ancienne Limoges était en tête du classement alphabétique de l'époque.
4. Une ville du centre a divisé le nombre de lettres de son nom par deux depuis l'Antiquité mais a gardé son initiale.
5. Divodunum compte aujourd'hui autant de lettres que le Lugdunum d'aujourd'hui.
6. Condate était à l'ouest.



| Nom gallo-romain | Ville actuelle |
|------------------|----------------|
| Augustoritum | |
| Burdigala | |
| Condate | |
| Divodunum | |
| Lugdunum | |
| Massilia | |
| Samarobriva | |
| Tolosa | |

Aide tableau

Villes

Amiens - Bordeaux - Limoges - Lyon - Marseille - Metz - Rennes - Toulouse

Aide vocabulaire

Antiquité Période de l'Histoire correspondant aux anciennes civilisations, terminée par la chute de l'Empire romain en l'an 476.

Occupation Action de se rendre maître militairement d'une ville, d'un pays.

Racine Base commune des mots de la même famille.

Initiale Première lettre d'un mot.



66 problèmes de logique. La page 64

Les aides

L'aide tableau synthétise les indices et facilite la solution. L'aide vocabulaire définit les mots difficiles et facilite la compréhension de l'énoncé.

Le dessin

Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices visuels.

Le tableau

Il permet de synthétiser ses conclusions.

L'aide

Elle peut être proposée à certains en pédagogie différenciée.

66 PROBLÈMES DE LOGIQUE

Présentation

Difficulté 1
14 problèmes

Difficulté 2
14 problèmes

Difficulté 3
14 problèmes

Difficulté 4
14 problèmes

Difficulté 5
15 problèmes

Difficulté 6
15 problèmes

83 PROBLÈMES DE LOGIQUE

Présentation

Difficulté 0
7 problèmes

Difficulté 1
12 problèmes

Difficulté 2
11 problèmes

Difficulté 3
11 problèmes

Difficulté 4
11 problèmes

Difficulté 5
11 problèmes

Difficulté 6

12 problèmes

À l'envers

8 problèmes



De la PS au Collège
ASH • Orthophonie

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustrateurs **Caro et Laurent Salles**

Développer
le goût de
la recherche
mathématique



55, 101 et 123 jeux de nombres



55, 101 et 123 jeux de nombres proposent à l'enfant une nouvelle manière d'être en contact avec les éléments mathématiques : découvrir le plaisir de jouer avec sa pensée pour montrer ses capacités, chercher une stratégie gagnante, décrypter des codages et résoudre des énigmes.

Des jeux motivants, variés, favorisant le travail autonome de l'enfant

Chaque type de jeu est décliné à 3 degrés de difficulté progressive facilitant la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée et le travail personnel. Idéaux pour les activités de soutien et les travaux de groupe, ces dossiers offrent à l'élève un large éventail de possibilités allant de l'entraînement au calcul mental jusqu'aux activités de recherche sur les nombres.

Acquérir le sens des nombres

Les situations proposées permettent de nombreux tâtonnements et essais réussis. Peu à peu, l'enfant apprend à évaluer le résultat d'un calcul, à découvrir et à utiliser les propriétés numériques et opératoires, à traiter des données.

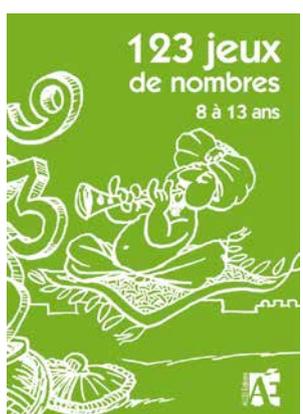


Développer les compétences de base

Les jeux proposés sont classés en 4 rubriques d'après les capacités à mettre en œuvre pour favoriser le développement des compétences numériques de l'enfant.

Développer le goût de la recherche et l'esprit de déduction

La place importante laissée à la recherche permet à l'enfant d'exercer et d'évaluer ses capacités d'attention, d'observation, de persévérance et de logique. Il apprend ainsi à faire des recoupements, à émettre des hypothèses et à les vérifier, à traiter méthodiquement des données numériques, à mettre au point des stratégies efficaces.



| | | |
|---|---|---|
| <p>55 jeux de nombres 2 à 6 ans Dossier de 80 pages A4 comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les indications pédagogiques, • 13 situations de jeux et 42 activités, • 144 cartes à jouer. <p>ISBN 978-2-909295-81-7</p> | <p>101 jeux de nombres 6 à 8 ans Dossier de 88 pages A4 comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les indications pédagogiques, • 101 jeux de nombres, • 10 fiches vierges. <p>ISBN 978-2-909295-41-1</p> | <p>123 jeux de nombres 8 à 13 ans Dossier de 80 pages A4 comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les indications pédagogiques, • 123 jeux de nombres, • 6 fiches vierges. <p>ISBN 978-2-909295-36-7</p> |
|---|---|---|

Complément jeu de cartes nombres 2 à 6 ans
144 cartes à jouer.
ISBN 978-2-916662-01-5

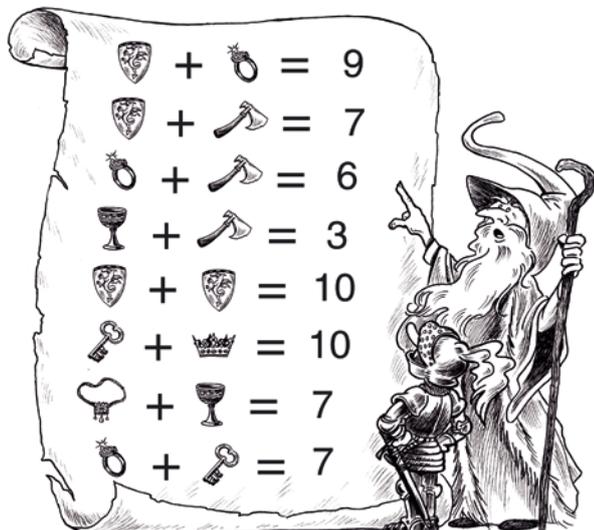
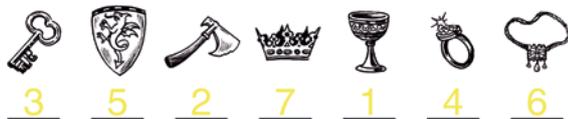
compétences Savoir interpréter une consigne.
Savoir traiter des données numériques.

Le trésor de Tapadissous (7)

jeu n° 100

niveau : ★★

Paparia te félicite : « Tu es très fort. Mais pour obtenir le plan du trésor, il faut aussi que tu sois très malin et que tu déchiffres ce parchemin. »
Les nombres de 1 à 7 sont remplacés par des objets.
Retrouve le nombre caché derrière chaque objet.



101 jeux de nombres. Le jeu n°100

Les carrés casés

Difficulté

1 2 3

Consigne

Dans chaque grille, entoure les dix carrés formés de 4 cases dont la somme est égale à 100.

Attention : plusieurs carrés peuvent se chevaucher.

compétences exercées :
additionner rapidement

Jeu n° 23



| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 45 | 30 | 25 | 5 | 15 | 60 | 5 | 25 | 10 | 5 |
| 5 | 35 | 40 | 50 | 25 | 10 | 30 | 40 | 25 | 30 |
| 45 | 10 | 15 | 25 | 10 | 60 | 25 | 10 | 30 | 35 |
| 60 | 20 | 30 | 50 | 5 | 20 | 15 | 5 | 25 | 20 |
| 25 | 35 | 10 | 20 | 25 | 10 | 30 | 30 | 40 | 45 |
| 45 | 5 | 20 | 30 | 5 | 15 | 30 | 10 | 30 | 15 |
| 5 | 45 | 15 | 25 | 25 | 30 | 5 | 10 | 25 | 50 |
| 15 | 25 | 15 | 25 | 25 | 30 | 10 | 75 | 40 | 15 |

Jeu n° 24

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 25 | 20 | 20 | 5 | 15 | 35 | 15 | 10 | 25 | 35 |
| 35 | 40 | 20 | 35 | 25 | 25 | 30 | 40 | 45 | 5 |
| 40 | 15 | 35 | 10 | 5 | 5 | 40 | 20 | 15 | 35 |
| 5 | 50 | 20 | 5 | 35 | 50 | 15 | 45 | 25 | 5 |
| 40 | 5 | 40 | 10 | 60 | 10 | 50 | 15 | 30 | 50 |
| 25 | 40 | 15 | 15 | 30 | 20 | 15 | 20 | 25 | 5 |
| 60 | 15 | 45 | 15 | 5 | 60 | 15 | 35 | 20 | 30 |
| 30 | 25 | 35 | 30 | 50 | 15 | 25 | 45 | 35 | 25 |

Aide
Pour aller plus vite, additionne d'abord les dizaines :
- si tu trouves 8, 9 ou 10
dizaines, rajoute les unités
pour voir si tu arrives à 100.
- si tu trouves moins de 8
ou plus de 10 dizaines, inutile
de continuer, cherche un autre
carré.

123 jeux de nombres. Les jeux 23 et 24

SOMMAIRE

55 JEUX DE NOMBRES
PS-MS-GS

Identifier les nombres
11 activités
2 situations de jeu

Dénombrer
8 situations de jeu
9 activités

Comparer
1 situation de jeu
11 activités

Résoudre un problème
2 situations de jeu
11 activités

101 JEUX DE NOMBRES
CP-CE1-CE2

Jeux d'observation
et de reconnaissance
25 jeux

Jeux de dénombrement
et de calcul pensé
32 jeux

Jeux de raisonnement et de logique
36 jeux

Traitement de données numériques
8 jeux

123 JEUX DE NOMBRES
CE2-CM1-CM2

Connaissance et propriétés des nombres
16 jeux

Propriétés opératoires et calcul rapide
44 jeux

Jeux de déduction et d'observation
46 jeux

Recherche et jeux pour la calculatrice
17 jeux



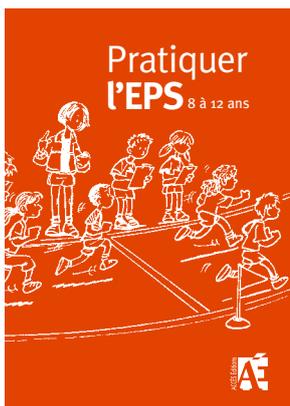
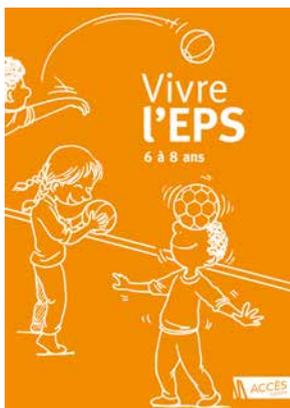
De la PS au CM2

Auteur Équipe des conseillers
pédagogiques en EPS du Bas-Rhin
Illustratrice Caro

Développer
les capacités
motrices



Agir, vivre et pratiquer l'EPS



Partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques, telles sont les ambitions de ces 3 ouvrages complémentaires.

Ces 3 ouvrages permettent d'aborder les 4 compétences spécifiques de l'EPS.

- réaliser une performance: activités athlétiques, sauter, courir, lancer loin.
- adapter ses déplacements à différents types d'environnement: nager, s'orienter.
- coopérer et s'opposer individuellement et collectivement: jeux d'opposition, jeux collectifs.
- concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique: gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

Ces 3 ouvrages permettent la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2.

Chaque activité propose une entrée permettant de situer les possibilités des élèves et des situations d'apprentissage pour progresser.

Les consignes sont formulées à l'impératif en termes de tâches à réaliser: touche, lance, saute, pose, attrape, pousse, place, recule... Elles sont courtes, précises et adaptées à l'activité pratiquée.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Au niveau de l'enfant: conseils pratiques
Il est souhaitable que les enfants possèdent un sac de piscine contenant

| | | | |
|----------------|---------------|---------------------------|-------------------|
| Maillot garçon | Maillot fille | Bonnet de bain | Serviette de bain |
| Brosse | Peigne | Gel douche | Sac plastique |
| Goûter | Pas de montre | Pas de boucles d'oreilles | Pas de bracelet |

Vivre l'EPS. Un extrait de la page 76

AGIR dans le monde 2 à 6 ans

- Dossier de 144 pages A4 comprenant:
- le programme de 2015,
 - les 4 domaines de compétences,
 - nos propositions pédagogiques,
 - des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-05-3

30€

Vivre l'EPS 6 à 8 ans

- Dossier de 192 pages A4 comprenant:
- les 4 domaines de compétences,
 - nos propositions pédagogiques,
 - des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-77-0

30€

Pratiquer l'EPS 8 à 12 ans

- Dossier de 176 pages A4 comprenant:
- les 4 domaines de compétences,
 - nos propositions pédagogiques,
 - des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-00-8

30€

OBJECTIFS

Entrer
et agir dans l'eau
pour sentir la résistance
de l'eau
Aller dans l'eau avec
plaisir
S'immerger
involontairement

CONSIGNES

JOUONS DANS L'EAU

MATÉRIEL

- Balles, arrosoirs, arrosoirs, moulins à eau, jouets flottants (navires, pingouins, bateaux...)
- Gras moulin (pompes, bords, bassins).

ORGANISATION

- En petite profondeur, situation en grand groupe, activité individualisée.
- Objets sur le bord de la piscine et dans l'eau. Le maître doit assurer des déplacements dans l'eau.
- Surveillance à l'extérieur et dans l'eau.

Consignes

- Prends l'objet que tu préfères et joue dans l'eau.
- Change d'objets, déplace-toi un peu plus loin... un peu plus vite...
- Déplace-toi dans le bassin sans toucher (ou seulement) les objets flottants.

TRANSPORTONS DES OBJETS

MATÉRIEL

- Face flottantes, canots, pingouins, bateaux, playmobil, planches, balles, gobelets, bouteilles, arrosoirs, seaux, grandes bassines ou baignoire bébé.

ORGANISATION

- En petite profondeur, à groupes, à groupe à chaque atelier, à parent dans l'eau par atelier, enseignante hors de l'eau, 5 minutes par atelier.

Atelier 1 : Les défilés nageurs

- Prends un objet et va le poser sur un des tapis tenu par un parent.

Atelier 2 : Les bateaux des playmobil

- Place un playmobil sur la planche. Promène ton bateau où tu veux.

Atelier 3 : Organisons les transports

- Déplace les objets ronds du gros tapis à la bassine au bord.

Atelier 4 : Remplissons les bassines

- Prends un objet (gobelet, bouteille, seau, arrosoir), remplis-le et va le verser dans la bassine qui se trouve sur le tapis rouge.

LA PÊCHE MIRACULEUSE

MATÉRIEL

- Objets flottants, objets légers, 2 bassines.

ORGANISATION

- En petite profondeur, situation en grand groupe, activité individualisée. Espace délimité en petite profondeur. Les objets sont dispersés dans cet espace. 2 grandes bassines sont sur le bord du bassin.
- Surveillance à l'extérieur et dans l'eau.

Consignes

- Entre dans l'eau, rapporte un objet qui flotte dans le bassin.
- Entre dans l'eau, rapporte un objet qui est au fond de l'eau.

Étape 1 Exploration

SITUATIONS

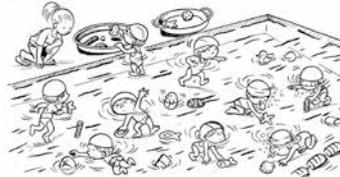
JOUONS DANS L'EAU



TRANSPORTONS DES OBJETS



LA PÊCHE MIRACULEUSE



COMPORTEMENTS

OBSERVER - ÉVALUER

Entrer dans l'eau, par les marches, par l'échelle, depuis le bord...

Accepter d'être éclaboussé

Se mettre en mouvement

Agir : transvaser, vider, verser, arroser, s'arroser...

Se déplacer dans l'eau

Accepter des déséquilibres

S'immerger

progressivement :

- épaules dans l'eau

- menton dans l'eau

- tête dans l'eau

Fermer :

- les yeux

- la bouche

Agir dans le monde. Les pages 86 et 87

OBJECTIFS

Établir la concordance
entre représentation et
terrain

CONSIGNES

MATÉRIEL

- Cartes au 1/2000^e par binôme.
- 1 carte blanche au point de contrôle (bâton) où figurent l'ensemble des balises.
- 1 crayon par binôme.
- Balises = pièces ou objets divers = messages.

SITUATIONS DE JEUX

Situation 1 : Je trouve la bonne balise

Organisation
L'enseignant place 10 balises sur le site (parcs, étangs, squares, espace limité...) et les dessine sur la carte en les numérotant de 1 à 10.
Les élèves sont répartis en binômes avec une carte où figurent toutes les balises et une feuille de route.
L'enseignant envoie chaque binôme vers une balise différente à trouver.

- Trouve la balise.
- Note le message.
- Reviens au point de contrôle et vérifie avec le maître.
- Si le message est le bon, va chercher une autre balise, sinon recommence.

| N° Balises | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |

Situation 2 : Je pose, tu trouves

Organisation
L'enseignant place 10 balises sur le site (parcs, étangs, squares, espace limité...) et les dessine sur la carte en les numérotant de 1 à 10.

Les élèves sont répartis par équipes de 4. Binôme A = binôme II avec une carte où figurent toutes les balises et une feuille de route.

L'enseignant envoie chaque binôme A vers une balise différente près de laquelle il doit poser un objet.

Binôme A : posez un objet à l'endroit indiqué sur la carte, revenez au point de contrôle et expliquez au binôme II, uniquement avec des mots, où se trouve l'objet.

Binôme II : allez chercher l'objet et rapportez-le.

| Binôme A | Objet 1 | | Objet 2 | |
|----------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | <input type="checkbox"/> Bien placé | <input type="checkbox"/> Mal placé | <input type="checkbox"/> Trouvé | <input type="checkbox"/> Non trouvé |
| Binôme B | Objet 1 | | Objet 2 | |
| | <input type="checkbox"/> Trouvé | <input type="checkbox"/> Non trouvé | <input type="checkbox"/> Bien placé | <input type="checkbox"/> Mal placé |

Repérer, mémoriser
des indices terrain
caractéristiques

Entrée dans l'activité

SITUATIONS

JE TROUVE LA BONNE BALISE



JE POSE, TU TROUVES



COMPORTEMENTS

OBSERVER - ÉVALUER

L'enfant...

- Orienté-il sa carte?

- Prend-il la bonne direction?

L'enfant...

- A-t-il su s'orienter et repérer la direction à prendre?

- Est-il capable de formuler des explications efficaces?

Pratiquer l'EPS. Les pages 58 et 59

Les programmes officiels
Nos propositions

Réaliser une performance

Cycles 1, 2 et 3

- courir
- sauter
- lancer

- activités athlétiques
- Cycle 3 uniquement

Adapter ses déplacements à différents
types d'environnement

Cycle 1

- grimper
- rouler
- poter
- s'orienter
- nager

Cycle 2

- s'orienter
- nager

Cycle 3

- orientation
- patinage
- vélo

Coopérer et s'opposer individuellement
et collectivement

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

Concevoir et réaliser des actions à visées
expressive, artistique, esthétique

Cycle 1

- manipuler
- danser

Cycles 2 et 3

- gymnastique
- gymnastique rythmique
- danse



De la PS à la GS

Auteurs Dominique Lagrula, Nicolas Brach et Dominique Legoll
Illustrateurs Yannick LeFrançois et Emmanuelle Di Martino

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière



Sciences à vivre Maternelle



Comment permettre aux jeunes enfants de se construire des savoirs et des savoir-faire scientifiques dès le plus jeune âge ?

Sciences à vivre maternelle propose des séquences structurées clés en main adaptées aux élèves de maternelle pour découvrir le vivant, explorer la matière et utiliser, fabriquer et manipuler des objets.

