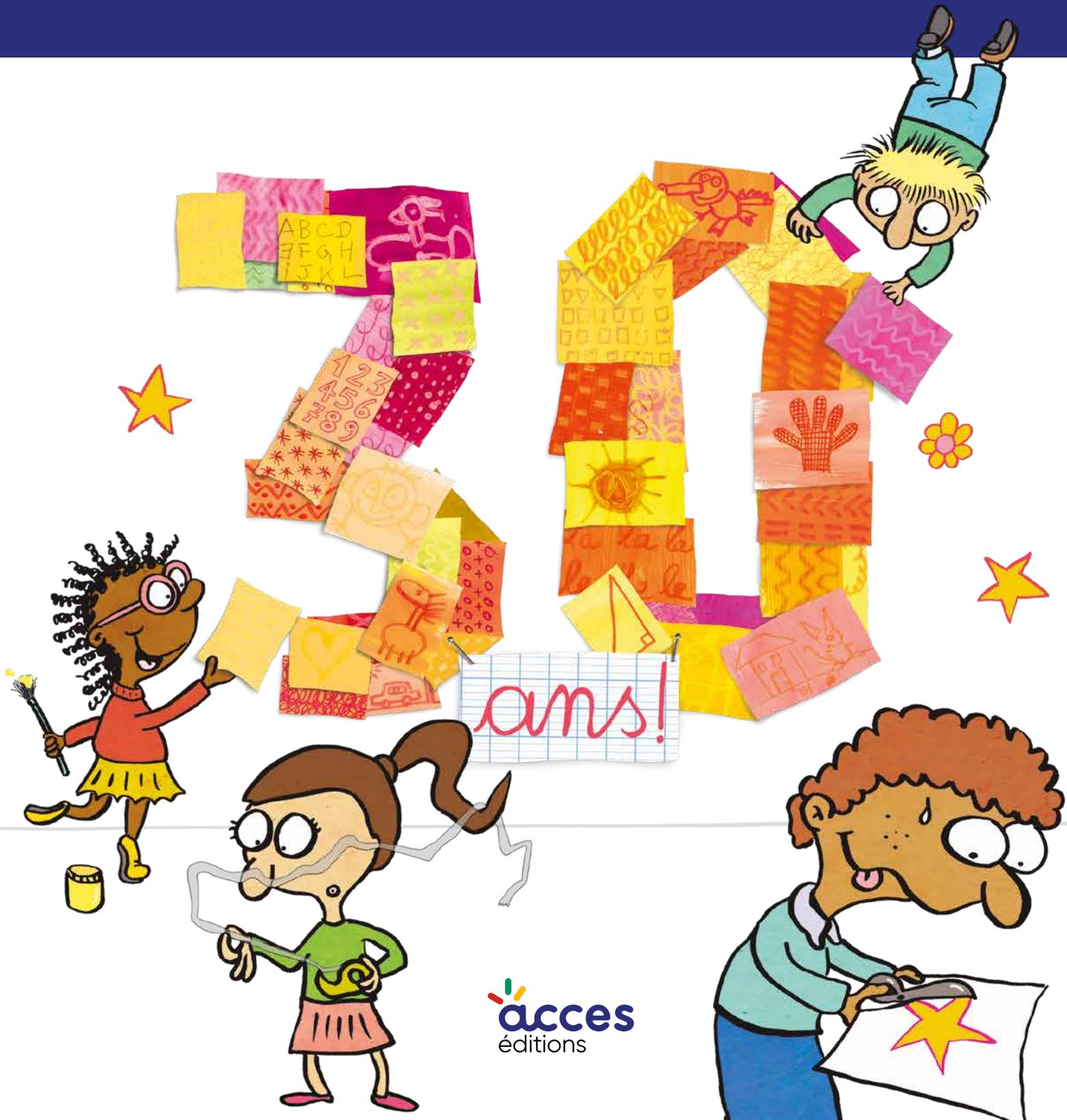


accès école



PLURIDISCIPLINARITÉ

NOUVELLE
VERSION

Mon carnet de suivi



8

Vers l'autonomie

9

LA COLLECTION Autour des livres

10

FRANÇAIS

LA COLLECTION Vers la phono avec les loupines & les loupins

12

NOUVEAUTÉ

LA COLLECTION Vers l'écriture



16

LA COLLECTION Lire au CP avec Fil et Lulu

20

LA COLLECTION Français au CE1 avec Fil et Lulu

24

LANGUES VIVANTES

LA COLLECTION ACCESS English

28

MATHÉMATIQUES

NOUVEAUTÉ

LA COLLECTION Maths en... MS et GS



32

NOUVEAUTÉ

LA COLLECTION Maths en...
CP, CE1 et CE2



36

LA COLLECTION Maths au... CM1 et CM2

40

EPS

LA COLLECTION ACCÈS EPS

42

HISTOIRE, GÉOGRAPHIE ET EMC

LA COLLECTION Vers le temps

46

LA COLLECTION Temps et espace à vivre

50

LA COLLECTION Géographie à vivre

51

LA COLLECTION Histoire à revivre

52

LA COLLECTION Citoyenneté à vivre

53

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

LA COLLECTION Sciences à vivre

54

ÉDUCATION MUSICALE

LA COLLECTION Vers / Vivre la musique

56

ARTS VISUELS

LA COLLECTION Arts

58

Autres outils

59

Lots clés en main

60

Bon de commande

65



2025 Anniversaires

Nous sommes heureux de célébrer nos **30 ans** avec un nouveau logo, reflet de notre évolution et de notre engagement constant à vos côtés.

Merci à toutes et à tous pour ces 30 années de confiance et de passion.

2025 est une année de fête pour Accès éditions puisqu'il s'agit d'une année anniversaire. Créée en 1995, la maison est fière du chemin parcouru et regarde avec enthousiasme celui à venir.

Depuis 30 ans, ce sont les mêmes convictions qui nous guident : l'envie de donner aux enseignants des supports clés en main, de qualité, bien construits et concrets, dans un souci de simplicité d'utilisation et d'exigence pédagogique.

30 ans d'indépendance 30 ans d'aventures à vos côtés 30 ans d'innovation pédagogique



Nouveau logo!

Le logo principal de notre maison se décline désormais en trois branches complémentaires.



Accès école

La pédagogie clés en main



Accès jeunesse

Des livres ludiques conçus par des pédagogues



Accès ludique

Du matériel pédagogique pour apprendre en s'amusant

C'est dans cette optique que nous avons conçu les dernières nouveautés **Accès école**. Avec la publication de nouveaux programmes, nous nous sommes concentrés cette année sur de nouvelles versions de nos collections phares : **VERS LES MATHS** et **MATHS AU...** deviennent ainsi **MATHS EN...** avec la publication de **MATHS EN MS**, mais aussi de **MATHS EN CP**, **MATHS EN CE1** et **MATHS EN CE2**.