Le matériel nécessaire aux séances peut être imprimé à partir du DVD ou acheté tout prêt dans le coffret créé en complément de cet ouvrage, **Matériel Sciences à vivre maternelle** (voir pages 46 et 47).

Notions pour l'enseignant

- Une roue comporte plusieurs parties.
- Une roue peut être montée de deux façons différentes.
- À la fabrication, ces deux montages impliquent des difficultés techniques différentes.
 - Si les trous sont d'un diamètre plus grand que l'axe, les roues sont libres sur l'axe, il faut limiter leur déplacement latéral sur l'axe avec des perles, du scotch ou des patins.
 - Si les trous sont d'un diamètre plus petit que l'axe, les roues sont solidairement liées à l'axe.

Ce qui peut poser problème

• La taille des perles pour être utilisées avec les roues.

& Trucs astuces

Comment fabriquer des roues en classe ?

On peut utiliser tout objet circulaire.

- Pour les essieux, faire peut-être un sur-mesure, une pique à brochette ou un troufilet de bois ou trois millimètres de diamètre.
- Pour les roues, les bouchons en liège sont à éviter car leur serrage est difficile. La solution la plus simple est les bouchons plastiques, ils comportent presque tous en leur centre une petite cavité ou une zone plus tendre, grâce de leur mode de fabrication. C'est un moyen facile pour réaliser le trou de passage de l'axe des roues. Le serrage se fait à l'aide d'une vis, d'un cheveu, d'une perle ou d'un autre objet.

Plan de bouchon avant le serrage sur le trou de l'axe, une perle à dimension et un cheveu ou autre objet pour empêcher le bouchon de tourner sur son axe. Ne pas utiliser d'objets qui ont des arêtes ou des bords dans un rayon de plus de 2 mm.

On peut trouver des roues toutes faites chez Optelec.

Les pages 226 et 227

Les notions pour l'enseignant
Au début de chaque chapitre, une page explique brièvement à l'enseignant les savoirs scientifiques en jeu dans les séquences qui suivent et ce qui peut poser problème pour les élèves.

Les trucs et astuces
Pour chaque chapitre, une page donne à l'enseignant des conseils pratiques pour trouver, acheter ou fabriquer le matériel nécessaire aux séquences.

Sciences à vivre maternelle
Dossier de 288 pages A4
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-07-7

60€

Chaque séquence d'apprentissage se présente sur deux à six pages. Elle se compose de plusieurs étapes aux modalités variées. Différentes rubriques l'organisent. Les défis se distinguent des séquences plus classiques par un changement de couleur de la page.

Le chapitre
Il rappelle dans quel chapitre s'inscrit la séquence.

Le titre
Il donne une indication ludique sur la séquence.

La partie
Elle rappelle dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

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

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

L'organisation et la durée
Elles précisent le nombre d'élèves, le lieu et la durée approximative de l'étape.

L'appareil photo
Il indique à quel moment il est judicieux de prendre des photos.

L'objectif général
Il concerne l'ensemble de la séquence proposée.

Les niveaux
Ils précisent à quel niveau de classe s'adresse l'étape. Ils peuvent varier d'une étape à l'autre selon leur difficulté.

Les consignes
En italique, elles reflètent mot pour mot les paroles de l'enseignant.

Les réponses attendues
En italique, elles indiquent la réponse que l'on peut attendre des élèves.

Les conclusions
En cursive, elles permettent de visualiser ce qu'il faut retenir et donnent un exemple de ce que l'on peut noter sur une affiche.

Le prolongement ou la différenciation
Il donne des pistes d'activités supplémentaires en lien avec la séquence. Elle permet de savoir comment différencier.

Le cadre lexique
Il indique le lexique mobilisé tout au long de la séquence.

La période de l'année
Elle suggère quand il est judicieux de mener la séquence sur l'année, en fonction du niveau de classe.

Les remarques pour l'enseignant
Détachées du déroulement de la séance, elles attirent l'attention sur des détails qui facilitent sa mise en œuvre.

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

Les pages 234 et 235

Possibilité de cliquer à l'écran

ATELIER DIRIGÉ DE LANGAGE DE 4 À 6 ÉLÈVES 35 minutes

ÉTAPE 5 NOMMER LES DIFFÉRENTES PARTIES D'UNE VOITURE

Memory des éléments d'une voiture

DIFFÉRENCIATION

LEXIQUE

SOMMAIRE

Présentation
LE VIVANT
Le corps de l'enfant
Dossier hygiène et santé
Le schéma corporel
Les 5 sens

La vie animale
Dossier élevages
La locomotion
La nutrition
La reproduction

La vie végétale
Dossier jardinage
Les graines
Les bulbes

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

DVD-ROM

Le DVD-Rom comporte tout le matériel et les documents élèves cités dans les séquences, en noir et blanc et en couleur, prêts à être imprimés. Il contient également des vidéos et des photos à montrer aux élèves.



Auteurs Dominique Lagraula,
Nicolas Brach, Dominique Legoll
et Léa Schneider
Illustrateurs Yannick Lefrançois
et Emmanuelle Di Martino

De la PS à la GS

Observer,
ordonner et
structurer le
monde du vivant,
des objets et de
la matière



Matériel Sciences à vivre



Comment permettre aux élèves de maternelle d'observer, d'ordonner et de structurer le monde du vivant, des objets et de la matière ?

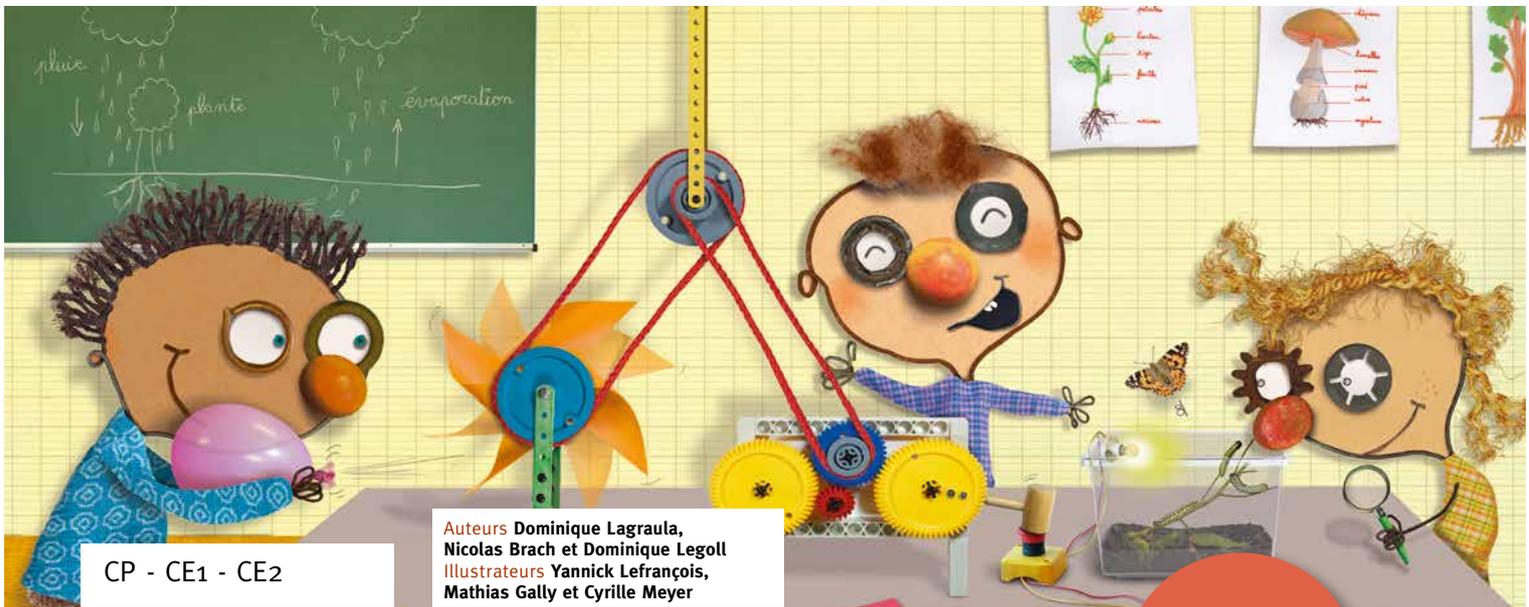
Matériel Sciences à vivre maternelle propose des cartons de Memory, des cartes-images, des recettes, des fiches de construction et des posters pour rendre les apprentissages scientifiques ludiques et structurés.

Cet outil est conçu en lien étroit avec l'ouvrage **Sciences à vivre maternelle**, qui propose les séquences au sein desquelles est utilisé le matériel.



Matériel Sciences à vivre maternelle
Coffret contenant 108 cartons de Memory, 324 cartes-images et 24 posters.
ISBN 978-2-909295-08-4 **70€**

108 cartons de Memory au format 9x9 cm permettant de jouer à 6 jeux de Memory.



CP - CE1 - CE2

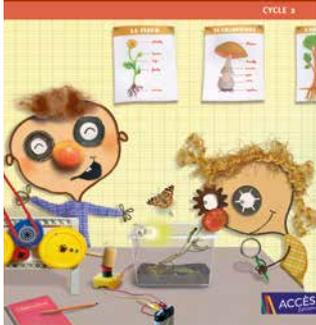
Auteurs Dominique Lagrula,
Nicolas Brach et Dominique Legoll
Illustrateurs Yannick Lefrançois,
Mathias Gally et Cyrille Meyer

Sciences à vivre Cycle 2

Questionner
le monde



Sciences à vivre



Nouveauté
Disponible à partir
de fin mai 2016

Au cycle 2, comment permettre aux élèves de questionner le monde par une démarche scientifique et réfléchie ?

Sciences à vivre cycle 2 nouvelle version propose des séquences structurées clés en main pour permettre aux élèves de se construire individuellement et collectivement des connaissances et des raisonnements scientifiques en questionnant le monde du vivant, de la matière et des objets.

Notions pour l'enseignant

Qu'est-ce que le courant électrique ?

- Le courant électrique correspond à la circulation d'électrons dans un matériau. Les électrons sont les charges négatives des atomes et constituent la plus grande partie de la matière.

Que fait-il pour avoir du courant ?

- Que le matériau soit conducteur. Pour qu'un matériau soit conducteur, il faut que dans sa constitution des électrons soient libres et donc puissent circuler entre les atomes. Généralement, les métaux sont conducteurs. À l'inverse, un matériau dont la constitution ne consiste pas d'électrons libres ne permet pas la circulation d'électrons, il est appelé isolant. Les matériaux plastiques sont généralement isolants.
- Qu'il y ait une différence de potentiel (une pile) dans le circuit. Cette différence de potentiel est appelée tension et se mesure en volts. C'est elle qui pousse les électrons à circuler. Une différence de potentiel de 1V y a une différence de hauteur entre l'eau et le fond, la différence de potentiel est l'équivalent de la différence de niveau. Quand une pile est chargée, c'est sur 1V à plus de différence de potentiel entre les deux bornes de la pile.

Quelles lois régissent l'électricité ?

- L'intensité d'un courant électrique correspond au débit d'électrons dans le circuit. Elle dépend de la tension aux bornes du générateur et de la résistance (quand respectivement le conducteur est de l'acier) des résistances composant le circuit. C'est la loi d'Ohm ($I = U/R$).
- La puissance est la quantité d'énergie utilisée en un temps donné. Elle se mesure en watts selon la formule $P = UI$.

Le quoi pour poser problème

- Un circuit électrique simple, composé d'une pile, d'un interrupteur et d'une lampe, est représenté par le schéma ci-dessous. Le circuit est fermé et la lampe s'allume. On veut maintenant que la lampe s'allume quand on appuie sur un bouton et qu'elle s'éteigne quand on relâche le bouton. Comment faire ?
- Un circuit électrique simple, composé d'une pile, d'un interrupteur et d'une lampe, est représenté par le schéma ci-dessous. Le circuit est fermé et la lampe s'allume. On veut maintenant que la lampe s'allume quand on appuie sur un bouton et qu'elle s'éteigne quand on relâche le bouton. Comment faire ?

Les pages 226 et 227

Les notions pour l'enseignant
Au début de chaque chapitre, une page explique brièvement à l'enseignant les savoirs scientifiques en jeu dans les séquences qui suivent et ce qui peut poser problème pour les élèves.

& Trucs et astuces

Ampoule, lampe ou led ?

Une ampoule standard plus ou moins connue est constituée d'un filament en tungstène qui chauffe et émet de la lumière. Les lampes à incandescence possèdent un filament de tungstène qui est chauffé à l'intérieur d'un globe de verre rempli d'un gaz inerte. Les lampes à économie d'énergie possèdent un filament en tungstène qui est chauffé à l'intérieur d'un globe de verre rempli d'un gaz inerte. Les lampes à économie d'énergie possèdent un filament en tungstène qui est chauffé à l'intérieur d'un globe de verre rempli d'un gaz inerte.

Fabriquer un interrupteur maison ?

Les interrupteurs du commerce ne permettent pas de contrôler le circuit avant ou après. Il est très simple de fabriquer un interrupteur maison qui permet aux élèves de bien voir que le circuit est ouvert ou fermé à l'aide d'un interrupteur personnalisé de leur niveau de lecture.

Quel outil pour dénuder ?

Les pinces à dénuder du commerce sont adaptées en fonction du diamètre du fil. Le dénuder est le plus souvent l'étape d'un montage et les élèves doivent s'habituer. Ne pas dénuder dans un espace restreint, mais aussi dans un espace restreint, mais aussi dans un espace restreint, mais aussi dans un espace restreint.

Quelle douille utiliser ?

La douille E27 est la plus courante et la plus économique.

Quelles piles choisir ?

Les piles plates sont les plus simples à utiliser. Elles sont très courantes et les élèves peuvent les utiliser dans leurs projets. Les piles plates sont les plus simples à utiliser. Elles sont très courantes et les élèves peuvent les utiliser dans leurs projets.

Les trucs et astuces
On y retrouve des conseils pratiques pour mettre en œuvre les séquences.

Nouvelle version

Sciences à vivre Cycle 2
Dossier de 272 pages A4
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-17-6

60€

Chaque séquence d'apprentissage de présente sur deux à six pages. Elle est composée de trois à sept séances comportant chacune des phases dont l'organisation est spécifiée. Certaines séances développant essentiellement des compétences de français se distinguent par un changement de couleur du bandeau.

Le chapitre
Il rappelle dans quel chapitre s'inscrit la séquence.

Le titre
Il donne une indication ludique sur la séquence.

La partie
Elle rappelle dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

L'objectif général
Il concerne l'ensemble de la séquence proposée.

L'objectif spécifique
Il concerne la séance développée en dessous.

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

Le résumé de la séquence
Il permet de visualiser en un clin d'œil le nombre de séances prévues dans la séquence ainsi que leur objectif, leur organisation et leur durée.

Le niveau
Il indique pour quel niveau de classe est prévue la séance.

Les remarques pour l'enseignant
Détachées du déroulement de la séance, elles attirent l'attention sur des détails qui facilitent sa mise en œuvre.

Les conclusions
En cursive, elles permettent de visualiser ce qu'il faut retenir et donnent un exemple de ce que l'on peut noter sur une affiche.

L'organisation et la durée
Elles précisent le nombre d'élèves, le lieu et la durée approximative de la séance.

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

SOMMAIRE

Présentation
LE VIVANT
Manifestation de la vie chez l'enfant
Dossier hygiène et santé
La croissance de l'enfant
La dentition
L'alimentation
Les mouvements corporels

Vivant/non vivant
Développement et cycle de vie des animaux
Dossier élevages
Ovipare vivipare
L'œuf ou la poule
Métamorphose

Développement et cycle de vie des végétaux
Dossier jardinage
Graines de sciences
Un petit pépin
Le labo de la germination
Occupe-toi de tes oignons!

Diversité et interactions entre les êtres vivants et leur environnement
Plat du jour
Petite bouffe entre amis
Microcosmos
Prêts pour l'hiver
Sports de plein air

LA MATIÈRE
États de la matière
Solide ou liquide
Vive le vent
L'air de rien

Changements d'état de la matière
o degré
Le cycle de l'eau

LES OBJETS
Les objets du quotidien
Une maison = des métiers
Un objet = des métiers
Le musée des objets

Les matériaux
À chacun ses outils
La matériauthèque
Laisser revivre les p'tits papiers!

Les objets mécaniques
Transmettre ou transformer ?
Encore plus vite!
Hissez les poulies
Défi mécanique

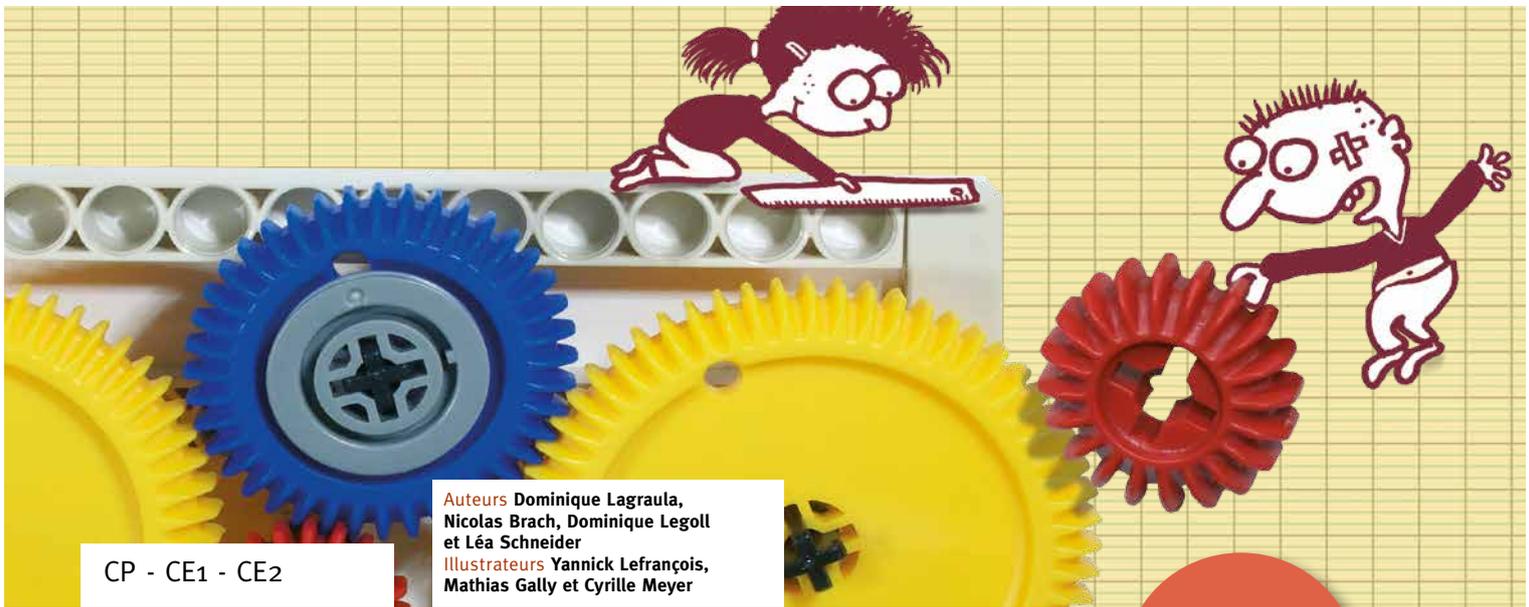
Les objets électriques
Avec ou sans fil ?
Même pas peur du noir!
Question-réponse
Qu'elle est belle ma maison!
Défi: Fais-moi tourner la tête!

Les objets numériques
Entrée sortie
Qui fait quoi dans ma machine?
Abécédaire animé

DVD-ROM

Il comporte tout le matériel et les documents élèves cités dans les séquences, prêts à être imprimés. Il contient également des jeux, des vidéos et des photographies qui peuvent être visionnés sur un ordinateur ou projetés sur un écran.

INCLUS Des vidéos Trucs et astuces des fabrications

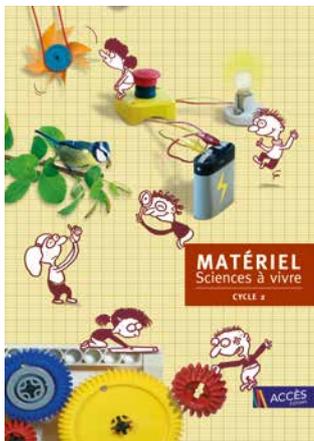


Auteurs Dominique Lagraula,
Nicolas Brach, Dominique Legoll
et Léa Schneider
Illustrateurs Yannick Lefrançois,
Mathias Gally et Cyrille Meyer

CP - CE1 - CE2

Matériel Sciences à vivre Cycle 2

Questionner
le monde



Nouveauté
Disponible à partir
de fin mai 2016

Au cycle 2, quels supports proposer aux élèves pour questionner le monde avec curiosité ?

Matériel Sciences à vivre cycle 2 est conçu en lien étroit avec l'ouvrage **Sciences à vivre cycle 2**. Il est constitué de posters et de cartes qui forment des supports riches et ludiques pour permettre aux élèves de se construire des savoirs scientifiques durables.

Les cartes

108 cartes-images plastifiées au format 9x9 cm,
243 cartes de jeu plastifiées au format 6,5x9,5 cm
et 432 cartes de jeu au format 6,5x4,5 cm
permettant de jouer et de se questionner en petit groupe.



Jeu
Les petits informaticiens



Cartes-images
La sécurité électrique

Matériel Sciences à vivre Cycle 2
Coffret contenant 43 posters,
108 cartons de Memory, 108 cartes-
images et 675 cartes de jeu.
ISBN 978-2-909295-18-3 **70€**

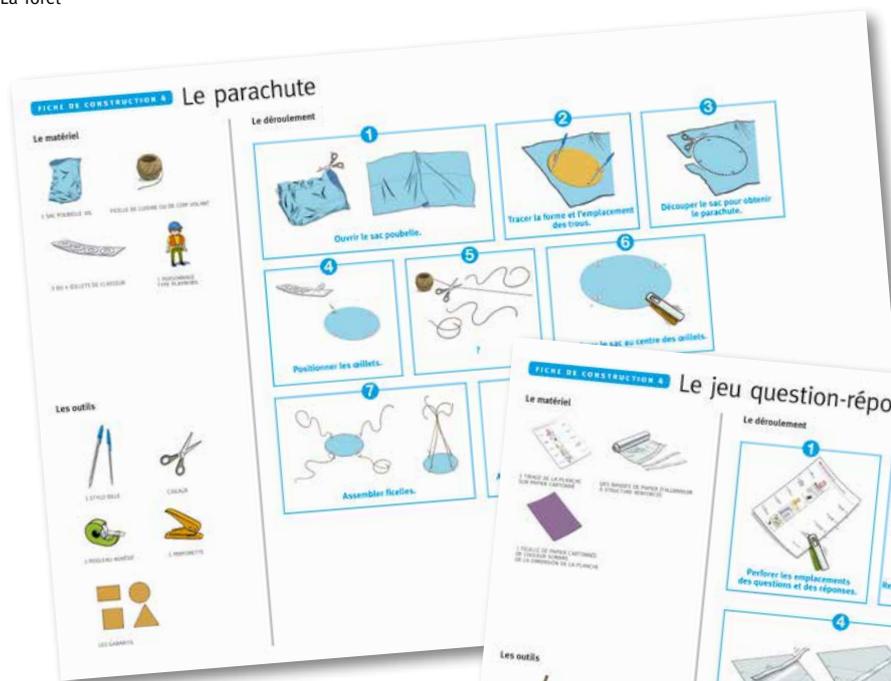


Poster A1
La forêt

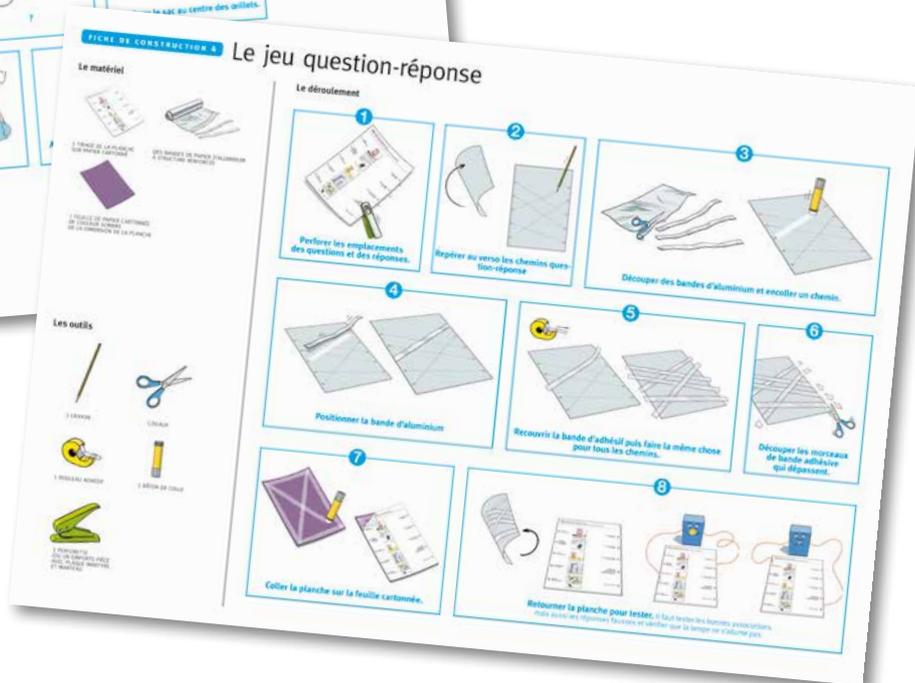


Les posters

4 posters A1, 12 posters A2, 8 posters A3, 9 posters A4 et 18 posters A5 recto-verso permettant de structurer des apprentissages en classe entière.



Les fiches de construction
22 fiches de construction au format A2.



CONTENU

4 posters A1 recto-verso
L'alimentation
Les milieux de vie: la forêt, le jardin et l'étang
Le cycle de l'eau
La fabrication du papier
Les éléments d'un ordinateur

12 posters A2 recto-verso
Flexion/extension
Les stades de germination
Le développement d'un bulbe
22 fiches de construction

8 posters A3
Cartes d'identité et photos des animaux
Développement des animaux
Développement du bulbe
Pile et lampe

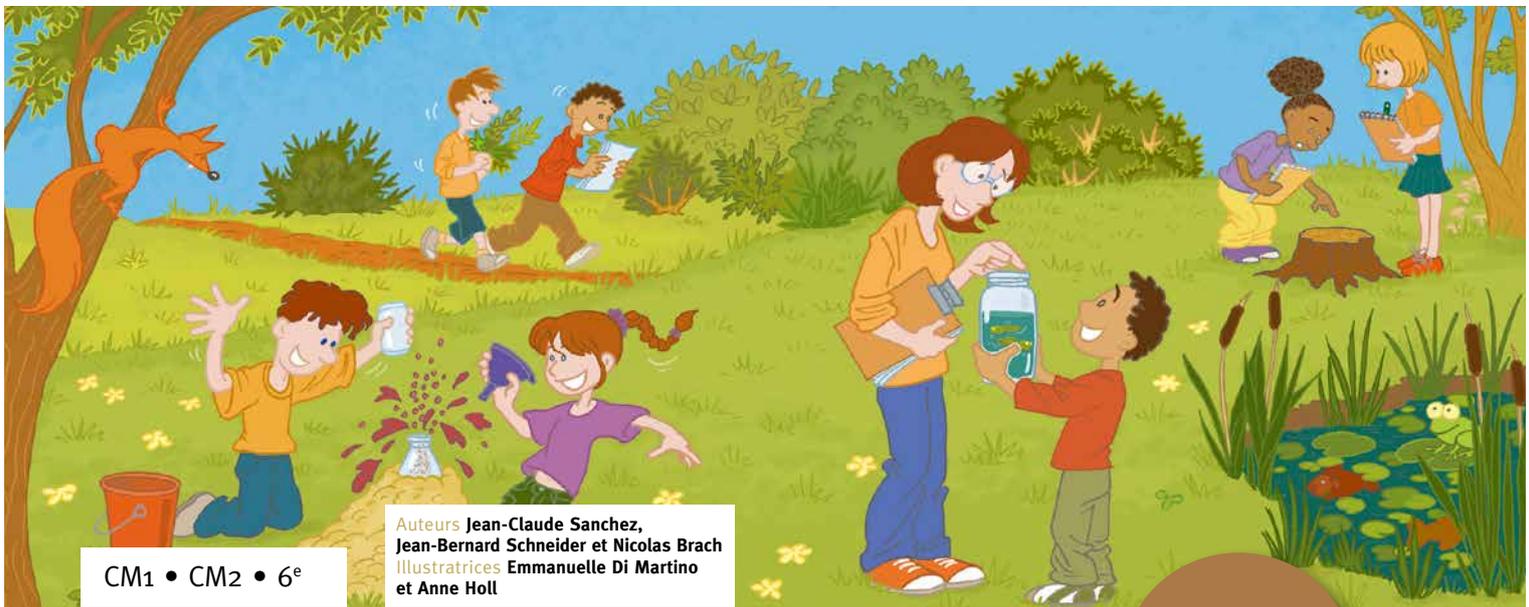
9 posters A4
La croissance de l'enfant
La métamorphose
Les chaînes alimentaires

18 posters A5
Vivant / non vivant
L'oeuf ou la poule
Le loto du numérique

108 cartes-images
Ovipare vivipare
Les chaînes alimentaires
La locomotion des animaux
La sécurité électrique

243 cartes de jeu grand format
Les 7 familles des chaînes alimentaires
L'adaptation des animaux à l'hiver
Le musée des objets
Les métiers
La matériauthèque
Les objets mécaniques
Le mistigri des objets électriques
Les éléments d'un ordinateur

432 cartes de jeu petit format
Le jeu de l'alimentation
Le jeu vivant / non vivant
Le loto du numérique
Les petits informaticiens

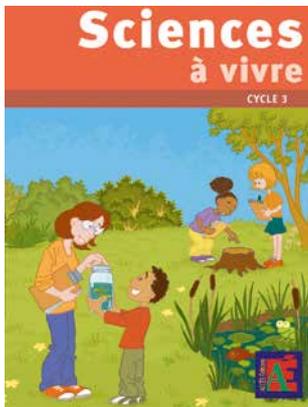


Auteurs Jean-Claude Sanchez,
Jean-Bernard Schneider et Nicolas Brach
Illustratrices Emmanuelle Di Martino
et Anne Holl

CM1 • CM2 • 6^e

Sciences à vivre Cycle 3

Construire
les savoir-faire
scientifiques



En 2015, nous avons entrepris le renouvellement complet de la collection **Sciences à vivre** avec une équipe d'auteurs spécialement constituée. Après l'ouvrage maternelle, nous poursuivons cette année avec le cycle 2. Au printemps 2017, l'opus du cycle 3 sera intégralement refondu. C'est pourquoi nous vous proposons d'acquérir la version actuelle **à moitié prix** jusqu'à épuisement du stock.

Sciences à vivre Cycle 3 se compose de 23 séquences s'articulant toutes de la même manière. La séquence s'adresse à un niveau de classe précis. Elle propose des situations d'ancrage, de véritables démarches de séances s'appuyant sur des documents d'étude et des évaluations.

Pratiques langagières pour penser... et dire



à dominante
explicative

Séquence 9

Être responsable de sa santé

Lexique

Employer le vocabulaire technique

- Le microbe, le micron, le microscope. Les levures (pâtisserie), les ferments (bière, fromage).
- Un virus, les antibiotiques, la pénicilline.
- Une infection, une invasion de microbes, les bactéries, le paludisme, la grippe, la poliomyélite, la rougeole, le SIDA.
- Les globules blancs et rouges.
- L'homéopathie, l'allopathie.
- Le médicament, le vaccin.

Le mot adapté

Du microbe aux étoiles : le microscope, le télescope.

Syntaxe

Rédiger la carte d'identité d'un chercheur

- En renseignant chaque rubrique (nom, date de naissance, nationalité, découverte).
- En insérant une information dans la rubrique découverte (ce qu'il a trouvé et ses conséquences pour l'humanité).

Un extrait de la page 93

Déstockage avant
nouvelle version 2017

Sciences à vivre Cycle 3
Dossier de 248 pages A4.
ISBN 978-2-909295-70-1

30 €

~~60 €~~

Présentation
24 pages

Manifestations de la vie animale et végétale
58 pages

1. Une fonction commune aux êtres vivants: la reproduction
2. Une fonction commune aux êtres vivants: la croissance et le développement
3. La nutrition: recherche et digestion des aliments
4. Une fonction commune aux animaux et à l'homme: la locomotion
5. Classification et détermination

Le corps humain et l'éducation à la santé
96 pages

6. L'homme est responsable de son corps: hygiène, santé, maladie, sport...
7. La digestion
8. La respiration
9. La circulation
10. La reproduction humaine
11. Les mécanismes du mouvement
12. Les manifestations sensorielles

La Terre, planète active: les êtres vivants dans leur milieu
70 pages

13. Rapports entre une espèce et son milieu
14. Rôle de l'homme dans la nature: respect de l'environnement et développement durable

Le niveau de classe
Il est indiqué pour
chaque séquence.

L'objectif conceptuel
Il y en a 14 au total.
On les retrouve
dans le sommaire.

Les situations d'ancrage
Elles constituent des pistes
pour déclencher l'intérêt
et la motivation
dans votre classe.

La démarche scientifique
Elle est déclinée
en différentes étapes
à partir de verbes d'action.
La première étape
est toujours constituée
des représentations initiales
des élèves à faire émerger
et évoluer.

Les pictogrammes
Ils aident l'élève à se
repérer visuellement.
Ici j'observe et je lis.

| SITUATIONS D'ANCRAGE | | Séquence 9 Être responsable de sa santé | |
|--|--|---|--|
| <p>L'homme est responsable de son corps : hygiène, santé, maladie, sport...</p> <p>Contes, albums. Le corps. Encyclopédie des 6/9 ans. Larousse. Le magie du corps humain. Les racines du savoir. Sciences. Gallimard Jeunesse. Louis Pasteur, l'empire des microbes. Daniel Rachguy. Découvertes Gallimard Sciences.</p> | | | |
| Organisation | Matériel | Objectifs spécifiques | |
| Collective. | Fruits : pommes, poires, oranges, raisins... Document 24. Pourquoi tombes-tu malade ? Document 25. Comment agit un vaccin ? Document 26. Qui sont les microbes ? Document 27. Les progrès de la Science | Connaitre les grands progrès de la médecine. Savoir ce que sont les microbes, les vaccins, les antibiotiques et l'homéostasie. Savoir comment l'organisme se défend des agressions extérieures. | |
| Démarche scientifique | Conditions proposées par le maître | Performances attendues chez l'élève | |
| REPRÉSENTATIONS INITIALES | Demander aux enfants d'expliquer le déroulement d'une maladie, les causes, les différents symptômes et les manifestations internes et externes de l'organisme. | Chercher dans ses souvenirs, raconter, expliquer. | |
| OBSERVER → lire → comprendre → expliquer | Distribuer le document 24. Pourquoi tombes-tu malade ? Cette explication attractive présentée sous forme de BD se veut volontairement simpliste mais suffisamment informative. Les connaissances apportées ici peuvent être complétées et développées selon les réactions et les questionnements des élèves. | Comprendre et expliquer que la représentation des microbes et des globules blancs est ici caricaturale et humoristique. | |
| CONCLURE → résumer | Un résumé collectif peut être réalisé. | Les globules blancs présents dans l'organisme sont chargés de la défense des attaques des microbes. S'ils ne savent pas réagir efficacement la maladie s'installe. | |
| OBSERVER → formuler | Questionner: Comment peut-on protéger notre organisme plus efficacement contre certaines maladies connues ? Laisser les enfants réagir et proposer des solutions. | Les mots vaccin, médicament, sérum seront certainement prononcés ou évoqués. | |
| OBSERVER → émettre des hypothèses → lire | Questionner: Pouvez-vous expliquer comment agit un vaccin ? Laisser les enfants confronter leurs connaissances sur la question. Distribuer le document 25. Comment agit un vaccin ? Cette lecture va permettre de confirmer ou d'infirmer certaines vérités émises précédemment. | Passer du discours descriptif au discours explicatif. | |
| CONCLURE → résumer | Un résumé collectif peut être réalisé. | Le vaccin apprend à l'organisme à se défendre. | |
| OBSERVER → lire → comprendre | Mais qui sont vraiment ces microbes qui nous font tellement peur ? Pour mieux les connaître, plongeons-nous dans la lecture du document 26. Une fois encore tout n'est pas si simple. Le monde des microbes est particulièrement complexe et fascinant. On peut facilement observer l'évolution de la poutiure sur des pommes, des poires ou des oranges ramassées en classe. Le document 27. Les progrès de la Science peut être proposé en complément selon l'intérêt manifesté par les élèves. Il permet de comprendre que les progrès de la médecine sont relativement récents mais particulièrement importants. | Les microbes nous entourent constamment ! Tous les microbes ne sont pas dangereux ! Les microbes agissent sur les aliments et les liquides ! Protégeons-nous des microbes en nous lavant régulièrement et minutieusement ! | |
| ÉVALUER → pour évaluer sur le long terme | Ces connaissances relatives à notre santé et à notre hygiène de vie quotidienne se prêtent mal à une évaluation trop scolaire. | Notre santé est notre bien le plus précieux. Protégeons-la au mieux en adoptant un comportement responsable. | |

La séquence
Elle est numérotée
de 1 à 23 à l'intérieur
de chaque cycle. L'intitulé
de la séquence change
selon le cycle.

Les performances attendues chez l'élève
Ce sont les réactions,
les réponses, les résultats,
les interrogations qui viendraient
de l'enfant.

Les conditions proposées
par l'enseignant
Elles indiquent les activités à mettre
en œuvre pour permettre l'acquisition
progressive du concept par l'élève.

L'encadré
Il comporte un numéro qui identifie
le document d'étude.

Le titre
Il nomme l'activité.

Document 24

Pourquoi tombes-tu malade ?

Quand tu tombes malade, c'est que ton corps est attaqué.

1 Dans ton corps, il y a du sang. C'est le liquide rouge qui circule dans tes veines.



2 Dans ton sang, il y a des globules blancs. Ils sont comme des soldats qui défendent ton corps s'il est attaqué.



3 Parfois, des microbes inconnus entrent dans ton corps pour l'attaquer.



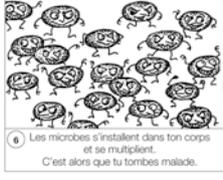
4 Si tes globules blancs voient ces microbes pour la première fois, ils ne savent pas comment se battre contre eux.