Vous proposer pour la rentrée des outils à jour dans ces quatre niveaux était un énorme défi, un travail colossal pour nos auteurs et pour notre équipe, une mission quasiment impossible dans des délais aussi contraints, mais nous l'avons fait. Car vous êtes notre moteur et nous savons que vous avez besoin d'outils de qualité conformes aux programmes dès la rentrée.

Dans un souci de qualité, il nous faudra une année supplémentaire pour vous proposer **MATHS EN PS**, **MATHS EN CM1** et **MATHS EN CM2**.

Le guide pédagogique **TRACES À SUIVRE** fait également peau neuve, remplacé par **VERS L'ÉCRITURE PS**, un outil complet pour établir le lien entre gribouillage, graphisme et écriture. Il est accompagné d'un outil nouveau grand format, **MON CAHIER DE GRIBOUILLAGE**, visant à structurer progressivement le geste tout au long de l'année et de 4 coffrets d'activités ludiques pour développer la discrimination visuelle, **DISCRIMINO**.

Nous avons également veillé à mettre à jour une grande partie de nos ouvrages de fond pour qu'ils soient conformes aux nouveaux programmes.

Depuis 5 ans et la création de la branche **Accès jeunesse**, nous avons également la volonté de proposer des livres de jeunesse parfaitement adaptés aux besoins des enfants et aux attentes des enseignants, mais aussi des parents. Nous vous invitons à découvrir nos dernières nouveautés dans notre catalogue jeunesse.

2025 est aussi l'année de la création d'**Accès ludique**, une nouvelle branche qui vient compléter notre offre avec la création de matériel pédagogique autonome et complémentaire de nos ouvrages pédagogiques, à utiliser en classe ou à la maison.

Pour marquer cette année particulière, nous sommes fiers de vous présenter nos nouveaux logos, conçus avec une volonté de continuité et de modernité : construits autour du A de notre nom, mais aussi du A de l'apprentissage, du A de l'exclamation, du A première lettre de l'alphabet. Des anciens logos, il reprend les quatre couleurs historiques et les trois barres représentant des livres qui, mis en mouvement, symbolisent aussi l'idée, l'innovation, le dynamisme et le savoir.

Tout au long de l'année, nous viendrons vers vous pour partager différents événements. Nous espérons que vous serez nombreux à nous suivre dans cette année de fête et d'innovation.

Jean-Bernard SCHNEIDER
Président fondateur

Léa SCHNEIDER
Directrice générale



© Accès éditions
SAS au capital social de 200 000 €
13 rue du Château d'Angleterre
67300 Schiltigheim
contact@acces-editions.com
RCS Strasbourg 401 770 920
SIRET : 401 770 920 00031

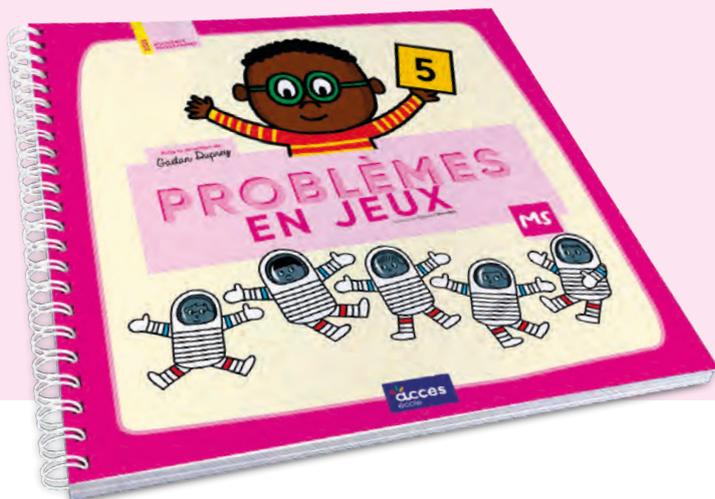
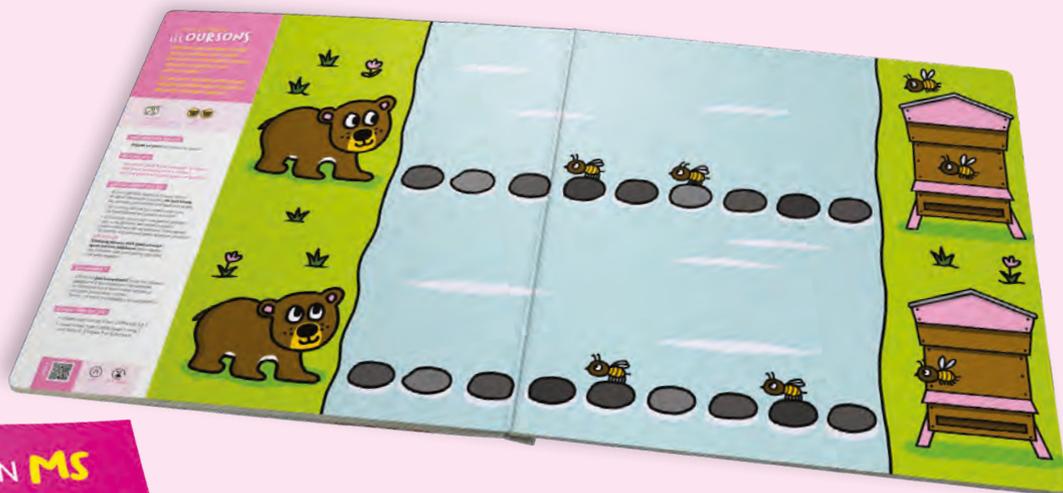
Président de la publication :
Jean-Bernard Schneider
Graphisme : Accès éditions
Couverture : Christian Voltz
Dépôt légal : avril 2025
Imprimé en France par groupe STF
- imprimeries IPS
Imprimé sur du papier certifié PEFC
respectant l'environnement



10-32-2813

Maths en MS

Parution mai-juin 2025
pages 32 à 35



Vers l'écriture PS

Parution avril-mai 2025
pages 16 à 19





Maths en CP CE1 CE2

Parution mars-juin 2025
pages 36 à 39

et voici les **nouveaux** de la classe



Lire au CP Français au CE1 avec Fil & lulu

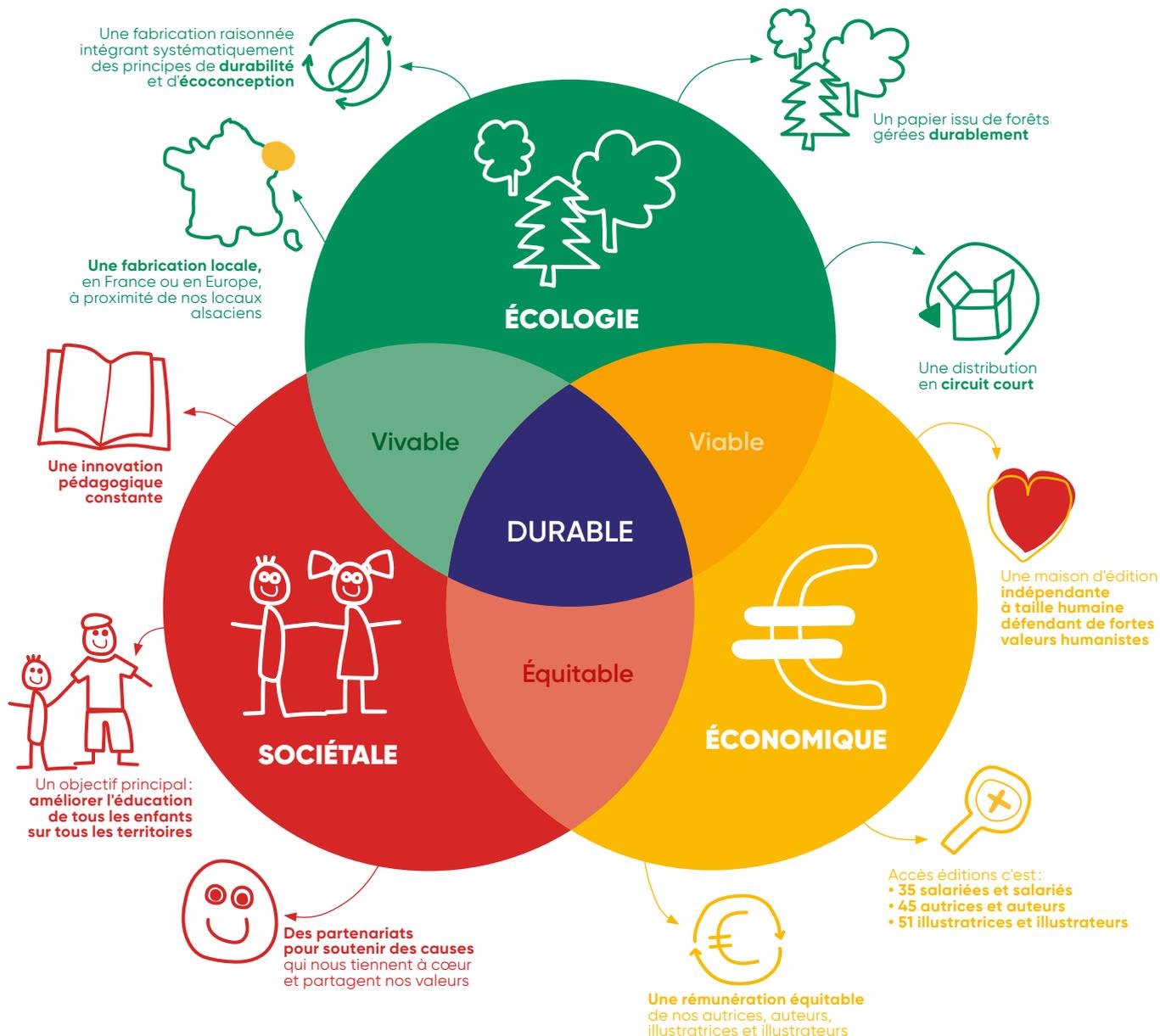
pages 20 à 27



Nos convictions

Engagés pour une société meilleure

Chez Accès éditions, nous veillons à intégrer le développement durable dans nos choix quotidiens.



Accès éditions a été créée en 1995 par des enseignants alsaciens désireux de proposer une alternative de qualité à l'offre éditoriale scolaire existante.

Un éditeur pédagogique indépendant, passionné et reconnu

Depuis 1995, Accès éditions trace sereinement son sillon d'éditeur indépendant, libre et différent au service des enseignants et de leurs élèves.

C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive. Aujourd'hui, Accès éditions est un éditeur pédagogique connu et reconnu qui propose plus de 140 ouvrages pédagogiques performants essentiellement à destination des professeurs des écoles maternelles et élémentaires.

Tous nos outils et manuels privilégient une pédagogie active et ludique favorisant la construction du sens, l'esprit de recherche et l'autonomie de l'élève.

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, solidement appuyés sur les cultures disciplinaires de référence, leur facilitant la mise en œuvre des programmes officiels.

Nous appartenons à la grande famille des passeurs et nous avons su imposer notre patte à force d'innovation, de persévérance, de conviction et d'esprit d'entreprise. Située à Schiltigheim depuis 2005, au nord de Strasbourg, Accès éditions diffuse et distribue ses publications en France et plus largement dans toute la Francophonie.

SOLIDARITÉ ET PROXIMITÉ

Afin de privilégier l'économie française, de soutenir les libraires de proximité et de favoriser les circuits courts, Accès éditions et Accès jeunesse ont décidé de ne pas diffuser leurs livres sur AMAZON.

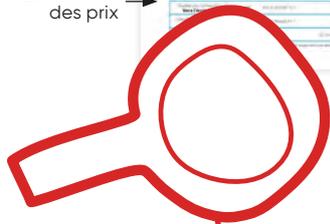
Pour commander nos outils pédagogiques et nos livres de jeunesse, vous avez le choix de vous adresser directement à nous, à votre libraire habituel ou à votre distributeur attitré.

Notre catalogue

Guide d'utilisation

La présentation de la collection dans son ensemble

La présentation des outils dans le détail



Tous les prix en détail

Le nom de l'outil				Si l'outil comporte des compléments numériques	Le prix de la version papier	Le prix de la version numérique	Le prix du lot papier + numérique	Le prix d'un utilisateur supplémentaire ou de la version numérique si vous possédez déjà la version papier
Guide de l'enseignant Vers l'écriture PS	VEPS	978-2-38321-166-2	198 pages + 16 posters A4	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Mon cahier de gribouillage PS	CGPS	978-2-38321-167-9	24 pages + 2 feuilles d'autocollants	-	5€	-	-	-
Discrimino Les bonnes glaces	ALBG	978-2-38321-189-1	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
Discrimino Les cadeaux de Noël	ALCN	978-2-38321-188-4	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
Discrimino Les animaux rigolos	ALDR	978-2-38321-190-7	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
Discrimino Les mini soies	ALMS	978-2-38321-191-4	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-

Pour en savoir + sur notre offre numérique, rendez-vous page 7.