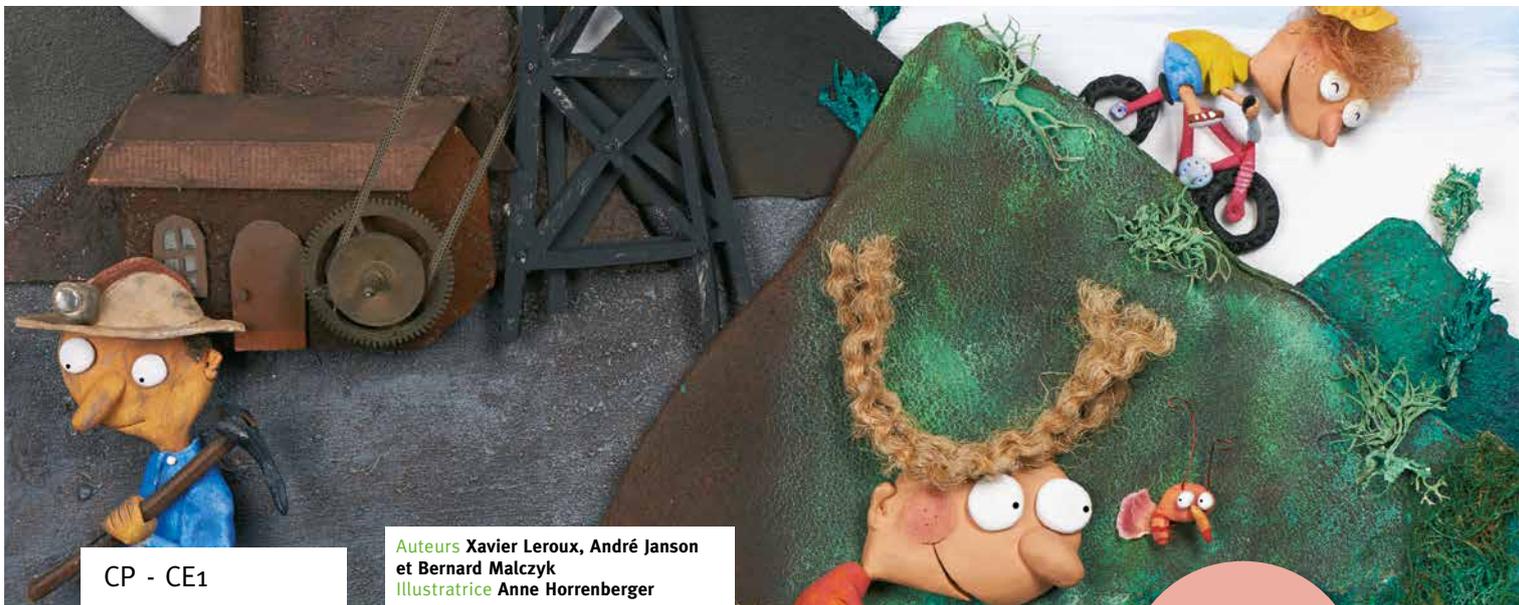
5 Alors les microbes en profitent : ils ne laissent pas le temps à tes globules blancs de réagir et ils gagnent le combat.



6 Les microbes s'installent dans ton corps et se multiplient. C'est alors que tu tombes malade.



Les pages 94 et 96



CP - CE1

Auteurs Xavier Leroux, André Janson
et Bernard Malczyk
Illustratrice Anne Horrenberger

Temps et espace à vivre CP et CE1

Se repérer
dans le temps
et dans
l'espace



Comment aider tous les enfants de CP et de CE1 à structurer leur temps et leur espace proches? **Temps et Espace à vivre CP et CE1** sont construits autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes de 6 semaines chacune soit 30 semaines.

Les activités sont impulsées par des courriers et des courriels émanant de Mathilde scolarisée en CP à Toulouse et au CE1 à Marrakech. Elle interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en demande en retour. Tout au long de l'année

scolaire, Mathilde va entraîner les élèves à la faveur de ses déplacements et de ses interrogations dans un tour de France leur permettant des prises de repères sur leur pays. Ainsi ils percevront de manière vivante qu'ailleurs c'est différent et qu'avant c'était différent.



Temps et espace à vivre CP
Dossier de 112 pages A4 comprenant:
• 1 DVD-Rom,
• 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-47-3 **45€**

Temps et espace à vivre CE1
Dossier de 128 pages A4 comprenant:
• 1 DVD-Rom,
• 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-02-2 **45€**

La première lettre de Mathilde. La page 13 du CP

L'objet d'étude
Il permet de se situer dans l'ouvrage.

L'intitulé de la semaine
Il permet de savoir ce qui va être traité dans la semaine.

Les documents d'étude
La liste indique tous les documents nécessaires à la mise en œuvre du travail de la semaine.

Le pictogramme
Il rappelle la possibilité de localiser une ville ou une région sur la carte murale de la classe.

Le lexique
Il regroupe en les définissant tous les termes nouveaux abordés dans la séance. 88 termes sont proposés au CP et 97 termes sont proposés au CE1.

La réponse attendue
Elle facilite la correction en exprimant ce qui est attendu des élèves.

Page destinée à l'enseignant. La page 68 du CE1

Les objectifs et les savoir-faire
Les 2 listes répertorient les objectifs visés et les savoir-faire mobilisés dans cette semaine.

Le déroulement
Déclinée en plusieurs phases complémentaires (orale, écrite, individuelle, collective, travail de groupes), la démarche proposée accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser ses propositions. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de questionnement, de découverte, de recherche et d'analyse des documents d'étude. Le déroulement décrit toutes les étapes de la séance.

La trace écrite
Elle synthétise le contenu des apprentissages de la semaine et peut faire office de leçon à retenir. Le point méthode énonce les capacités acquises par l'élève.

Le titre
Il synthétise l'objet de l'étude.

Page destinée à l'élève. La page 69 du CE1

Le numéro
Il indique de quel document il s'agit.

Les documents de travail
Ils sont variés et ludiques.

SOMMAIRE

TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP
Présentation (10 pages)
Période 1 : septembre-octobre
La journée, la semaine (3 semaines)
Le plan de la classe (3 semaines)
Période 2 : novembre-décembre
Les mois, les saisons, les années (5 semaines)
La ville et la campagne (1 semaine)

Période 3 : janvier-février
L'espace proche (3 semaines)
Le temps qui passe (3 semaines)
Période 4 : mars-avril
La montagne (6 semaines)
Période 5 : mai-juin
Les vacances (6 semaines)
Le DVD-Rom et 6 cartes murales

TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE1
Présentation (10 pages)
Période 1 : septembre-octobre
Le mois, l'année (3 semaines)
Le plan de l'école (3 semaines)
Période 2 : novembre-décembre
La mémoire du passé collectif (3 semaines)
L'espace proche (3 semaines)

Période 3 : janvier-février
Un pays proche : le Maroc (3 semaines)
Un métier d'avant : mineur (3 semaines)
Période 4 : mars-avril
Un pays lointain : la Chine (2 semaines)
Un personnage historique : de Gaulle (4 semaines)
Période 5 : mai-juin
Le sport (6 semaines)
Le DVD-Rom et 6 cartes murales

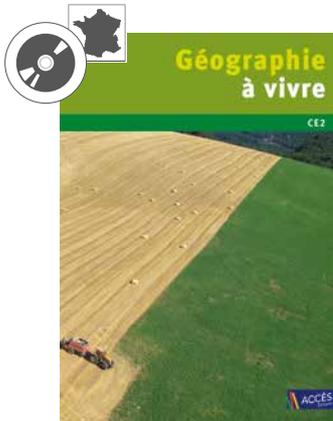


CE2 • CM1 • CM2

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyk**
Illustratrice **Anne Horrenberger**

Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2

Construire
le savoir-faire
géographiques

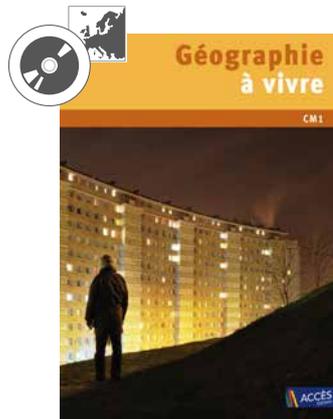


Comment ancrer les concepts clés et articuler les savoir-faire géographiques ? Comment varier les échelles locale, régionale, nationale, européenne et mondiale ?

La collection **Géographie à vivre** a pour ambition d'assurer la continuité des apprentissages géographiques au cycle 3.

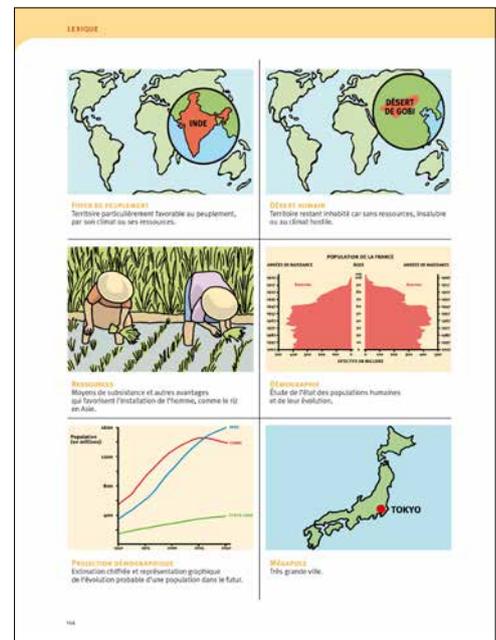
Les 3 ouvrages sont construits autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes soit 15 modules du CE2 au CM2. Chaque module est décliné en 5 séances.

Le **DVD-Rom** reprend toutes les images de l'ouvrage. Il est agrémenté de séries de clichés de photographes contemporains. Des projections vidéo permettent le croisement des regards scientifique et esthétique sur notre planète.

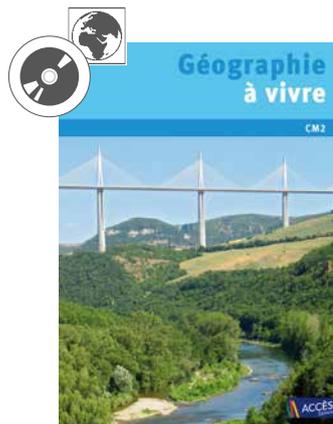


Un **lexique visuel** regroupant tous les termes abordés dans l'année est placé en fin de chaque ouvrage.

264 termes sont proposés pour l'ensemble du cycle 3, soit 96 au CE2, 96 au CM1 et 72 au CM2.



Lexique du CM2. La page 144



Déstockage avant
nouvelles versions 2017

Géographie à vivre CE2

Dossier de 128 pages A4 comprenant :

- 1 DVD-ROM,
- 6 cartes murales.

ISBN 978-2-909295-22-0

~~57 €~~
25 €

Géographie à vivre CM1

Dossier de 152 pages A4 comprenant :

- 1 DVD-ROM,
- 6 cartes murales.

ISBN 978-2-909295-23-7

~~57 €~~
25 €

Géographie à vivre CM2

Dossier de 144 pages A4 comprenant :

- 1 DVD-ROM,
- 6 cartes murales.

ISBN 978-2-909295-24-4

~~57 €~~
25 €

Au printemps 2017, la collection **Géographie à vivre** sera remaniée de la sorte : l'ouvrage CE2 sera remplacé par la nouveauté **Temps et espace à vivre CE2** et les opus CM1 et CM2 seront entièrement repensés par les mêmes auteurs. C'est pourquoi nous vous proposons d'acquérir les 3 versions actuelles à **moitié prix** jusqu'à épuisement des stocks.

Le module
Pour se situer dans l'ouvrage.

L'intitulé de la séance
Pour savoir ce qui va être traité dans la séance.

LA LECTURE DE PAYSAGES / SÉANCE 4

Le paysage s'appréhende à différentes échelles

DOCUMENTS D'ÉTUDE
Photographies. Où habitent Claire et Thomas ? (document 23).
Photographie. La ville de Claire et de Thomas (document 24).
Plan. La ville de Claire et de Thomas (document 25).

OBJECTIFS

- Se repérer dans l'espace à différentes échelles et à partir de différents supports.
- Sensibiliser à la notion d'échelle.
- Présenter la notion de plan et se repérer.

SAVOIR-FAIRE

- Décrire précisément une photographie en utilisant un vocabulaire spécifique.
- Mettre en relation une photographie au sol et une photographie aérienne.
- Mettre en relation une photographie aérienne et un plan.

DÉROULEMENT

PHASE ORALE COLLECTIVE
Il s'agit de décrire précisément certains endroits d'une ville. L'activité est orale dans un premier temps. L'enseignant provoque, guide et affine les réponses des élèves. Projeter, montrer ou distribuer les quatre photographies du document 23. Demander de quel type de document il s'agit. Insister sur le fait que toutes sont des photographies au sol. Pour chacune, l'enseignant donne une information concise de type *Claire habite Cité des Peupliers* et attend une réponse précise du type *Décris les habitations*. Ce travail de description permet une prise d'indices à réinvestir lors des activités suivantes. La dernière question peut amener des réponses différentes car seule une observation attentive de la photographie C permet d'affirmer que Claire et Thomas habitent la même ville. Une réponse commune n'est pas indispensable à ce stade. Chaque élève peut noter ses hypothèses.

PHASE ÉCRITE INDIVIDUELLE
Distribuer le document 23. Les élèves réinvestissent par écrit ce qui vient d'être énoncé oralement. La dernière question attend maintenant une réponse argumentée. Distribuer les documents 24 et 25. Présenter la photographie. Donner le nom de la ville : Armentières dans le Nord (59). Situer cette ville sur la carte murale de la France et/ou sur un atlas. Préciser qu'il s'agit d'une vue aérienne. Demander de retrouver sur cette photographie l'emplacement des quatre vues précédentes en posant le doigt dessus. Expliquer que les deux documents 24 et 25, la photographie et le plan, représentent la même réalité de deux manières différentes. Le travail écrit peut commencer en suivant les consignes.

PHASE ORALE COLLECTIVE
Corriger. Revenir sur les indices qui permettent d'affirmer que Claire et Thomas habitent dans la même ville, mais pas dans le même quartier. Ils sont presque voisins. Préciser ce qu'est un plan. Expliquer le rôle du plan.

LA TRACE ÉCRITE

Pour comprendre l'organisation d'un paysage, il est souvent nécessaire de prendre du recul, de le regarder de plus loin ou de plus haut. On dit alors qu'il faut changer d'échelle. Le plan permet de représenter une ville ou un quartier à différentes échelles et aide à se repérer.

La séance
Pour se situer dans le module.

Les documents d'étude
La liste indique tous les documents nécessaires à la mise en œuvre de la séance.

Le déroulement
Déclinée en plusieurs phases complémentaires (orale, écrite, individuelle, collective, travail de groupes), la démarche proposée accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser ses propositions. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de questionnement, de découverte, de recherche et d'analyse des documents d'étude. Le déroulement décrit toutes les étapes de la séance.

Les objectifs
La liste présente les objectifs visés dans cette séance.

Les savoir-faire
La liste répertorie les savoir-faire mobilisés lors de cette séance.

Les pictogrammes
Ils rappellent la possibilité de localiser une ville, une région, un pays sur l'une des cartes murales de la classe.

La trace écrite
Elle synthétise le contenu de la séance et peut faire office de leçon à retenir.

Page destinée à l'enseignant. La page 49 du CE2

Les documents de travail
Ils sont les objets de l'étude. Ils sont variés : photographies, cartes et planisphères, croquis, plans, tableaux, textes, graphiques, schémas, diagrammes climatiques...

OÙ HABITENT CLAIRE ET THOMAS ?

CONSIGNES : Observez chaque photographie et écrivez la réponse à la question finale.

CLAIRE HABITE CITÉ DES PEUPLIERS.
Décrivez les habitations.

THOMAS HABITE BILLOUÈRE MARTEL.
Décrivez le bâtiment.

Les photographies C et D représentent le paysage proche des habitations de Claire et de Thomas. Décrivez-les.

Après lui, Claire et Thomas habitent-ils dans la même ville ? Justifiez la réponse.

Les questions
Elles permettent de mettre en évidence les notions clés à saisir.

LA VILLE DE CLAIRE ET DE THOMAS

CONSIGNES : Observez cette photographie aérienne. Les emplacements des quatre photographies précédentes (A, B, C, D) sont matérialisés par des pastilles blanches. Écrivez A, B, C, D dans la même pastille après avoir reconnu les lieux.

DOCUMENT 25

CONSIGNES : Voici maintenant le plan du quartier de Claire et de Thomas.

- Coloriez en bleu le cours d'eau, en rouge les routes, en orange les quatre immeubles identiques de la Billouère Martel, en jaune la Cité des Andrieux.
- Placez les lettres A, B, C, D aux bons endroits.
- Dans quelle rue habite Claire ? Dans quelle rue habite Thomas ?

CONSIGNES : Aujourd'hui, Thomas doit passer chercher Claire à son domicile. Tous deux sont invités à l'intersection de Daphné qui habite de l'autre côté du pont. Tracez, sur le plan, le trajet que doit suivre Thomas au départ de chez lui.

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

Pages destinées à être reproduites pour les élèves. Les pages 50 et 51 du CE2

SOMMAIRE

Période 1 : septembre-octobre
CE2 Les grands repères du monde
CM1 L'adaptation des hommes aux milieux
CM2 L'Union européenne

Période 2 : novembre-décembre
CE2 La lecture de paysages
CM1 L'eau
CM2 Les frontières

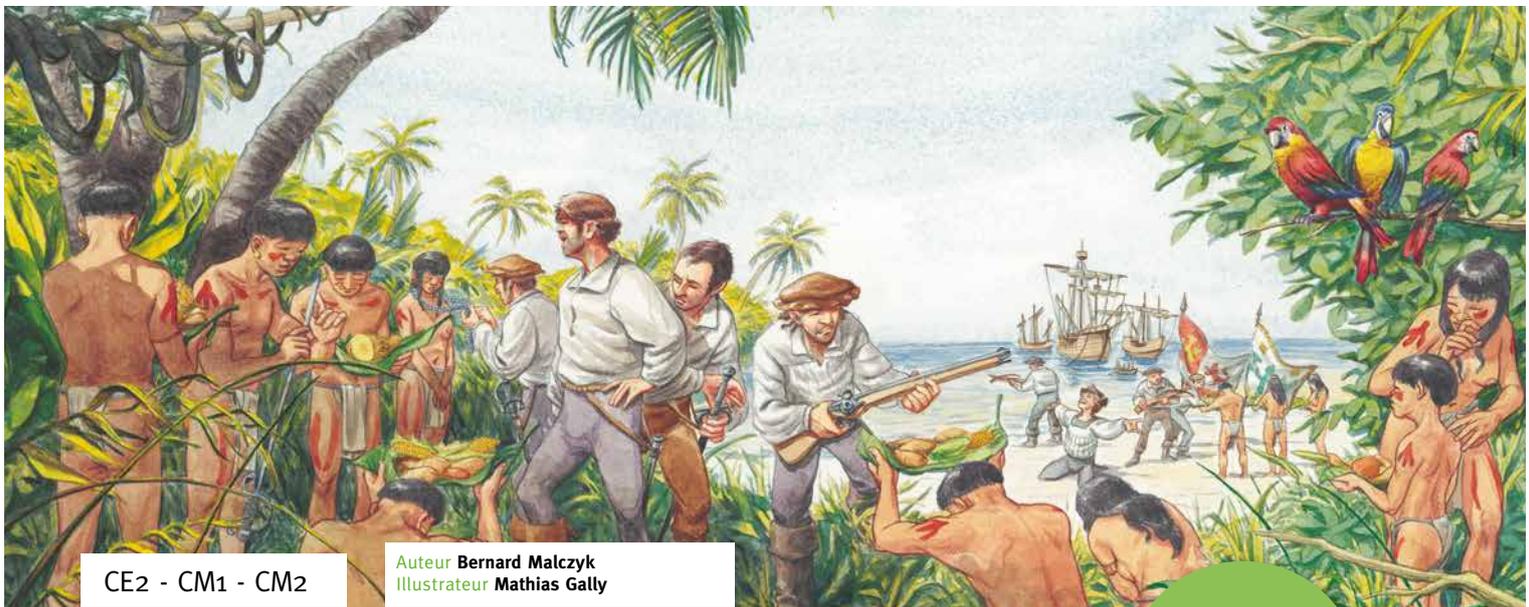
Période 3 : janvier-février
CE2 Les espaces urbains
CM1 La population
CM2 La France dans le monde

Période 4 : mars-avril
CE2 Les espaces ruraux et agricoles
CM1 Les réalités locales
CM2 Le découpage administratif de la France

Période 5 : mai-juin
CE2 Les transports
CM1 La diversité des régions françaises
CM2 L'aménagement du territoire en France

Lexiques
CE2 96 termes
CM1 96 termes
CM2 72 termes

Le DVD-Rom et 6 cartes murales



CE2 - CM1 - CM2

Auteur **Bernard Malczyk**
Illustrateur **Mathias Gally**

Repères d'Histoire 8 à 12 ans

Se repérer
dans le temps
long



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

Repères d'Histoire 8 à 12 ans 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 des programmes de 2015.



Nouveauté
Disponible

Frise et jeu

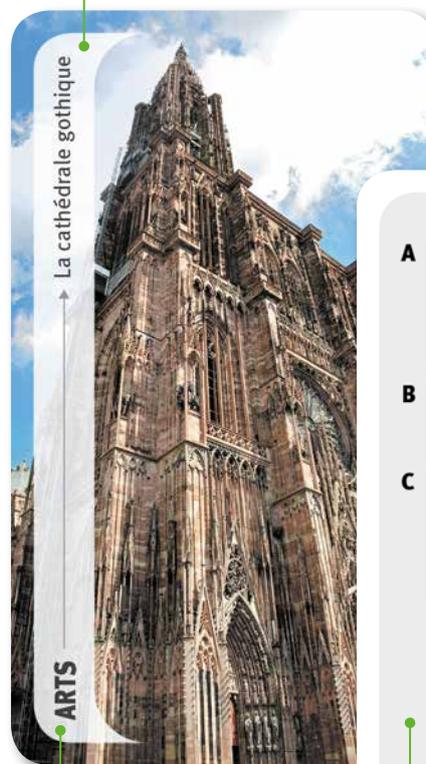
Repères d'Histoire 8 à 12 ans
Boîte triangulaire de 60cm de haut et 15 cm de côté contenant

- 3 panneaux différents pelliculés constituant les frises recto CE2 et verso CM1-CM2 au format 115 x 60 cm
- 5 tapis de jeu identiques pelliculés recto-verso au format 110 x 60 cm
- 6 jeux identiques de 72 cartes repères
- Le guide pédagogique

ISBN 978-2-909295-14-5

85€

Le nom du repère



Le recto de la carte repère

Le thème permettant à l'élève de positionner sa carte repère sur la bonne ligne du tapis de jeu.

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

Les indices donnés progressivement par l'enseignant dans le cadre de l'approche collective orale.

Le thème



Le verso de la carte repère

Les positions possibles de la carte sur le tapis ou sur la frise de niveau 1. En noir (40), positionnement définitif.

Les positions possibles de la carte sur le tapis ou sur la frise de niveau 2. En noir (35), positionnement définitif.

Repères d'Histoire 8 à 12 ans est conçu pour une utilisation en CE2 (niveau 1) et en CM1-CM2 (niveau 2) par des approches diverses. Les séances peuvent prendre de 10 à 45 minutes.



Tapis de jeu du CE2 pour une utilisation en groupes autonomes



Panneau 1 sur 3 de la frise du CM1-CM2 pour une utilisation collective

REPÈRES

Préhistoire
 L'Homme de Cro-Magnon
 La maison de Cro-Magnon
 La caverne préhistorique
 Le feu
 Les peintures de Lascaux
 Le menhir

Antiquité
 52 - La bataille d'Alésia
 Vercingétorix
 Un Romain - Jules César
 La maison gauloise
 Le char gaulois
 Les armes gauloises
 Les arènes

Moyen Âge
 496 - Le baptême de Clovis
 800 - Charlemagne empereur
 987 - Hugues Capet élu roi
 Le chevalier
 Louis IX dit Saint Louis

Jeanne d'Arc
 La maison du Moyen Âge
 Le château fort
 L'église romane
 La cathédrale gothique

Temps modernes
 1492 - La découverte de l'Amérique
 François Ier
 Henri IV
 Louis XIV
 Gutenberg
 Christophe Colomb
 Léonard de Vinci
 Chambord, un château de la Renaissance
 Le château de Versailles
 La caravelle
 Le carrosse
 L'invention de l'imprimerie
 La Joconde

Révolution et XIXe siècle
 14 juillet 1789 - La prise de la Bastille
 1792 - La naissance de la République
 1848 - La fin de l'esclavage
 Louis XVI
 Napoléon Ier
 Jules Ferry
 La cité ouvrière
 Le premier train à vapeur
 La première automobile
 La machine à vapeur
 Une des premières usines
 Le sacre de Napoléon
 Le serment du jeu de paume
 La tour Eiffel
 Le premier grand magasin

XXe siècle
 11 novembre 1918 - L'armistice de la Première guerre mondiale
 8 mai 1945 - La fin de la Seconde guerre mondiale
 1957 - Le traité de Rome
 Charles de Gaulle - 1er président de la 5e République
 Jean Moulin
 Anne Frank
 Les barres d'immeubles
 Le premier avion
 La fusée Ariane
 Le TGV
 Le premier ordinateur
 Le monument aux morts
 La pyramide du Louvre

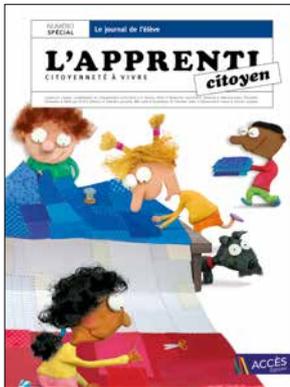


CM1 - CM2 - 6^e

Auteur Jean-Pierre Remond

Citoyenneté à vivre Cycle 3

Comprendre l'idéal pour transformer le réel



Nouveautés
Disponibles à partir de fin mai 2016

Citoyenneté à vivre Cycle 3
Dossier de 160 pages
+ 1 DVD-Rom
+ 30 exemplaires du journal de l'élève **L'apprenti citoyen**
ISBN 978-2-909295-15-2 **70€**

L'apprenti citoyen
Le journal de l'élève
Journal de 64 pages
Il est vendu **uniquement** par lot de 30 exemplaires.
ISBN 978-2-909295-20-6 **30€**

L'enseignement civique est aussi un enseignement moral et vice-versa. Son urgence est devenue une évidence avec la prise de conscience d'un vivre ensemble mondialisé. Ni le civisme, ni la morale ne sont des acquis innés et intangibles. Ils passent par une formation exigeante faisant appel à l'intelligence et à l'engagement des élèves.

Citoyenneté à vivre est organisé en 35 séances autour des grandes questions qui traversent notre temps, notre société et l'humanité. Il reflète toutes les interrogations contenues dans les programmes de 2015 qui eux-mêmes s'adaptent aux besoins du XXI^e siècle commençant. L'essentiel est d'amener l'élève à s'interroger, à raisonner en échappant à l'ignorance, aux préjugés, à toutes les facilités de l'oubli ou du rejet de ce qui n'est pas lui. Les documents mis à disposition contraignent à cet effort. Ils font découvrir les libertés et les contraintes inhérentes à une vie démocratique moderne qui se fait une haute idée de l'homme. Ils se caractérisent donc par leur diversité, leur richesse, le croisement utile avec d'autres disciplines : textes, photographies, œuvres d'art. L'enseignement civique et moral n'est pas qu'un jeu de l'esprit ; il débouche sur l'acquisition d'une culture dont la trace écrite fixe quelques repères indiscutables.

N° 10 LES VOIES DU SAVOIR

L'APPRENTI citoyen

CITOYENNETÉ À VIVRE

Le grand méchant écran qui fait peur aux parents

À tout âge, choisissons ensemble les programmes, limitons le temps d'écran, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.

5-6-9-12, des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans, De 3 à 6 ans, De 6 à 9 ans, De 9 à 12 ans

Diffusons cette affiche. Nous ne modifions notre relation aux écrans que tous ensemble.

CHAT SUR LE NET entre Sophie et son ami virtuel (première partie)

On se donne rendez-vous ce soir ?
- D'accord, à la sortie de l'école.
- Je te reconnaîtrai grâce à ta photo.
- Je serai à côté de l'arbre de feu.
- Entendu. J'aimerais les tartes aux fraises que tu aimes bien. On s'arrêtera à pied chez toi.
- T'es un vrai ami.
- Tu assistera mon amie, j'eteracompanerai jusqu'au bas de la rue Mouffard, deux maisons avant chez tes parents.
- Bonne nuit. À demain.
- À demain.

CHARTRE D'USAGE DE L'INTERNET À L'ÉCOLE Entre l'école et l'élève

L'élève s'engage à respecter les règles suivantes :

1. Je consulte les sites internet et j'utilise le courrier électronique uniquement en présence de mon maître.
2. Je me montre poli et respectueux ; je ne dis pas du mal de quelqu'un dans mes messages.
3. Je ne donne pas d'informations personnelles (nom, âge, adresse, téléphone), sauf si le maître m'y autorise, par exemple, pour une correspondance scolaire.
4. Je peux utiliser, pour mon usage personnel, des textes et des images trouvés sur des sites internet. Je respecte le propriétaire de ces documents : si je veux les reproduire et les diffuser, je lui en demande l'autorisation.
5. Je ne communique ni mot de passe ni identifiant.

L'élève Les parents L'enseignant en la responsabilité légal

LEXIQUE Comment préserver ma liberté avec les écrans ?

Antipédagogie Avait volontaire d'un comportement pourtant...

Chat Discussion en ligne sur internet en temps réel.

Cyber-pédagogie Action de travailler un savoir pour lui valoir...

Cyber-éducation Identifié l'accès par des traces sur Internet.

Cyber harcèlement Fait d'utiliser internet pour être du mal des autres.

Virtual Monde artificiel créé par des logiciels.

Smartphone Mobile de communication.

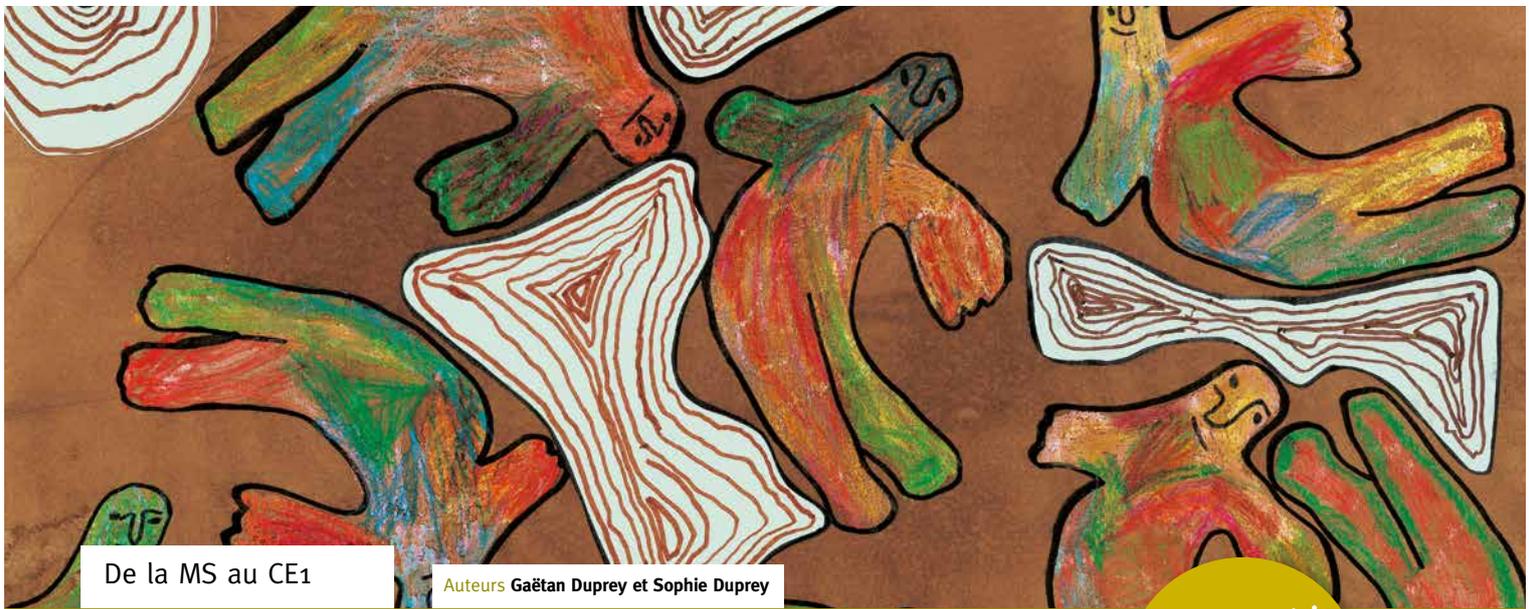
Smartphone Téléphone avec accès à tous les services internet.

Pseudo Abréviation de pseudonyme ; faux nom pour cacher sa vraie identité.

Net Abréviation pour Internet ; réseau informatique mondial.

Net Abréviation de réseau informatique qui réunit tout parti-cipants à leur interaction l'échange d'information.

L'apprenti citoyen, le journal de l'élève. Les pages 16 et 17. Documents, articles et lexique associés à la séance 10

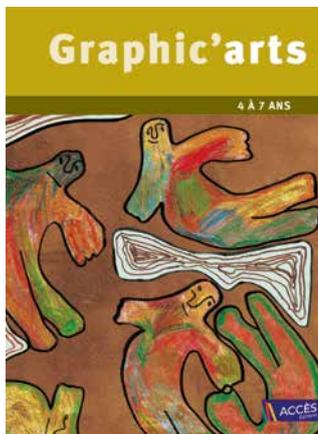


De la MS au CE1

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey

Graphic'arts et répertoire graphique 4 à 7 ans

Aller du plaisir du geste au plaisir de la réalisation



Du plaisir du geste, l'école maternelle doit amener l'enfant au plaisir de la représentation et de la réalisation d'un projet. Par le graphisme, l'enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces. Ce travail quotidien mené dans le cadre des ateliers de graphisme est la matière de Graphic'arts.

Les compétences
Elles concernent les activités graphiques et le niveau.

Le titre
Il permet de dénommer l'activité.

La présentation
Elle explique l'entrée dans l'activité et son contexte.

Le matériel
La liste nomme tout ce qui est nécessaire à l'activité.

L'organisation
Elle donne le cadre de travail et la mise en place à respecter.

Les critères de réussite
Ils permettent à l'enseignant d'évaluer le travail de chacun.

| MAÎTRISER LA GRANDEUR DE SES TRACÉS MS - GS | |
|---|--|
| <h2>Jeux circulaires</h2> | |
| <p>PRÉSENTATION À la suite de la séance « Des ronds dans l'eau », les enfants ont complété le répertoire de la classe avec leurs « trouvailles ». Un relevé des procédés utilisés dans l'œuvre de Kandinsky (<i>ouverture culturelle</i>) est venu enrichir ce répertoire (<i>matériel. Cartes du répertoire de graphismes</i>). Un jeu d'association a permis de mieux s'approprier les nouveaux modèles créés (<i>matériel. Compositions réalisées avec les cartes du répertoire</i>). »</p> | |
| <p>Activités</p> | |
| <p>OBJECTIFS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des modèles en respectant des contraintes de forme, de taille et d'organisation. - Contrôler l'amplitude de ses gestes. | |
| <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feutres fins noirs. - Reproduction de l'œuvre <i>Dessin</i> de Kandinsky (<i>ouverture culturelle</i>) à utiliser selon ses besoins. - Cartes du répertoire de graphismes (<i>matériel</i>). - Compositions réalisées à l'aide des cartes du répertoire (<i>matériel</i>). - Papier affiche A4. | |
| <p>SUPPORTS</p> <p>Morceaux de cartes routières, papier kraft, pages de roman, papier essuie-tout, carton d'emballage, papier cadeau, papier peint.</p> | |
| <p>ORGANISATION</p> <p>Travail individuel.</p> | |
| <p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer au sort un modèle et un support. - Observer et analyser le motif à reproduire. - Reproduire le motif sur tout le support en respectant la règle d'organisation (documents 1 et 2). | |
| <p>REMARQUE</p> <p>Les élèves découpent des formes dans leurs productions et les collent sur du papier affiche coloré de format A4.</p> | |
| <p>Critères de réussite</p> <p>Respect des contraintes fixées par la carte du répertoire : forme, taille, épaisseur, disposition.</p> | <p>Différenciation</p> <p>Rappeler les contraintes à respecter. Inciter à varier la taille des cercles. En cas de blocage, montrer un exemple de réalisation.</p> |

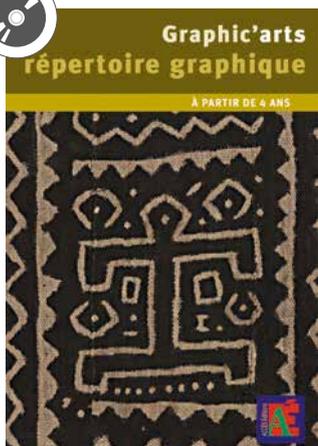
L'ouverture culturelle
Les œuvres ménagent l'ouverture à la diversité des expressions artistiques, des techniques, des formes et aux cultures du monde.

Les objectifs pédagogiques
Ils se situent en amont de tout acte pédagogique.

Le support
Il indique sur quoi l'élève va travailler et produire.

Les consignes
Elles expriment de manière claire ce qui est demandé.

La différenciation
Elle aide l'enseignant à mettre en œuvre une pédagogie de la réussite.



Graphic'arts 4 à 7 ans
Dossier de 160 pages A4 + 8 posters A3.
ISBN 978-2-909295-86-2

50 €

Graphic'arts répertoire graphique
Pochette comprenant :
• 53 posters 320x225 mm,
• 1 DVD-Rom de 53 images.
ISBN 978-2-916662-00-8

55 €

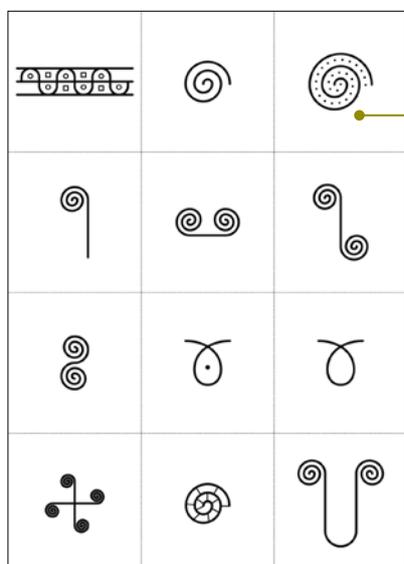
Graphic'arts. La page 108

Le répertoire graphique est destiné à structurer et à organiser la mise en œuvre des propositions de **Graphic'arts**. Les reproductions permettent de fabriquer le répertoire graphique de la classe. Le DVD-Rom offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Ici, une forme graphique de base est représentée en noir à gauche : la spirale. Elle se retrouve dans une œuvre d'art à droite (galets fracturés à blanc d'Andy Goldsworthy).