Les compléments numériques

En accompagnement de ses outils papier, Accès éditions propose des compléments numériques téléchargeables en ligne depuis votre compte client sur le site www.acces-editions.com.



Le matériel et les documents à télécharger
Il est possible de les imprimer à partir d'un ordinateur ou de les transférer sur une clé USB pour les imprimer à partir de la photocopieuse de l'école.

INSTALLEZ OU RÉINSTALLEZ VOS COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES!
Fournis avec votre guide pédagogique, les compléments numériques permettent d'imprimer du matériel et de projeter des documents ou des jeux interactifs.

CODE D'ACTIVATION PREMIÈRE INSTALLATION

achat école
Si le livre a été acheté par l'école, utilisez l'adresse e-mail de l'école.

achat personnel
Si le livre a été acheté à titre personnel, utilisez votre adresse e-mail personnelle.

1. Rendez-vous sur www.acces-editions.com
2. Connectez-vous ou créez un compte
3. Cliquez sur l'onglet Mes compléments numériques
4. Saisissez votre code d'activation

Pour ne pas les oublier, notez ICI les identifiants utilisés pour activer le code.

CODE D'ACTIVATION DÉJÀ UTILISÉ

1. Rendez-vous sur www.acces-editions.com
2. Connectez-vous à votre compte
3. Cliquez sur l'onglet Mes compléments numériques
4. Cherchez dans la liste le livre et vos compléments numériques

Une fois votre code activé, bénéficiez d'une remise sur la version numérique de l'ouvrage depuis l'onglet **MES LIVRES NUMÉRIQUES** de votre compte client.

COMMENT TÉLÉCHARGER LES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES ?

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

Les jeux interactifs

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



Les documents à visionner

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



Les livres numériques

Allégez vos cartables!

Vos outils préférés sont disponibles en version numérique!

Ne tardez pas à les découvrir en vous rendant sur l'application Accès éditions.

Pour acheter un livre numérique, rien de plus simple!

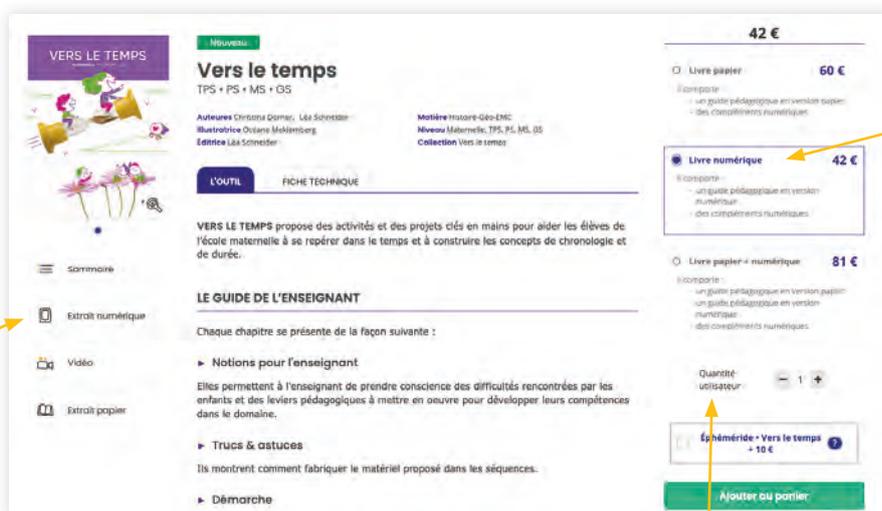
Rendez-vous sur l'outil dont vous souhaitez acquérir la version numérique.



Disponible sur **Ordinateur**

Disponible sur **App Store**

Disponible sur **Google Play**



ACHETER UN LIVRE NUMÉRIQUE

Ajoutez au panier l'outil numérique de votre choix. Connectez-vous à votre compte Accès éditions ou créez-en un. Renseignez les champs de facturation et payez votre commande. Les règlements par carte bancaire permettent de débloquent votre accès à votre livre numérique immédiatement. Pour les règlements par chèque ou mandat administratif, les outils seront débloquent une fois le règlement réceptionné. **Les livres numériques peuvent uniquement être achetés via notre site.**

EXTRAITS GRATUITS

Consultez les extraits gratuits de nos livres numériques.

UTILISATEUR SUPPLÉMENTAIRE

Lors de votre achat, spécifiez jusqu'à 5 utilisateurs supplémentaires pouvant bénéficier d'une réduction de 50% sur la version numérique.

Une consultation rapide d'un simple clic!

Pour consulter votre outil numérique sur votre ordinateur ou sur votre tablette, rendez-vous sur l'application Accès éditions.

Il ne vous reste plus qu'à vous connecter avec vos identifiants Accès éditions.



Mon carnet de suivi

DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE

PS MS GS

Christina Dörner
Conseillère pédagogique maternelle
Léa Schneider
Professeure des écoles
et directrice éditoriale

**NOUVELLE VERSION
DISPONIBLE EN JUIN 2025**

- ★ Un outil d'évaluation positive et bienveillante montrant clairement les réussites et les progrès de l'élève tout en répondant aux exigences institutionnelles en vigueur.
- ★ Un outil personnalisable, progressif, explicite, simple, ludique et attractif.
- ★ Un outil qui s'adresse à la fois aux élèves, aux enseignants et aux parents.



Développement et structuration du langage oral et écrit
Acquérir le langage oral
Enrichir son vocabulaire
Développer sa syntaxe
Articuler distinctement
Produire des discours variés
Passer de l'oral à l'écrit: se préparer à apprendre à lire

Acquérir les habiletés phonologiques et le principe alphabétique
S'éveiller à la diversité linguistique
Écouter et comprendre différentes formes d'écrits
Passer de l'oral à l'écrit: se préparer à apprendre à écrire
Apprendre le geste d'écriture
Produire de premiers écrits

Acquisition des premiers outils mathématiques
Découvrir les nombres
Exprimer une quantité par un nombre
Exprimer un rang ou une position par un nombre
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes
Explorer les solides et les formes planes
Explorer des grandeurs: la longueur, la masse
Se familiariser avec les motifs organisés

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques
Se déplacer
Construire des équilibres
S'exprimer avec son corps
S'opposer à un adversaire ou à une équipe
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Dessiner
S'exercer au graphisme plastique
Réaliser des compositions planes ou en volume

Se repérer dans le temps et l'espace
Acquérir les premiers repères temporels
S'approprier la notion de chronologie
Construire la notion de durée
Faire l'expérience de l'espace
Représenter l'espace
Découvrir l'environnement proche

Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets
Les animaux et les végétaux
Le corps humain et la santé
Les états de la matière et les mélanges
Les objets et les matériaux

Chaque page se complète de haut en bas en suivant **LE CHEMIN DES PROGRÈS DE L'ÉLÈVE SUR 3 ANS**.
2 à 3 indicateurs de progrès par page sont renseignés chaque année.



Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

Les illustrations

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

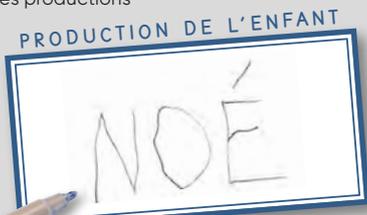
Le chemin des progrès de l'élève

Les traces des progrès de l'élève et ses productions

Les commentaires

Les indicateurs des progrès de l'élève

L'emplacement pour la date



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



Les compléments numériques

- Des feuilles de route modifiables disponibles au format Word, Excel et PDF pour suivre les acquis des élèves.
- Les illustrations du carnet.

Vidéo de présentation et spécimen sur notre site www.acces-editions.com



N	Mon carnet de suivi	CSA	978-2-38321-170-9	48 pages + 1 rabat					
					✓	5€	-	-	-

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

Vers l'autonomie

TPS PS MS GS

- ★ Plus de 500 activités autonomes de manipulation pour permettre aux élèves de développer leurs **compétences** de manière ludique et motivante dans tous les domaines.
- ★ 7 parties subdivisées en verbes d'actions suivant une **progression rigoureuse** allant de la TPS à la GS.



- | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| <p>Motricité fine
Ouvrir et fermer
Visser et dévisser
Saisir
Pincer
Pêcher
Enfiler</p> <p>Langage oral et écrit
Dénombrer les syllabes
Identifier une syllabe
Entendre une rime
Localiser et coder
Identifier un phonème
Observer et discriminer
Reconnaître son prénom</p> | <p>Reconnaître des lettres et des mots
Connaître l'alphabet
Associer des éléments identiques
Associer des éléments ayant des similitudes
Associer des lettres et des mots identiques
Associer des lettres et des mots dans différentes écritures
Reconstituer
Feuilleter
Écouter une histoire
Copier</p> | <p>Activités mathématiques
Estimer une quantité
Dénombrer et constituer des collections
Ajouter et retirer
Composer et décomposer
Symboliser
Écrire les chiffres
Ordonner
Distribuer et partager
Classer
Encastrer
Assembler
Reproduire
Paver</p> | <p>Dessiner des formes
Ranger
Alterner</p> <p>Activités physiques
Se déplacer
Se déplacer sur une ligne
Pousser et tirer
S'équilibrer</p> <p>Activités artistiques
Dessiner
Représenter
Tracer des graphismes
Colorier
Graver
Tamponner et frotter</p> | <p>Décoller et coller des gommettes
Coller
Découper
Froisser et plier
Modeler
Observer
Écouter</p> <p>Repérage dans le temps et l'espace
Se repérer dans le temps
Se repérer dans l'espace
Tenir un alignement
Se repérer dans un quadrillage
Positionner</p> | <p>Activités scientifiques
Toucher
Entendre
Voir
Goûter et sentir
Prendre conscience du schéma corporel
Connaître les animaux
Connaître les végétaux
Transvaser
Expérimenter
Manipuler les jouets
Empiler
Emboîter
Construire
Aimer</p> |
|---|--|--|--|--|--|

Le domaine d'apprentissage

Le guide de l'enseignant Le verbe d'action

Le niveau et l'objectif de l'activité

La consigne, la variante et le prolongement

Le lien avec les autres ouvrages
Accès éditions

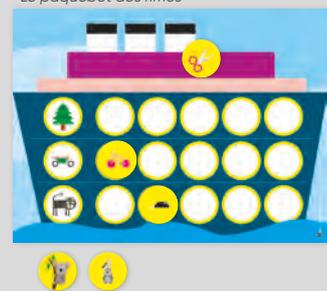
Le matériel est soit à préparer soi-même à partir de matériel de récupération ou de jeux très répandus dans les classes, soit à imprimer à partir des compléments numériques

La validation



- Les compléments numériques**
- Des **tableaux de bord** permettant aux élèves de s'inscrire aux activités.
 - Des **grilles d'observation** permettant à l'enseignant de suivre facilement les progrès de ses élèves.
 - Des **planches de jeu, des cartons-réponses et des modèles de construction** à imprimer.
 - Des **jeux interactifs**.

Planche de jeu A4 et jetons
Le paquebot des rimes



Cartons
Déplacement
des animaux



Carton-réponse



Planches A5
Modèles de construction



Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



				SEMI-INTERACTIF				
				☁	📄	📺	📖	📱
Guide de l'enseignant Vers l'autonomie	VAUM	978-2-916662-20-6	260 pages	✓	60€	45€	82,50€	22,50€

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

Autour des livres

TPS PS MS GS

- ★ Trois guides de l'enseignant plaçant **les livres jeunesse au centre de la vie de la classe et des apprentissages des élèves.**
- ★ Des **projets pluridisciplinaires** partant d'un livre source et donnant du sens aux apprentissages.
- ★ Des **thématiques suivant le fil de l'année scolaire** et correspondant aux **centres d'intérêt des enfants** et aux **attentes des enseignants.**
- ★ Des **activités pour développer activement la compréhension et le vocabulaire des élèves** en suivant les **dernières recommandations des chercheurs dans ce domaine.**

Christina Dörner
Conseillère pédagogique maternelle
Léa Schneider
Professeure des écoles
et directrice éditoriale



AUTOUR DES LIVRES TPS-PS
Les 18 thématiques

- L'OBJET LIVRE** • Se familiariser avec l'objet livre et mettre en place l'espace bibliothèque de la classe
- L'ÉCOLE** • Réaliser un panneau de présence et des étiquettes pour les crochets
- LES DOUDOUS** • Réaliser un cadre de son doudou
- LA POMME** • Fabriquer un livre autour de la réalisation de la compote de pommes
- LA COLÈRE** • Mettre en place une boîte à colère
- LES COULEURS** • Créer des tableaux des couleurs
- NOËL** • Fabriquer une boîte de Noël avec un message pour les parents
- LA GALETTE** • Préparer la fête des rois
- L'HIVER** • Fabriquer un nichoir
- LE SCHÉMA CORPOREL** • Fabriquer un jeu de dé individuel et y jouer
- LES VÊTEMENTS** • Écrire un livre collectif sur le modèle d'un album
- CARNAVAL** • Fabriquer des chapeaux pour Carnaval
- LES IMAGIERS** • Créer un imagier collectif des objets de la classe
- LES ANIMAUX DE LA FERME** • Fabriquer des masques pour raconter et théâtraliser une histoire
- LES TROIS PETITS COCHONS** • Réaliser un tapis à raconter du conte
- LE RADIS** • Semer des radis pour réaliser une salade
- LE PAIN** • Réaliser du pain
- BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS** • Créer un diaporama du conte