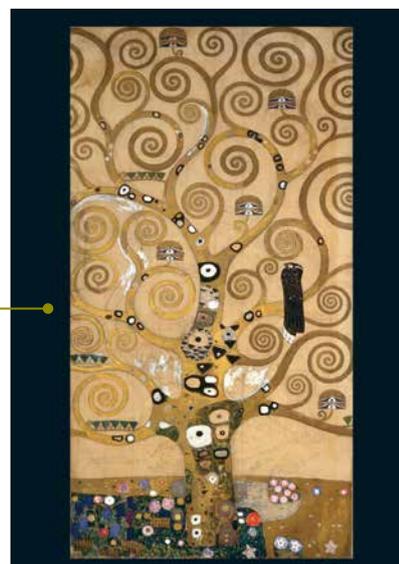
Graphic'arts répertoire graphique. Le répertoire des 8 formes de bases : la spirale



Le répertoire de 60 combinaisons de formes : un des 5 posters de 12 motifs

Ici, la spirale est associée à plusieurs autres formes.

Ici, on retrouve la spirale dans *L'arbre de vie*, une œuvre de Gustav Klimt.



La collection de 40 images et œuvres : *L'arbre de vie* de Gustave Klimt

SOMMAIRE

GRAPHIC'ARTS 4 À 7 ANS

Présentation (16 pages)

Les 8 modules d'activité

Tracer des arabesques

Marabout, bout de ficelle

Arabesques en fête

Le jeu du chronomètre

Méli-mélo

Le bonhomme boucles

Les dessins arabesques

Tracer des lignes droites

Gardons la ligne

Vertical limit

Jeu de tête

Les lignes mobiles

Voilà la pluie !

Créer et utiliser un répertoire graphique

Le rouge et le... blanc

Frottis-frottas

Mimi se déguise

Dictée graphique

Guerre et paix

Le memory graphique

Rythmes

Suivre des contours

Des silhouettes dans tous les sens

Jeux de lutte

Portraits puzzles

Sortir du cadre

Saga Africa

Déviations provisoires

Tracer des ronds

Premières impressions

Contours d'objets

Des ronds dans l'eau

Noir sur blanc, blanc sur noir

Jeux circulaires

Combiner des éléments graphiques

Créer avec des tracettes

Dessins en kit

Spiralage

Flora lignes

Relier des points

La trace de l'œuf

Les petits rout'arts

Secrets des traces

Les dés sont jetés

À tous les coins de rues

Créer avec les lettres et les mots

Paix

Prénoms en miettes

Désarticulations

Madlenka

Onomatopées

SOMMAIRE

GRAPHIC'ARTS RÉPERTOIRE GRAPHIQUE

Le répertoire des 8 formes de base

8 posters

- Le point
- La ligne droite - le trait
- La ligne brisée - le zigzag
- La spirale
- La ligne courbe - la vague
- La boucle - l'arabesque
- Le pont
- Le rond

Le répertoire des 60 combinaisons de formes

5 posters

La collection de 40 images et œuvres

40 posters

- Le point (4)
- La ligne droite - Le trait (4)
- La ligne brisée - Le zigzag (4)
- La spirale (4)
- La ligne courbe - La vague (4)
- La boucle - L'arabesque (4)
- Le pont (4)
- Le rond (4)
- Combinaison de motifs et formes nouvelles (8)

Le DVD-Rom

53 images

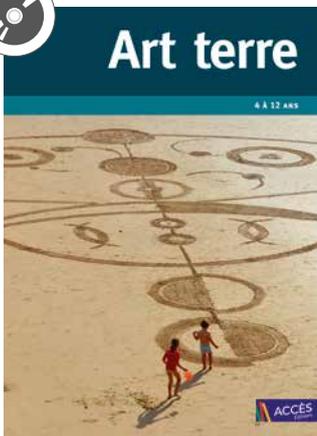


De la MS à la 6^e

Auteur Patrick Straub

Art terre 4 à 12 ans

La nature en projet



Nouveauté
Disponible à partir
d'avril 2016

Plus qu'un ouvrage sur le land art, **Art terre 4 à 12 ans** est un recueil de propositions artistiques originales déclinées sous forme de projets pluridisciplinaires en lien avec la nature. Son objectif est d'éveiller des désirs et des curiosités à partir de créations d'enfants et d'œuvres d'artistes. Soumis aux questionnements des élèves, l'auteur nous livre les secrets de ses propres créations et propose des prolongements pédagogiques à la fois sur le terrain et en classe.

ART TERRE 4 à 12 ans décline avec réalisme les trois piliers de l'éducation artistique que sont la rencontre, la connaissance et la pratique. La démarche proposée est en entière adéquation avec les programmes de 2015 et l'esprit du PEAC (Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle de l'élève).

Le matériel et les matériaux à prévoir.

La saison de l'année durant laquelle ce travail peut être proposé.

L'indicateur de niveau dans lequel l'activité peut être menée.

Le milieu dans lequel l'activité peut être menée.

Le déroulement indiquant à la fois les tâches de l'enseignant et celles des élèves.

La consigne ou le projet exprimés en termes d'actions.

L'indicateur de présence de l'image dans le DVD-Rom.

La rubrique variable donnant des précisions sur les connaissances, la pédagogie ou les compétences travaillées en lien avec les programmes.

Art terre 4 à 12 ans
Dossier de 192 pages
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-16-9

55€

La page 18

Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

CERCLES

RENCONTRER

Démarche

Présenter la réalisation inductive « Ronds d'Humus ».
Poser quelques questions sur la localisation (forêt), le nombre de cercles (3), la structure (?).
Faire émettre des hypothèses sur les modalités de réalisation.
Lire le dialogue ci-dessous : des enfants interrogent l'auteur.
Justifier le titre de la réalisation. Inventer d'autres titres.
Faire émerger les curiosités.

Dialogue avec l'auteur

Qu'est-ce que c'est ?
Ce sont des cercles plus ou moins vides... ou plus ou moins pleins. J'ai commencé par faire un cercle pour montrer que sous les feuilles il y avait cette terre noire qu'on appelle l'humus.

Pourquoi est-ce que tu as fait des cercles et pas des carrés ?
J'ai fait des cercles parce que c'est une forme qui m'inspire : elle me fait penser au soleil, à la lune, à la terre, aux planètes, aux étoiles. Je trouve que c'est une forme parfaite qui n'a ni début ni fin.

Pourquoi as-tu fait trois cercles différents ?
J'ai fait des cercles différents parce que les cercles peuvent être pleins ou vides, contenir beaucoup de feuilles ou très peu. C'est un peu comme quand tu te lèves le matin : certains jours tu es triste et tu n'as envie de rien alors le cercle est vide. Plus tard dans la journée, tu changes d'humeur et progressivement, le cercle se remplit.

Tu n'as pas fait de cercle plein ?
Si ! Il est tout au bout, mais on ne le voit pas, car il est entouré de feuilles. C'est un peu comme une goutte d'eau dans la mer. Tu ne la vois pas, mais elle est là quand même.

Comment est-ce que tu as fait ces cercles ?
J'ai fait un peu comme sur la plage, j'ai utilisé un cordeau (une ficelle avec un piquet). J'ai tracé le contour et j'ai plus ou moins vidé le cercle de ses feuilles.

CONNAITRE

Références et ouvertures culturelles

Le cercle est une forme archétypale présente dans de nombreuses civilisations. Dans l'iconographie ancienne et populaire, il peut représenter le soleil ou la lune. Le cercle désigne plus rarement la terre car la découverte et l'acceptation de sa forme circulaire sont relativement récentes. Sur le plan symbolique, le cercle nous invite à méditer sur l'infini, la continuité, la protection, la perfection, la notion de cycle. L'artiste anglais **Richard Long** utilise le cercle dans ses installations in situ pour concentrer notre regard et notre réflexion sur la beauté des matériaux bruts comme les pierres, les branches, ces mêmes matériaux qu'il rencontre et ramasse au cours de ses longues marches.

Désirs et curiosités

Rechercher

Apprendre

Langage, français
C1 - C2 - C3 Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. • C3 Lire un dialogue de manière expressive.
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités plastiques
C1 - C2 - C3 Exprimer ses désirs et formuler des projets.
C2 - C3 S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Réalisation inductive

RONDS D'HUMEUR



Ronds d'humeur • 2015 © Patrick Straub
Humus, feuilles mortes

Rechercher

Les mots clés et les pistes de focalisation pour approfondir ses connaissances.

La réalisation inductive.

SOMMAIRE

Premiers pas
Land art libre
Le jeu des familles
En première ligne
Fiches d'identité

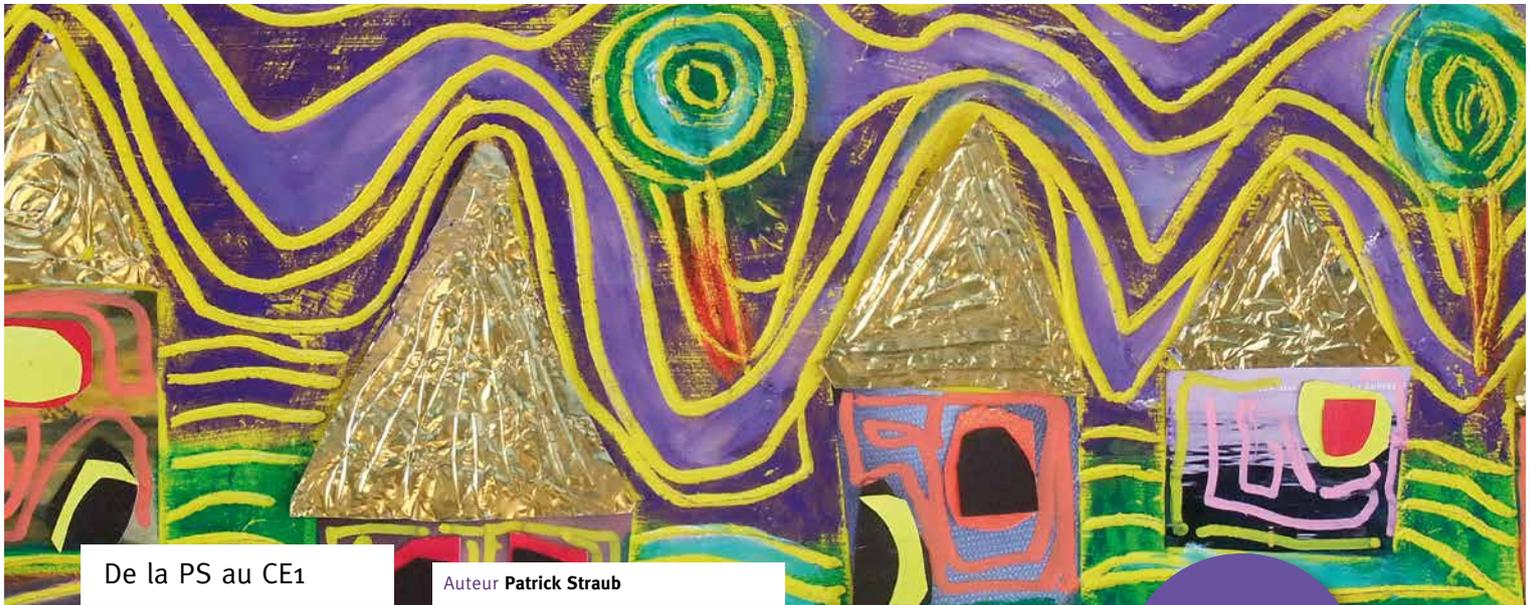
Projets en familles
Formes
Lignes
Dessins
Compositions
Transformations

Déclinaisons
Vent
Glace
Cercles
Flotter
Reflets
Fractal
Ombres
Spores
Pissenlit
Habits de saisons
Tableaux d'automne
Portrait d'un lieu

DVD-ROM

Le DVD-Rom contient toutes les images de l'ouvrage en grand format. Projetées ou visionnées sur un TBI, ces images facilitent l'analyse des réalisations inductrices et l'observation des productions d'élèves montrées en exemple. Le DVD-Rom propose également du matériel prêt à être imprimé : les cartes du jeu des familles, les fiches d'identité...

Les pages 150 et 151

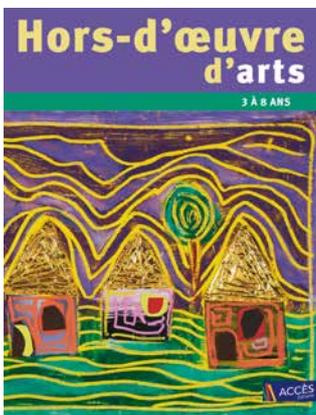


De la PS au CE1

Auteur Patrick Straub

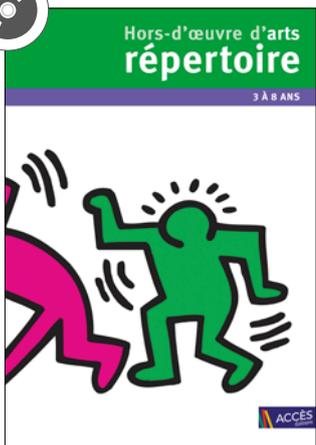
Hors-d'œuvre d'arts et répertoire

Pratiquer en compagnie d'artistes



Les pratiques plastiques ont trouvé leur place dans la rencontre et la compréhension des œuvres. Pour éviter le piège de la simple copie et son effet modélisant **Hors-d'œuvres d'arts** propose une alternative originale qui place l'enfant en situation de « re-création ». L'élève refait le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre à travers l'exploration de 10 univers artistiques différents. Transposées sur des œuvres locales, les démarches proposées peuvent également soutenir la mise en œuvre du PEAC.

L'œuvre de référence Elle sert de support visuel à l'introduction narrative et problématique.



Le titre Il donne une indication sur l'accroche problématique développée dans la démarche de rencontre.

L'artiste ou la communauté artistique de référence

L'introduction narrative Elle a pour objet de faire entrer les élèves dans le processus créatif de l'artiste.

La démarche Elle développe étape après étape le projet de réalisation annoncé.

Hors-d'œuvre d'arts 3 à 8 ans

Dossier de 208 pages A4.

ISBN 978-2-909295-72-5

50 €

Hors-d'œuvre d'arts répertoire 3 à 8 ans

Pochette comprenant :

- 64 posters 320x225 mm,
- 1 DVD-Rom de 64 images.

ISBN 978-2-909295-46-6

55 €

KEITH HARING

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'expose dans la rue et dans le métro. Les New-Yorkais se déplacent constamment, son art sera en mouvement.

OBJECTIF GÉNÉRAL
Amener les élèves à générer 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 ÉCLAIRART DONNER SIGNES DE VIE
CONSIGNES - PROJETS Montrer qu'un personnage bouge à l'aide de « petits traits ».

DÉMARCHE
Répérer 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.
Manipuler 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
Matériaux matériels 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 appui 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.

Hors d'œuvre d'arts. Keith Haring. La page 190

Hors-d'œuvre d'arts répertoire facilite la mise en place de ces pratiques. Il constitue également un ensemble autonome permettant aux enseignants de faire découvrir des œuvres d'arts aux élèves dès l'école Maternelle.



Hors-d'œuvre d'art répertoire. Le recto 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

Références artistiques d'arts page 80
VERS LA SCULPTURE

26 ANDY WARHOL (1928-1987)
FLOWERS III (FLEURS) (1964)
Acrylique et sérigraphie sur toile

Projet cible
Utiliser et inventer des « machines », des dispositifs permettant de produire des images en séries.

Introduction
Andy Warhol est un homme pressé. Il n'a pas envie de perdre son temps à recopier des images et de les peindre les unes après les autres simplement pour changer les couleurs. C'est pourquoi, il utilise une « machine » qui fait ce travail à sa place.

L'œuvre en questions
Objectifs
• Repérer la constante et le variable d'une série : les motifs, les couleurs.
• Montrer que les « motifs » sont leur place dans le processus créatif.

→ De combien d'images cette œuvre est-elle composée ?
Six images de forme carrée.

→ Ces images sont-elles identiques ?
Oui et non. Les motifs sont presque les mêmes, mais les couleurs sont différentes.
Expliquer que ces images ont été fabriquées avec une « machine » à reproduire les images, une sorte de photocopieur capable de changer les couleurs.

→ La machine a eu des ratés. Quelles sont les images qui en témoignent ?
L'image 4^e car les motifs se superposent et l'image 6^e car le cadrage est décalé.

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |

Objectif
• Savoir décrire une œuvre.
• Reconnaître une œuvre décrite.

Retrouver l'image décrite par l'enseignant ou par un élève.
Exemples • Toutes les fleurs sont jaunes ; c'est l'image 5.
• Il y a deux fleurs oranges, une fleur jaune et une quatrième qui est violette ; c'est l'image 3.
• Il y a une fleur jaune, deux fleurs oranges et une fleur violette ; c'est l'image 2.

Propositions de pratiques en lien

Machines à contours (pages 84 et 85)
Machines à aplats (pages 86 et 87)

Œuvres en réseau 25 26
Points de focalisation
• Le principe de réalisation : motif identique et variation des couleurs.
• Le sujet : motifs végétaux / figures humaines.

Le verso 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

SOMMAIRE

HORS-D'ŒUVRE D'ARTS

Présentation (8 pages)

Piet MONDRIAN

Un univers ordonné
L'équilibre des couleurs
Une palette élémentaire
L'envers du décor
Sur les pas de Mondrian

Joan MIRÓ

La tête dans les étoiles
Les règles du jeu
Un univers habité
Des personnages en vrac
Des aventures sous-marines
De bric et de broc
Un retour à la terre

Jean DUBUFFET

La terre à nos pieds
La matière sublimée
Entre ciel et terre
Des pâtes au menu
Le laboureur d'images
La force du gribouillage
La peinture végétale
La réussite de l'Hourloupe
Les visages de l'Hourloupe
Sculptures

Andy WARHOL

Identiques et différents
Des images en série
Art ABORIGÈNE
Le temps du Rêve
Les animaux ancêtres
Des signes secrets
Cartes et territoires
En pointillés

Friedensreich HUNDETWASSER

Tout en rondeur
Les secrets de beauté
La nature en ligne
Une structure galactique
À contre-courant
La liberté architecturale

Alberto GIACOMETTI

Arrêt sur image
Comme une âme en quête
La comète Giacometti
Paul KLEE
Des paysages reconstruits
Des paysages en frises
Des souvenirs de voyage
Comme un arbre
La danse de la peur

Pierre ALECHINSKY

L'imprimeur
Le margeur
Le metteur en scène
Le révélateur

Keith HARING

Des traits dynamiques
Une question d'attitude
Des rencontres
Des signes de vie
Un homme de cœur

SOMMAIRE

HORS-D'ŒUVRE D'ARTS RÉPERTOIRE

Piet MONDRIAN

1 Portrait
2 Composition en blanc, noir et rouge
3 Composition en rouge, bleu et jaune
4 Composition
5 Composition en rouge, jaune, bleu et noir

Joan MIRÓ

6 Portrait
7 Un bel oiseau révélant l'inconnu à un couple d'amoureux
8 Sans titre
9 Sans titre
10 La caresse d'un oiseau
11 Vase

Jean DUBUFFET

12 Portrait
13 Place for Awakenings
14 Messe de terre
15 Le voyageur sans boussole
16 Campagne heureuse

17 Nœud au chapeau
18 Vache blanche, fond vert
19 L'âne égaré
20 Texte Historie III
21 Autoportrait II
22 Le veuilleur
23 Réchaud-four à gaz

Andy WARHOL

24 Autoportrait
25 Marilyn Diptych et Blue Marilyn
26 Flowers III
27 Magnas

Art ABORIGÈNE

28 Portrait
29 Homme Maam attaquant une femme
30 Kangourou femelle
31 Man's story
32 Small birds travel near Kininyuru
33 Peinture aborigène près de Alice Springs
34 Churinga

Friedensreich HUNDETWASSER

35 Portrait
36 Pavillons et bungalows pour autochtones et étrangers
37 Herbe pour ceux qui pleurent dans la campagne
38 Les machins poussent dans les jardins aimés
39 Le jardin des morts heureux
40 Tender Dinghi
41 Maison Hundertwasser Vienne

Alberto GIACOMETTI

42 Portrait
43 Man walking I
44 La place (City square)
45 Petit buste sur socle (Aménophis)

Paul KLEE

46 Portrait
47 Villas florentines
48 Pastorale
49 Garten im Orient

50 Park near Lu
51 Danse de la peur

Pierre ALECHINSKY

52 Portrait
53 Labyrinthe d'apparat
54 Le passé inaperçu
55 L'arbre (bleu) rue Descartes Paris
56 Bouclier urbain
57 Sous le feu
58 Arrondissement

Keith HARING

59 Portrait
60 International Youth Year
61 Pop Shop quad I
62 Sans titre
63 Sans titre
64 Sans titre

Le DVD-Rom

64 images

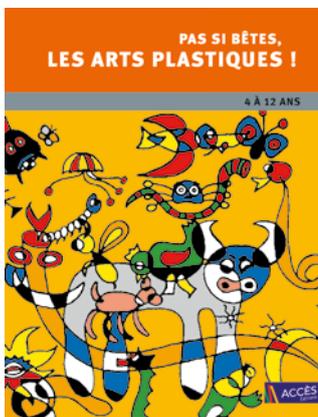


De la MS au Collège

Auteur Patrick Straub

Pas si bêtes, les arts plastiques!