AUTOUR DES LIVRES MS
Les 16 thématiques

- L'OBJET LIVRE** • Mettre en place et organiser l'espace bibliothèque de la classe
- LA RENTRÉE** • Réaliser un trombinoscope de la classe et apprendre à mieux se connaître
- LES RÈGLES DE VIE** • Mettre en place les règles de vie de la classe
- LA SOUPE** • Réaliser et déguster une soupe de légumes
- LES ÉMOTIONS** • Réaliser un loto des émotions
- LES FORMES ET LES COULEURS** • Réaliser des livres collectifs sur le principe d'un album
- NOËL** • Confectionner des bonshommes de pain d'épice
- LA GALETTE** • Réaliser un tapis à raconter du conte
- L'HIVER** • Réaliser une fresque de l'hiver
- LE VISAGE** • Fabriquer des masques pour Carnaval
- LA COLLABORATION** • Organiser un spectacle d'acroSPORT
- LES IMAGIERS** • Créer un imagier collectif de l'école
- LA MER** • Réaliser un livre à compter individuel
- LE LOUP** • Réaliser les cartes d'identité littéraire et scientifique du loup
- LES GRAINES** • Réaliser des semis de graines
- LES ANIMAUX DE LA SAVANE** • Créer un spectacle théâtral et musical

AUTOUR DES LIVRES GS
Les 16 thématiques

- L'OBJET LIVRE** • Mettre en place un système de classification des livres de la classe
- LES RÈGLES DE VIE** • Mettre en place les règles de vie de l'école
- LA RECETTE** • Réaliser un livre de recettes collectif
- LA PEUR** • Organiser une exposition sur la peur
- LE KAMISHIBAI** • Réaliser le kamishibai d'un conte
- NOËL** • Participer à un spectacle chanté
- LA PRINCESSE** • Fabriquer le sac à raconter d'un conte
- L'HIVER** • Imaginer, écrire et illustrer la suite d'une histoire
- LES RIMES** • Écrire et illustrer un livre collectif sur le modèle d'un album
- CARNAVAL** • Confectionner des déguisements et défilé en musique pour Carnaval
- LES CINQ SENS** • Développer ses aptitudes sensorielles et réaliser des affiches sur les cinq sens
- LES ABÉCÉAIRES** • Créer un abécédaire collectif
- LES CONTES** • Fabriquer un jeu littéraire grandeur nature et y jouer
- LES CONTES CODÉS** • Coder collectivement un conte
- LES GRAINES** • Semer des graines de haricot et élaborer un carnet d'observation de leur croissance
- LE CIRQUE** • Élaborer et participer à un spectacle circassien



DES VERSIONS SONORES
de chaque histoire peuvent être téléchargées ou écoutées en ligne depuis les guides ou les livres de jeunesse pour une utilisation en classe entière ou en petit groupe.

LES ALBUMS DE JEUNESSE

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



Retrouvez le détail des **LOTS** en lien avec la collection **AUTOUR DES LIVRES** page 60.

					SEMI-INTERACTIF			
					☁	📄	📺	📖
Guide de l'enseignant Autour des livres TPS-PS	ADL1	978-2-916662-29-9	244 pages	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Lot Autour des livres TPS-PS	AJPACK ADL1	AJPACKADL1	Guide de l'enseignant + 20 livres + 1 CD	✓	315€	-	-	-
Versions sonores avec signal TPS-PS	ADL1CD1	ADL1CD1	1 CD	-	6€	-	-	-
Guide de l'enseignant Autour des livres MS	ADL2	978-2-916662-91-6	268 pages	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Lot Autour des livres MS	AJPACK ADL2	AJPACKADL2	Guide de l'enseignant + 24 livres + 2 CD	✓	352€	-	-	-
Versions sonores MS	LOT ADL2CD	LOTADL2CD	2CD (avec et sans signal)	-	10€	-	-	-
Guide de l'enseignant Autour des livres GS	ADL3	978-2-38321-034-4	284 pages	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Lot Autour des livres GS	AJPACK 25ADL3	AJPACK25ADL3	Guide de l'enseignant + 25 livres + 2 CD	✓	373€	-	-	-
Versions sonores GS	LOT ADL3CD	LOTADL3CD	2 CD (avec et sans signal)	-	10€	-	-	-

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

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Vers la phono

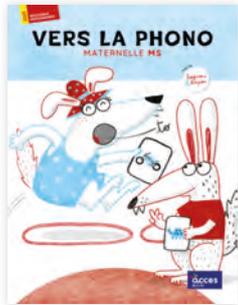
MS GS



Christina Dörner
Conseillère pédagogique maternelle

★ CÄgt
Illustratrice

- ★ Un **outil complet** pour développer la conscience phonologique des élèves.
- ★ Des **activités ludiques** parfaitement adaptées au développement de l'enfant.
- ★ Une **progression rigoureuse et réfléchie** répartie sur les 5 périodes de l'année.
- ★ Une **démarche accompagnée de différenciation** permettant à tous les enfants de progresser quel que soit leur niveau.
- ★ Une méthode accompagnée de **personnages attachants** issus de livres de jeunesse riches et innovants.



VERS LA PHONO MS
GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- PÉRIODE 1**
Apprendre à écouter
- PÉRIODE 2**
Apprendre à articuler
- PÉRIODE 3**
Découvrir et manipuler
- PÉRIODE 4**
Repérer les syllabes d'attaque
- PÉRIODE 5**
Repérer les syllabes finales et les rimes



JEUX MS

- 2 **PLANCHES A3 recto / verso**
1 jeu pour articuler
1 jeu pour scander les syllabes
1 jeu sur les syllabes finales
1 jeu sur les rimes
- 18 **PLANCHES A4 recto / verso**
1 jeu pour scander les syllabes
1 jeu pour dénombrer les syllabes
2 jeux sur les syllabes d'attaque
3 jeux sur les rimes
- 4 **PLANCHES A5 recto / verso**
2 lotos sonores
- 24 **PLANCHES A6 recto / verso**
3 jeux sur les rimes
- 4 **PLANCHES 297 x 105 mm recto / verso**
1 jeu pour articuler
1 jeu pour dénombrer les syllabes



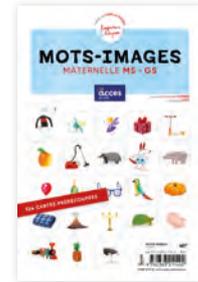
VERS LA PHONO GS
GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- PÉRIODE 1**
Appréhender la notion de mot
Scander et dénombrer les syllabes
- PÉRIODE 2**
Étudier les syllabes au sein d'un mot
Manipuler et jouer avec les syllabes
- PÉRIODE 3**
Étudier les rimes
Étudier les attaques
- PÉRIODE 4**
Étudier les phonèmes-voyelles
Étudier les phonèmes-consonnes
- PÉRIODE 5**
Étudier les phonèmes au sein d'un mot
Manipuler et jouer avec les phonèmes



JEUX GS

- 5 **PLANCHES A3 recto / verso**
1 jeu pour scander les syllabes
1 jeu sur les syllabes finales
1 jeu sur les rimes
2 jeux sur les attaques
3 jeux sur les phonèmes
- 10 **PLANCHES A4 recto / verso**
2 jeux sur les syllabes
2 jeux sur les rimes
2 jeux sur les phonèmes
- 18 **PLANCHES A5 recto / verso**
2 lotos sonores
1 jeu pour dénombrer les syllabes
1 jeu sur les syllabes d'attaque
1 jeu sur les syllabes
2 jeux sur les phonèmes
- 12 **PLANCHES 297 x 105 mm recto / verso**
1 jeu pour localiser les syllabes
1 jeu pour fusionner les syllabes
1 jeu sur les attaques
- 34 **LETTRES DÉGUISÉES A5 + A6**



MOTS-IMAGES MS-GS

324 **MOTS-IMAGES**
54 planches de 6 cartes prédecoupées

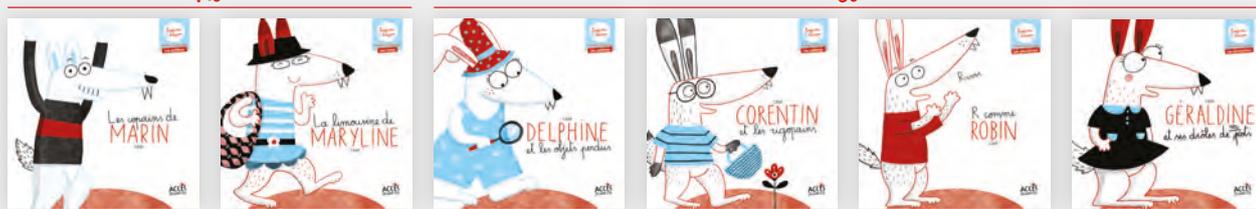


LES ALBUMS DE JEUNESSE

En complément des deux guides pédagogiques ont été créés six albums d'ouvrages attachants, les loupines et les loupins, mi-loup mi-lapine/lapin. Ces albums constituent des supports ludiques et attrayants pour mener des activités sur des syllabes, des rimes et des phonèmes.

MS

GS



IDENTIFIER LA SYLLABE MA AU DÉBUT D'UN MOT
Les copains de Marin
RELIE RÉF.AJLM • 13€

ASSOCIER DES MOTS QUI RIMENT
La limousine de Maryline
RELIE RÉF.AJLMY • 13€

IDENTIFIER UNE SYLLABE MANQUANTE DANS UN MOT
Delphine et les objets perdus
RELIE RÉF.AJLD • 13€

IDENTIFIER DES MOTS-VAISES
Corentin et les rigopains
RELIE RÉF.AJLC • 13€

IDENTIFIER L'ABSENCE DU SON R AU DÉBUT D'UN MOT
R comme Robin
RELIE RÉF.AJLR • 13€

REPÉRER DES MOTS À CONSONNANCE PROCHE
Géraldine et ses drôles de mots
RELIE RÉF.AJLG • 13€

					SEMI-INTERACTIF			
Guide de l'enseignant Vers la phono MS	VLPMS	978-2-38321-143-3	150 pages (jeux non inclus)	✓	40€	30€	55€	15€
Jeux Vers la phono MS	JVLPMS	978-2-38321-144-0	52 planches de jeux R / V - 20 jeux	-	30€	-	-	-
Lot Vers la phono MS	PACKVLPMS3	PACKVLPMS3	Guide de l'enseignant + Jeux MS + Mots-images + 2 albums	✓	136€	-	-	-
Guide de l'enseignant Vers la phono GS	VLPMS	978-2-38321-141-9	260 pages (jeux non inclus)	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Jeux Vers la phono GS	JVLPMS	978-2-38321-142-6	45 planches de jeux R / V - 24 jeux + 34 lettres déguisées A5 + A6	-	40€	-	-	-
Lot Vers la phono GS	PACKVLPMS3	PACKVLPMS3	Guide de l'enseignant + Jeux GS + Mots-images + 4 albums	✓	182€	-	-	-
Mots-images Vers la phono MS-GS	MIVLP	978-2-38321-140-2	324 mots-images	-	40€	-	-	-
Album			L'unité	✓	13€	-	-	-

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



Retrouvez le détail des **LOTS** en lien avec la collection **VERS LA PHONO** page 61.

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Les guides de l'enseignant

Le titre et l'objectif

Le matériel utilisé lors des activités, vendu en complément des guides pédagogiques



L'organisation et la durée

Une double page de séance



Le déroulement

La différenciation

Les procédures observées

Le prolongement

Vers la phono GS

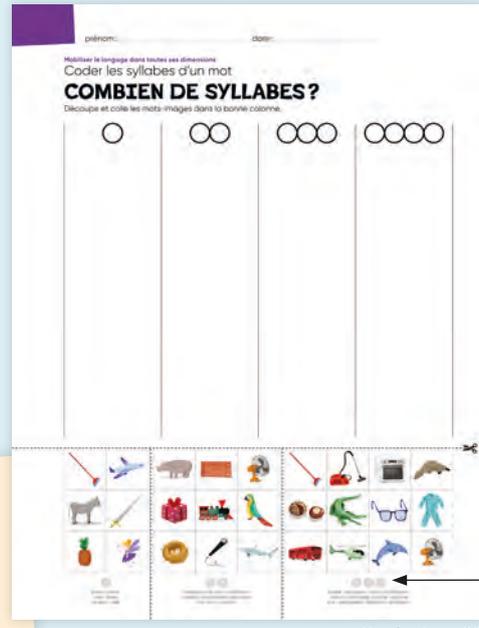
Une progression de l'unité sonore la plus grande vers la plus petite



Les liens avec les autres outils Accès éditions

Évaluation

Les évaluations proposées en fin de séquence reprennent les principes des jeux utilisés lors de la phase d'appropriation



Vers la phono GS



Les compléments numériques

- Des marottes des loupines et des loupins à imprimer.
- Des évaluations à télécharger.
- Des sons, des comptines et des chansons à écouter.
- 2 lots sonores pour chaque niveau de classe.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.