Créer un bestiaire fantastique



Ces dernières années, l'approche thématique a souffert d'une mauvaise réputation. L'ambition de **Pas si bêtes, les arts plastiques!** est de redonner ses lettres de noblesse à une entrée au fort potentiel créatif. Bien que s'appuyant sur le bestiaire fantastique, la démarche et les techniques proposées dans cet outil sont aisément transposables à d'autres thèmes.

Pas si bêtes, les arts plastiques! pose 29 problématiques différentes à partir de travaux d'élèves. Chacune s'appuie sur une démarche créative qui lui est propre.

Les réalisations des élèves
Ces photos témoignent du travail effectué dans les classes.



CYCLES 2 3

Le titre
Il permet de dénommer l'activité.

Zébraphant et vachours

→ Réutiliser les formes

La mise en situation
Elle propose des situations motivantes : le jeu, les mises en scène, la recherche d'une solution...

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

Le matériel
La liste indique tout ce qui est nécessaire à l'activité.

Mise en situation

La classe a participé au « Grand prix de l'imaginaire », un concours organisé par une chaîne de télévision. C'est cette dernière qui avait fixé le cahier des charges. Le caractère motivant de ce genre de concours est incontestable.

Consigne

Nous allons fabriquer des animaux extraordinaires à partir de matériaux de récupération. Appropriation par l'élève. Comment utiliser ces matériaux ?

Solutions retenues ici. Réalisation d'animaux hybrides en jouant sur le pouvoir évocateur des formes.

Matériel

Matériaux de récupération, pistolet à colle, peinture acrylique, gouaches, vernis.

DÉROULEMENT

1 | Cahier des charges

Lecture du cahier des charges tel qu'il est fourni par les organisateurs : réalisation d'animaux fantastiques en volume en utilisant exclusivement des matériaux de récupération et en mélangeant plusieurs animaux.

2 | Collecte de matériaux

Faire ramener toutes sortes de matériaux. Il n'est pas nécessaire que les enfants sachent à l'avance ce qu'ils veulent en faire.

3 | Phase de manipulation

C'est de la manipulation que naît généralement l'idée. On laisse manipuler les élèves en utilisant les objets qu'ils ont ramenés. Ils jouent avec eux jusqu'à ce qu'un animal « apparaisse ».

4 | Mise au point

Lorsque l'enfant a trouvé l'animal ou la créature qu'il veut réaliser, des manques apparaissent : *il me faut encore des pattes, une queue...*

L'enseignant aide les enfants à trouver ce qui manque pour compléter l'animal (tubes en carton pour les pattes, CD pour les oreilles...).

14/15

La page 14

Pas si bêtes, les arts plastiques!

4 à 12 ans

Dossier de 128 pages A4.

ISBN 978-2-909295-79-4

40€



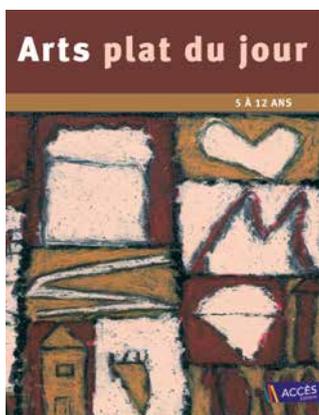
De la GS au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Créer à partir de situations ordinaires de la classe



Arts plat du jour



Arts plat du jour, fruit d'une longue expérience, nous ouvre la porte sur des pratiques riches et accessibles à tous. La variété des propositions et la diversité des techniques en font un outil puissant au service du projet. Plus que jamais d'actualité, cet ouvrage propose une démarche en totale conformité avec l'esprit des nouveaux programmes.

Le classement par thèmes comme repère
56 activités diverses et variées se retrouvent dans 19 thèmes liés au quotidien de l'enfant.

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

Le thème
Une entrée pour se situer.

Le cadre du projet
Une entrée thématique pour coller au vécu de la classe.

La démarche
Une entrée méthodologique pour baliser le parcours didactique. Étape après étape, elle accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser la proposition.

Ce que l'enfant apprend
Une entrée centrée sur les apprentissages pour prendre conscience des enjeux de la proposition.

Les compétences-cibles de fin de cycle
Une entrée pour mieux équilibrer l'offre pédagogique.

Le titre
Il permet de dénommer l'activité.

L'inducteur visuel
Une entrée visuelle pour déclencher le désir de créer.

LES RESSOURCES LOCALES

Regards sur un regard

CADRES DU PROJET
Exploration de l'environnement proche – Thème de l'eau – Exploration graphique.

COMMENTAIRES
Celui qui n'a jamais croisé le regard d'une plaque d'égout ne peut pas comprendre qu'on puisse se passionner pour ces objets vulgaires que nous foulons quotidiennement. Si on prend le risque de s'arrêter et de les regarder, il est déjà trop tard ! Il vous prend alors une envie folle de les dessiner, de les froter, de les photographier et de jouer avec leurs étonnants graphismes en bas-relief.

INTENTION PREMIÈRE
Amener les élèves à exploiter le potentiel graphique d'un objet ordinaire.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Prélèvement des échantillons d'empreintes de plaques grâce à la technique du frottage

- Poser une feuille de papier sur la plaque.
- Frotter avec un pastel gras de couleur foncée.
- Penser, si nécessaire, à rappeler aux élèves qu'il faut froter le pastel en biais ou à plat.
- Ne pas hésiter à multiplier les échantillons.

ÉTAPE 2 : Organiser ses échantillons et les présenter

- Découper les échantillons.
- Organiser et valoriser sa collection.
- Présenter son travail.

ÉTAPE 3 : Exploiter les frottages restants

- Peindre les échantillons de frottage en investissant les espaces non marqués.
- Utiliser une seule couleur avec différentes valeurs (une couleur avec plus ou moins de noir ou de blanc).
- Faire émerger les différentes stratégies de mise en couleur: contournement, slalom, remplissage...

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Utiliser des matériaux, des supports, des outils et des procédés techniques variés.
- Mieux connaître son environnement.
- Exploiter les images pour des réalisations intentionnelles et réfléchies.

PISTES POUR ALLER PLUS LOIN

- Amener les élèves à réfléchir aux autres techniques de prélèvement du réel: impression, moulage, photographie...
- Proposer de faire le portrait de son quartier en utilisant l'une ou l'autre technique évoquée ci-dessus.

INDUCTEUR VISUEL
Photographie ou observation directe de plaques d'égouts et autres couvercles

COMPÉTENCES CIBLES DE FIN DE CYCLE

CYCLE 2

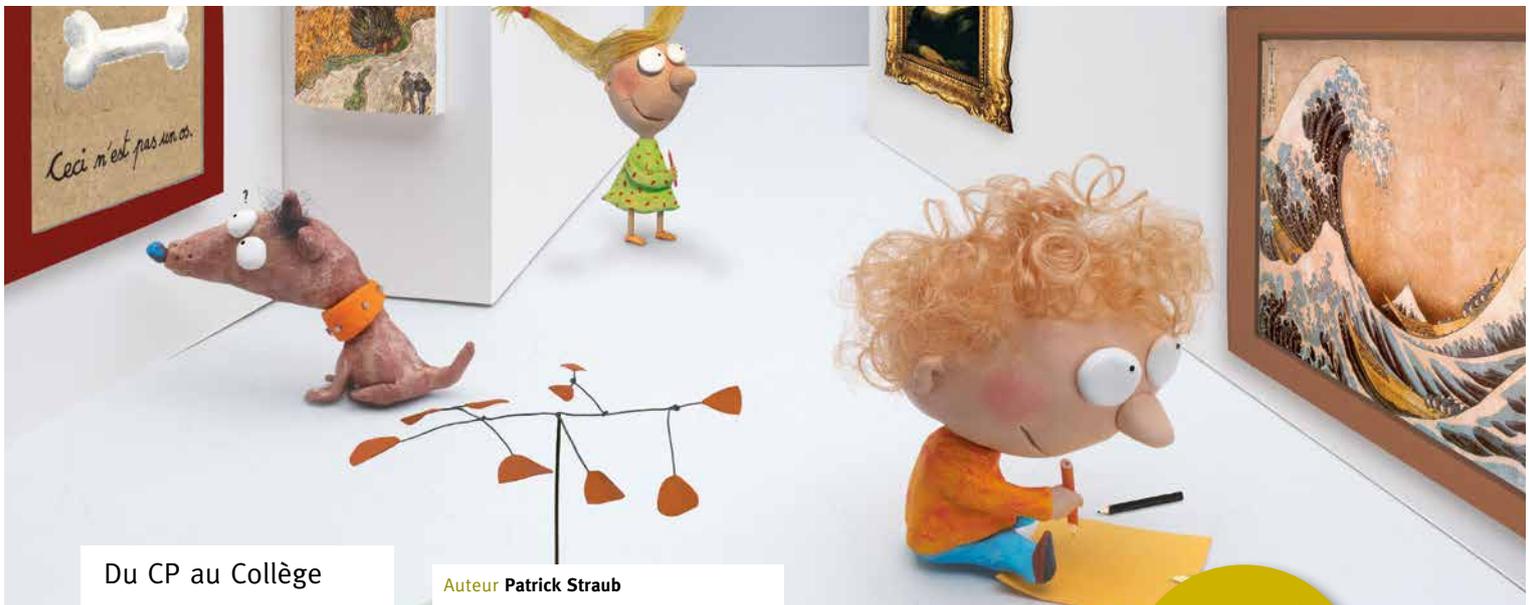
- Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux dimensions.

CYCLE 3

- Réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises.

108/109

Arts plat du jour 5 à 12 ans
Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-916662-04-6 **50€**



Du CP au Collège

Auteur Patrick Straub

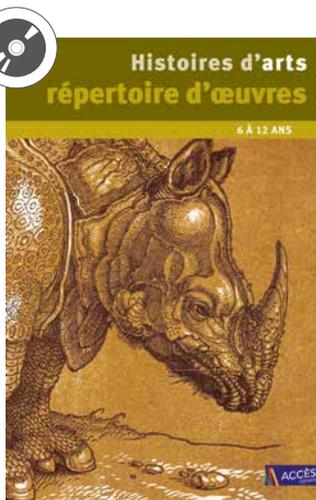
Histoires d'arts en pratiques et repertoire

Rencontrer
les œuvres
et les éclairer
par la
pratique



L'enseignement de l'histoire des arts pose de réelles difficultés aux enseignants. Histoires d'arts en pratiques apporte des réponses concrètes aux questions des pédagogues tant au niveau des techniques d'interrogation des œuvres que de celui des pratiques éclairantes.

L'ouvrage a pour objectifs de donner aux enseignants et à leurs élèves les ressources nécessaires à la constitution d'une première culture artistique initiée à partir d'un certain nombre d'œuvres de référence. Les propositions pédagogiques du document sélectionné sont transposables à la mise en œuvre du PEAC.



L'œuvre support

Elle constitue le point d'entrée d'une approche soucieuse d'aller au-delà de sa simple connaissance.

Le titre
Il place l'œuvre dans son contexte d'étude.

La période historique
Elle situe l'œuvre dans son contexte artistique sur l'échelle du temps.

Le contexte de création
Il rappelle dans quelles conditions historiques, sociales et artistiques l'œuvre a été réalisée.

Questions de lieu, de sens, de forme, de technique...
Ces paragraphes introduits par des questions que les élèves pourraient poser, éclairent le lecteur sur des points particuliers.

Histoires d'arts en pratiques
6 à 12 ans
Dossier de 184 pages A4.
ISBN 978-2-909295-56-5

50 €

Histoires d'arts repertoire d'œuvres
6 à 12 ans
Pochette comprenant :
• 64 posters 320x225 mm,
• 1 DVD-Rom de 64 images.
ISBN 978-2-909295-58-9

55 €

La frise
Elle est constituée de deux axes : l'axe historique découpé en périodes et l'axe artistique faisant apparaître les styles et les mouvements.

La peinture à l'huile

LES TEMPS MODERNES

UN ARTISTE
Jan Van Eyck (1390 Maaseik-1441 Bruges) est un peintre flamand célèbre pour ses peintures religieuses et ses portraits réalistes.
En 1435, 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 ne... 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 s'épanouit 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 ministériels.
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 peintres des pays du Sud se caractérisent, quant à eux, 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 éblouis par la maîtrise de l'artiste dans le traitement des moindres détails (les cisèlures 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 LÉGITIME ?
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 courtiser par les grands de ce monde.

QUESTIONS DE TECHNIQUES
COMMENT FABRIQUER « 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 liant est l'eau sont appelés détrempe. Le terme « 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 défaut, 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 tableaux peints se fendaient régulièrement lorsqu'ils 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.

Jan Van Eyck (c. 1490-1441)
Les Époux Arnolfini (1434)
Peinture à l'huile sur bois (220 cm x 120 cm)
Musée du Louvre, Paris

1434 Les Époux Arnolfini

| | | | |
|-----------------|--------------|---------------------|---|
| PRÉ-RENAISSANCE | ART GOTHIQUE | RENAISSANCE DU NORD | |
| 1350 | 1375 | 1400 | 1500 |
| 1425 | 1450 | 1475 | |
| PRÉHISTOIRE | ANTIQUITÉ | MOYEN ÂGE | TEMPS MODERNES |
| | | | XIX ^e et XX ^e SIÈCLES |

74

Histoires d'arts en pratiques. La page 74

72 ■ Accès Éditions

Hors-d'œuvre d'arts répertoire d'œuvres facilite la mise en place de ces propositions.
Les reproductions sont destinées aux activités de découverte par petits groupes.
Le DVD-Rom fourni offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.



La reproduction pleine page

Des informations sur l'œuvre
 Elles renseignent sur son titre, son auteur, ses dates de création, sa taille, son lieu d'exposition, son identification.

Histoires d'arts répertoire d'œuvres. Le recto 17.

Des questions pour aller à la rencontre de l'œuvre
 Elles complètent celles déjà présentes dans **Histoires d'arts en pratiques**. Elles fournissent à l'enseignant des amorces permettant de focaliser le regard des élèves sur certains points clés.

Des liens pour construire des parcours
 Ils permettent des rencontres entre les œuvres, les époques et les artistes.

17
JAN VAN EYCK (vers 1390/1441)
LES ÉPOUX ARNOLFINI
 1434 - huile sur bois - 82 x 60 cm
 National Gallery, Londres.

L'œuvre identifiée
 ● **Identification du document.** Cette image est la reproduction d'une peinture.
 ● **Genre.** Cette peinture est un portrait, un double-portrait.
 ● **Cadrage.** Cette peinture est un portrait en pied (de façon à être vu en entier).
 ● **Posture.** Les personnages sont placés de trois-quarts face, orientés vers le centre.

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 leur 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 lève-t-il la main droite ?**
 On ne le sait pas. Il dit peut-être « je le jure ».
 → **Dans ce cas que peut-il bien jurer ?**
 Il peut jurer fidélité à sa compagne.
 → **Pourquoi ne sourit-il pas ?**
 Parce que l'instant est solennel. Cette toile est une sorte d'acte officiel. Aujourd'hui encore, il est interdit de sourire sur la photo de sa carte d'identité ou de son passeport.
 → **Le peintre est présent sur cette toile. Où le voit-on ?**
 On le devine dans le miroir situé sur le mur du fond.
 → **Quelle est la valeur symbolique des objets présents dans la pièce ?**
 Le chien symbolise la fidélité.
 Les fruits près de la fenêtre symbolisent la tentation.
 La bougie allumée symbolise la présence divine.

L'œuvre en réseau
 Série portraits
 ● Portrait du roi Jean II le Bon, anonyme.
 ● La Joconde, Léonard de Vinci.
 ● Portrait du roi François I^{er}, Jean Clouet.
 ● L'homme potager, Giuseppe Arcimboldo.
 ● Autoportrait aux yeux bagarés, Rembrandt.
 ● Portrait de Marie-Thérèse Walter, Pablo Picasso.

Le verso 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

SOMMAIRE

HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES

Présentation (10 pages)
 Comment utiliser cet ouvrage

La préhistoire et l'antiquité

- 1 L'art des parois
- 2 Les grandes pierres
- 3 Les poteries protohistoriques
- 4 Le temple grec
- 5 D'une Vénus à l'autre
- 6 L'art de la mosaïque

Le Moyen Âge

- 7 L'architecture romane
- 8 Les enluminures
- 9 L'architecture gothique
- 10 L'art du vitrail
- 11 Le portrait

Les temps modernes

- 12 La peinture à l'huile
- 13 La perspective
- 14 L'effet sfumato
- 15 Le non finito
- 16 L'art de la gravure
- 17 Les châteaux de plaisance
- 18 La nouvelle manière

19 Vanités et natures mortes

- 20 Le clair-obscur
- 21 Le paysage classique
- 22 Un jardin à la française
- 23 Fêtes galantes

Le 19^e siècle

- 24 L'ordre et la raison
- 25 Les sentiments de l'artiste
- 26 Tel quel
- 27 Saisir l'éphémère
- 28 Les petits points
- 29 Écriture de lumière
- 30 Des images qui bougent

Le 20^e siècle

- 31 La couleur pure
- 32 L'éclatement des formes
- 33 Les lois du hasard
- 34 Abstraction

SOMMAIRE

HISTOIRES D'ARTS RÉPERTOIRE D'ŒUVRES

La préhistoire et l'antiquité

- 1 Mains négatives
- 2 Baguettes décorées
- 3 Cheval chinois
- 4 Alignement de menhirs
- 5 Poteries en terre cuite
- 6 Le Parthénon
- 7 Les Vénus d'Arles et de Milo
- 8 Mosaïque Gallo-romaine

Le Moyen Âge

- 9 Cité de Carcassonne
- 10 Grande mosquée de Kairouan
- 11 Abbaye romane de Surbourg
- 12 Cathédrale Notre-Dame de Strasbourg
- 13 Vitrail de la cathédrale de Bourges
- 14 Madone d'Ognissanti
- 15 Enluminure sur parchemin
- 16 Jean II le Bon, roi de France

- 17 Les époux Arnolfini
- 18 Flagellation du Christ
- 19 Le jugement dernier

Les temps modernes

- 20 La Joconde
- 21 Esclave rebelle ou captif
- 22 Rhinocéros
- 23 Château de Chambord
- 24 François 1^{er}, roi de France
- 25 La tour de Babel
- 26 L'homme-potager
- 27 Miniature turque
- 28 Saint Matthieu et l'ange
- 29 Vanitas
- 30 Autoportrait à l'expression stupéfaite
- 31 Saint Joseph charpentier
- 32 David sacré roi par Samuel
- 33 La laitière
- 34 Parterre de l'Orangerie de Versailles

Le 19^e siècle

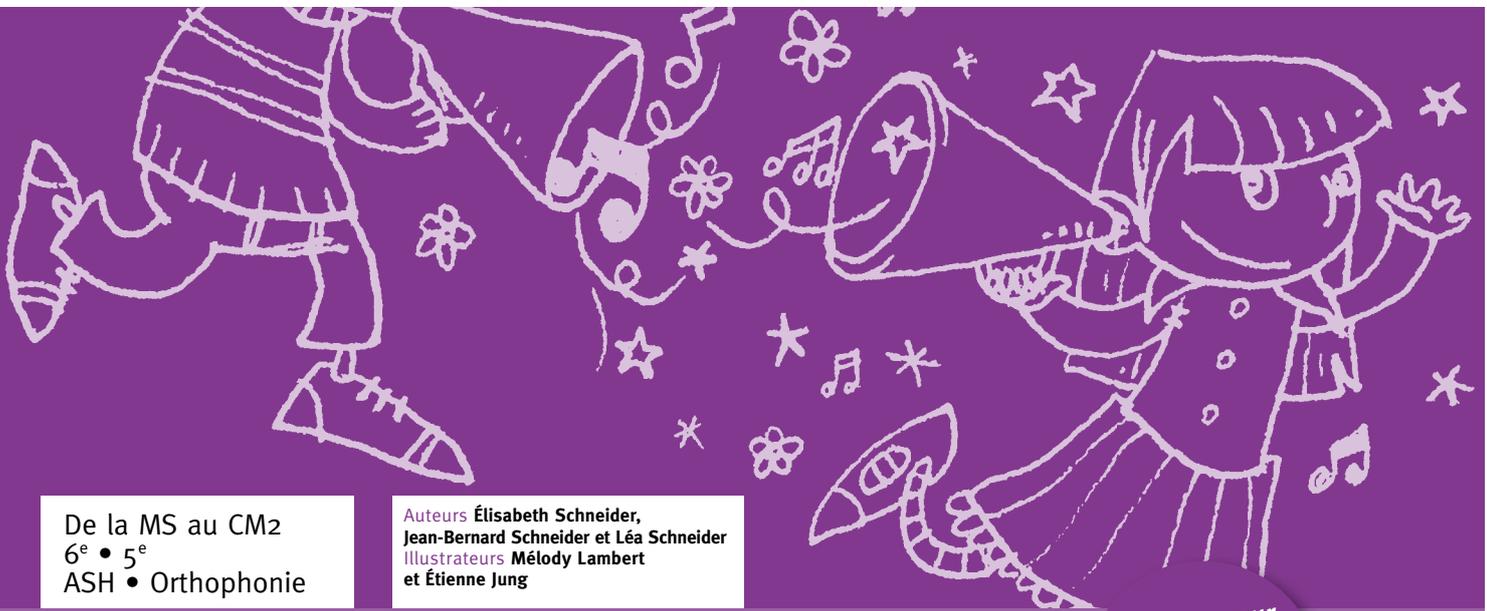
- 35 Embarquement pour Cythère
- 36 Le serment des Horaces
- 37 Le voyageur au-dessus de la mer de nuages
- 38 Le radeau de la Méduse
- 39 Première photographie
- 40 La Liberté guidant le peuple
- 41 La grande vague de Kanagawa
- 42 Tempête de neige en mer
- 43 L'Angelus
- 44 La vague
- 45 Impression, soleil levant
- 46 Bal du moulin de la Galette
- 47 Fin d'arabesque ou danseuse saluant
- 48 Cheval au galop
- 49 Route avec cyprès et ciel étoilé
- 50 Le cirque

Le 20^e siècle

- 51 La douleur
- 52 Le pont de Chatou
- 53 Nature morte à la chaise cannée
- 54 Selon les lois du hasard
- 55 Femme dans la nuit
- 56 Jaune, rouge, bleu
- 57 Tribune Tower
- 58 Portrait de Marie-Thérèse
- 59 Femme debout II
- 60 Number 34
- 61 Arc double face
- 62 260 colonnes du Palais Royal
- 63 Juicy Salif
- 64 Exposition Monumenta 2008

Le DVD-Rom

- 64 images



De la MS au CM2
6^e • 5^e
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider,**
Jean-Bernard Schneider et **Léa Schneider**
Illustrateurs **Mélody Lambert**
et **Étienne Jung**

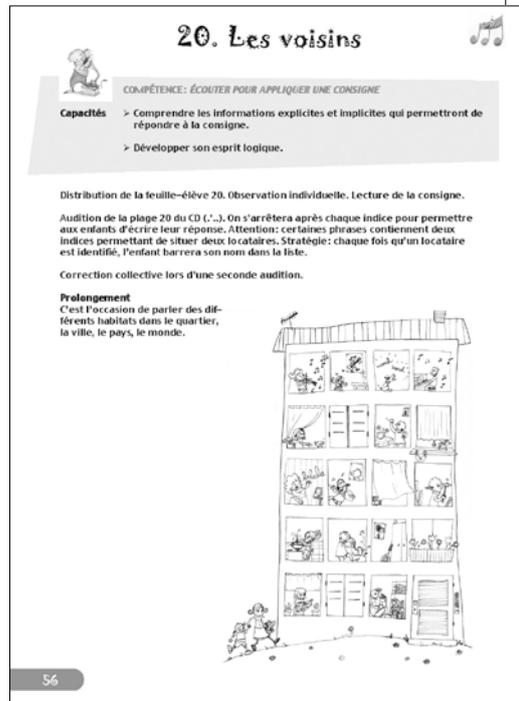
Écouter pour
développer son
attention et sa
concentration



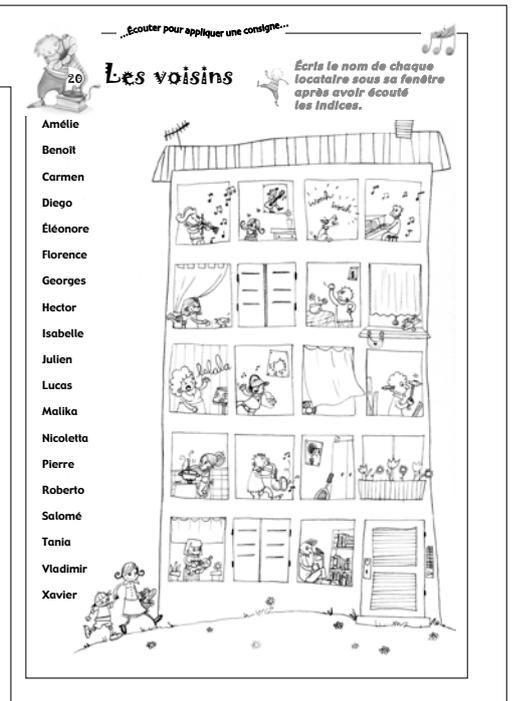
29, 35 et 33 jeux d'écoute



Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention ?
Toutes les activités de **29 jeux d'écoute**, de **35 jeux d'écoute**
et de **33 jeux d'écoute** sont des supports riches et variés à l'écoute active.
Le CD audio capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses
recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.



35 jeux d'écoute. Le document de l'enseignant. La page 56



35 jeux d'écoute. Le document de l'élève. La page 57

29 jeux d'écoute 4 à 6 ans
Dossier de 88 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• les 29 activités,
• le CD audio,
• les 29 corrigés.
ISBN 978-2-909295-90-9

40€

35 jeux d'écoute 6 à 8 ans
Dossier de 104 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• les 35 activités,
• les 2 CD audio,
• les 35 corrigés
ISBN 978-2-909295-91-6

45€

33 jeux d'écoute 8 à 12 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• les 33 activités,
• les 4 CD audio.
ISBN 978-2-909295-53-4

50€

Les références

Compétence travaillée

Niveau requis

- demande une attention modérée mais efficace
- demande une attention avvertie
- demande une attention renforcée
- demande une attention soutenue
- demande une attention très soutenue

Le titre de l'exercice

CD et plage

pour identifier

Écouter

RIEN À DÉCLARER ?

A3

Tu es employé(e) au service de fraude des douanes d'un aéroport international. Tu secondes chaque douanier dans son travail en visualisant sur ton écran de contrôle ce qui se passe et en écoutant ce qui se dit lors des différents passages.

Attribue à chaque passager le numéro du vol qu'il vient de prendre. Indique par une croix ceux qui ont commis des infractions.

| ARRIVÉES | | | |
|---------------|-------|------------|-------|
| 01 CASABLANCA | 20:03 | 06 LIMA | 20:26 |
| 02 GENÈVE | 20:07 | 07 MEXICO | 20:31 |
| 03 KATHMANDOU | 20:14 | 08 MOSCOU | 20:33 |
| 04 KINSHASA | 20:19 | 09 MUNICH | 20:35 |
| 05 LA HAVANE | 20:23 | 10 PAPEETE | 20:38 |

Tous les voyageurs de l'illustration ont pris un vol différent et vont passer à la douane pour revenir sur le territoire français.

L'exercice

- Mise en situation
- Présentation des indices sonores
- Présentation des indices visuels
- Consigne
- Trace écrite

L'illustration

Due au talent d'Etienne Jung, elle se veut claire, précise et ludique.

Le corrigé

Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

33 jeux d'écoute. Le document de l'élève. La page 13

SOMMAIRE

29 jeux d'écoute MS-G5

Écouter pour...

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

35 jeux d'écoute CP-CE1-CE2

Écouter pour...

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

33 jeux d'écoute CE2-CM1-CM2-6°-5°

Écouter pour...

- identifier
- discerner
- se représenter une situation
- s'orienter
- s'instruire
- aller à l'essentiel

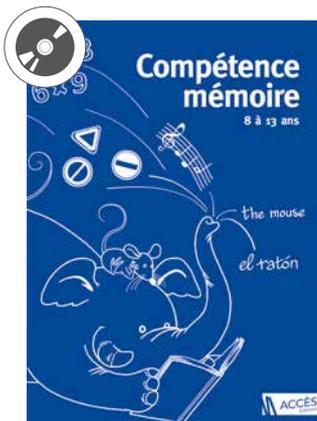
De la PS au Collège
ASH • Orthophonie
Illettrisme

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustratrice **Caro**

Compétence mémoire

2 à 6 ans
6 à 8 ans
8 à 13 ans

Développer
les compétences
transversales
et la
méthodologie



À la base de toute activité perceptive et motrice, la mémoire offre, dès la maternelle, d'inépuisables situations de jeu et d'éveil sensoriel qui stimulent le développement cérébral de l'enfant. En mettant en place très tôt des gestes de mémorisation efficaces, nous aidons l'enfant à construire son langage, à organiser ses connaissances et à se structurer dans le temps et dans l'espace.

Exercer et affiner les capacités perceptives

Compétence mémoire met en œuvre de manière progressive un véritable entraînement des capacités perceptives de l'enfant : 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.

Employer des stratégies adaptées

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, étudier un cours, apprendre un résumé, mémoriser une comptine ou des données géographiques et historiques, retenir les nombres, apprendre l'orthographe d'un mot et enrichir son vocabulaire.

Un outil complet et opérationnel

Compétence mémoire apporte à l'adulte les éléments théoriques et méthodologiques et de nombreux outils pratiques :

- les 8 tableaux de compétences de base pour mettre en place une véritable programmation des activités de mémorisation de 2 à 13 ans,
- une BD créée par Caro mettant en scène le fonctionnement de la mémoire,
- des mémos animés par des pictogrammes pour illustrer un geste précis,
- de nombreuses idées de jeux pour explorer et mettre en œuvre les différentes capacités,
- des cartes d'activités au format A3 pour une utilisation collective efficace et rapide,
- des fiches-élèves photocopiables à utiliser individuellement ou en petit groupe pour découvrir les techniques de base à travers des manipulations simples (découper, classer, colorier...).

Compétence mémoire 2 à 6 ans

Classeur comprenant :

- 1 dossier pédagogique de 64 pages,
- 40 cartes d'activités A3,
- 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.

ISBN 978-2-909295-63-3

40 €

Compétence mémoire 6 à 8 ans

Classeur comprenant :

- 1 dossier pédagogique de 64 pages,
- 40 cartes d'activités A3,
- 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.

ISBN 978-2-909295-31-2

40 €

Compétence mémoire 8 à 13 ans

Dossier de 152 pages + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-10-7

40 €

Prénom _____ Nom _____

L'association DÉVELOPPER SON IMAGINATION 23

Retenir les noms et les visages

Pour faciliter la mémorisation de toutes ces informations, tu vas imaginer une **association** entre le visage, le nom et le métier. Par exemple, Émile Poincaré, géographe: son visage n'est pas vraiment canin, son côté est lisse comme un globe. Dans son métier, on parcourt des milles et des milles (Émile). On peut imaginer tout ceci dans une image amusante: le crâne est remplacé par un globe, le personnage est assis sur une borne avec le nombre 1000...

Dessine ce que tu peux visualiser pour Émile Poincaré.

Procède de même avec les autres personnages.

| | | | | |
|------------------------------|-----------------------------|----------------------------|-------------------------------|--|
| | | | | |
| Émile POINCARRÉ géographe | Otto MATIC ingénieur | Mégane PÔNET élèveuse | Gaston LABOULE boucher | Esther RHOD comédienne |
| | | | | |
| Alexis DUBOIS bâcheron | Richard LEHELLE banquier | Jeannot POUPARD fermier | Manuel LETAILLEUR assureur | Mathieu LABROUSSE professeur des écoles |

Développer son imagination.
8 à 13 ans. Document élève 23

PERCEPTION Fiche élève 24

Objectif Créer des représentations mentales

Jeu du qui-est-ce.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Créer des représentations mentales. 2 à 6 ans. Fiche élève

SITUATION Fiche élève 25

Objectif Retenir une histoire

Découvre l'histoire
Écoute, l'histoire, puis retrouve les personnages et les lieux.

Histoire sans fin

Dans un moulin, un oiseau a volé un petit grain de blé.
Mais il l'a perdu en route et le grain est tombé dans un pré.
Le grain a bu des gouttes de pluie. Il est devenu un joli épi.
Mais une vache qui passait par là mange l'épi.
Cette vache a donné beaucoup de lait. A la ferme, on en a fait un fromage.
Une souris gourmande trouve le fromage et le vole.
Elle le mange entièrement et devient tellement grosse que le chat l'attrape facilement et la dévore.
C'était le chat du moulin.

Apprends l'histoire

- Place sur la fiche les personnages et les lieux dans l'ordre de l'histoire.
- Raconte l'histoire en t'aider du plan de rappel.
- Mémorise le plan de rappel puis raconte l'histoire sans aucun document.

les personnages et les objets

les lieux

Le plan de rappel

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Retenir une histoire. 6 à 8 ans. Fiche élève

STRUCTURATION SPATIALE Fiche élève 26

Objectif Savoir repérer et reproduire une structure

Choisis un dessin, observe bien sa structure, essaie de le revoir mentalement puis reproduis-le de mémoire sur une feuille quadrillée (cache les autres dessins).

1 **symétrie**

2 **répétition**

3 **progression**

4 **analogie**

5

6

Organiser et structurer. 6 à 8 ans. Fiche élève

SOMMAIRE

- Dossier pédagogique**
(valable pour les 2 classeurs)
- Les étapes de la mémorisation**
- L'acquisition**
- le rôle de l'attention
 - la perception
 - la mémoire de travail
- Le traitement**
- la mémoire à long terme
 - l'association
 - la structuration
 - la répétition
 - le codage et la mnémotechnie
- La restitution**
- les techniques de rappel
 - le rôle de la concentration

- Activités et situations 2 à 6 ans**
- jeux d'attention
 - activités de perception
 - mémoire de travail
 - jeux d'association
 - activités de structuration
 - jeux de codage
 - autour de la répétition
 - rappel et concentration
 - sélection de comptines

- Activités et situations 6 à 8 ans**
- retenir les noms et les visages
 - reproduire un dessin
 - retenir une histoire
 - apprendre un poème
 - retenir une séquence de mots
 - mémoriser un itinéraire
 - mémoriser des nombres
 - mémoire et copie
 - retenir l'orthographe d'un mot

- Compétence mémoire 8 à 13 ans**
- 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
- Situations et stratégies de mémorisation

C'est la passion
de créer et de
partager qui
nous pousse
et nous motive.



Jean-Bernard SCHNEIDER, vous avez fondé ACCÈS Éditions, il y a 21 ans. Parlez-nous de vos motivations.

ACCÈS Éditions a été créée en 1995 par des enseignants alsaciens désireux de proposer une alternative de qualité aux manuels existants. Pour nous, être éditeur est une responsabilité, un défi permanent, une passion toujours intacte mais surtout un engagement moral : celui de proposer aux enseignants des outils concrets, directement utilisables, leur facilitant la mise en œuvre des objectifs et contenus des programmes officiels. Nous appartenons à la grande famille des passeurs et nous avons su imposer notre patte à force de persévérance, de conviction, d'innovation et d'esprit d'entreprise.

Pour vous tenir informés de notre actualité,
je vous invite à visiter notre site internet entièrement rénové
www.acces-editions.com



Vous pouvez également nous retrouver via notre page facebook.

À quoi êtes-vous le plus attaché ?

À la liberté et à la différence. La liberté de créer ce que nous voulons, comme nous le voulons, quand nous le voulons en toute indépendance. La différence de donner corps à des documents qui ne ressemblent à aucun autre. Tous les outils que nous réalisons sont immédiatement identifiables au label ACCÈS Éditions. Pour la maternelle, nous sommes fiers d'avoir trouvé le juste équilibre entre l'épanouissement dont l'enfant a besoin et les activités d'entraînement qui lui sont nécessaires. Pour l'élémentaire, tous nos outils privilégient une pédagogie active favorisant la responsabilité, la construction du sens, l'esprit de recherche et l'autonomie de l'élève. Et de plus en plus de professeurs de collège les utilisent avec bonheur.

Toujours avec la même passion ?

C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive. Nos auteurs ne se réclament d'aucun mouvement pédagogique particulier sinon celui de la réussite de tous les élèves. Je voudrais saluer ici leur fidélité à notre maison et leur loyauté à nos principes éditoriaux. D'année en année, nos auteurs arrivent à nous surprendre et à nous séduire en nous soumettant des projets éditoriaux novateurs avec le même enthousiasme qu'à leurs débuts. J'en profite également pour les remercier d'accepter d'assurer sur leurs temps libres des conférences dans toute la France à la demande des inspections.

Quelle est votre grande satisfaction pour 2016 ?

De pouvoir proposer à nos collègues du cycle 3 un outil sur l'enseignement moral et civique permettant à leurs élèves de devenir des citoyens conscients de leurs responsabilités dans leur vie personnelle et sociale. Avec Jean-Pierre REMOND co-auteur de la collection HISTOIRE À REVIVRE, nous nous sommes lancés le défi de répondre de la manière la plus concrète possible aux interrogations sur la mise en œuvre des principes et des valeurs régissant la vie commune dans la société française d'aujourd'hui. Il nous fallait sortir des sentiers mille fois empruntés par les manuels d'éducation ou d'instruction civique. Il nous fallait poser les bonnes questions, y répondre clairement et simplement. Il nous fallait susciter l'envie et la curiosité de nos élèves afin de les rendre actifs dans la construction de leur culture humaniste et la formation de leur esprit critique. Avec CITOYENNETÉ À VIVRE nous sommes à la fois heureux et fiers du résultat.