Trois niveaux de difficulté pour favoriser la différenciation

UNE DÉMARCHÉ PROGRESSIVE ET STRUCTURÉE

- Phase de découverte
Introduction d'une nouvelle notion
- Phase de recherche
Manipulation avec support visuel ou sonore
- Phase de structuration
Verbalisation des procédures
- Phase d'appropriation et d'entraînement
Jeux
- Phase d'évaluation
Vérification de l'acquisition de la compétence
- Phase de réinvestissement
Transposition à d'autres activités

Des activités d'écoute et d'articulation



Vers la phono MS

Des comptines et chansons



Vers la phono MS

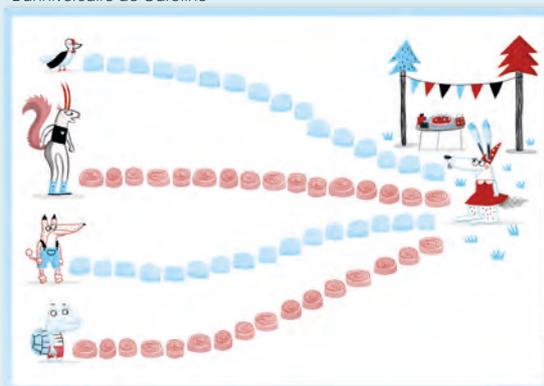
Les jeux

Planche de jeu A3
Le jeu des instruments



Jeux GS

Planche de jeu A3
L'anniversaire de Caroline



Jeux MS

Planche de jeu individuelle A5
Labyrinth du son S



Jeux GS

Planche de jeu
Localisons les phonèmes



Jeux GS

Planche de jeu individuelle A4
Jeu des ballons



Jeux MS

Lettres déguisées

Des lettres déguisées accompagnées d'une phrase donnant un moyen mnémotechnique pour aider les élèves à mémoriser le son et le nom des lettres



Jeux GS

Planche de jeu individuelle A4
Planche à rimer



Jeux MS

Deux niveaux de difficulté sont indiqués sur les planches individuelles pour favoriser la différenciation

Des numéros facilitent le rangement

Les mots-images

324 mots-images pour manipuler et jouer en grand groupe ou individuellement



Des mots variés sélectionnés pour leurs caractéristiques lexicales et phonologiques

Des mots facilement identifiables grâce à des illustrations réalistes et épurées

54 planches de 6 cartes prédécoupées
Format de chaque carte: 9 x 9 cm

Les six albums de jeunesse

MS



1 ALBUM POUR identifier une syllabe d'attaque commune



Les copains de Marin
REFAJLM • 13€



1 ALBUM POUR associer des mots qui riment



La limousine de Maryline
REFAJLMY • 13€

6S



1 ALBUM POUR identifier une syllabe manquante dans un mot



Delphine et les objets perdus
REFAJLD • 13€



1 ALBUM POUR identifier des mots-valises



Corentin et les rigopains
REFAJLC • 13€



1 ALBUM POUR identifier une attaque manquante dans des mots



R comme Robin
REFAJLR • 13€



1 ALBUM POUR repérer des mots à consonance proche

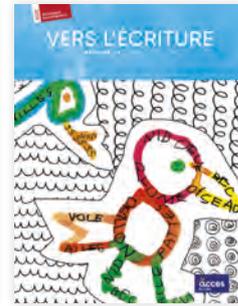
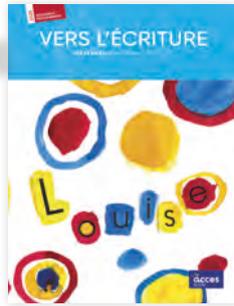


Géraldine et ses drôles de mots
REFAJLG • 13€

Vers l'écriture

PS MS GS

- ★ Une collection pour développer le geste graphique, les compétences transversales et **entrer efficacement dans l'écriture.**
- ★ Une progression rigoureuse et réfléchie répartie sur les cinq périodes de l'année.



NOUVEAUTÉS

3+

En complément du guide pédagogique **VERS L'ÉCRITURE PS** ont été créés 4 coffrets pédagogiques comportant chacun **12 jeux de difficulté progressive**. Ces coffrets constituent des supports ludiques et attrayants pour **développer la discrimination visuelle**.



DISCRIMINO LES CADEAUX DE NOËL
Loto des jouets identiques
Loto des jouets similaires
Loto rapide
Loto de Noël coloré
Memory des jouets
Memory des cadeaux ouverts
Memory des jouets identiques
Pêche aux cadeaux
Memory graphique de Noël
Cadeaux à la loupe
Attrape le bon cadeau



DISCRIMINO LES ANIMAUX RIGOLOS
Écoute et observe
Memory des silhouettes
La bonne silhouette
Les familles
Pas de la même famille
Loto rapide
Memory des similitudes
Les petits animaux
Loto des détails
Les différences
Les silhouettes cousines
La chaîne des ressemblances



DISCRIMINO LES BONNES GLACES
La bonne glace
La glace incolore
La glace intruse
La bonne couleur
La bonne forme
La glace graphique
Écoute et recherche
Graphismes et silhouettes
Ma glace n'a pas...
La pile de glaces
La glace conforme
Loto Memory glacé



DISCRIMINO LES MINI SOSIES
La pêche aux sosies
Le sosie recherché
Erreur de famille
Tourner c'est gagné!
Memory des lettres
Par deux c'est mieux
Associer c'est gagné!
Mon personnage n'a pas...
Quelle ressemblance!
Loto pioché
Mistigris des lettres
Loto des mots

VERS L'ÉCRITURE PS
PÉRIODE 1
Laisser des traces avec son corps et avec des objets
Identifier son étiquette prénom à l'aide de sa photographie
Gribouiller librement
PÉRIODE 2
Découvrir et tracer des lignes continues
Se familiariser avec son prénom
Gribouiller avec un geste de va-et-vient vertical
Découvrir et tracer des lignes verticales
Gribouiller avec un geste de va-et-vient horizontal
Découvrir et tracer des lignes horizontales
Dicter des mots
PÉRIODE 3
Former et tracer des quadrillages
Dicter une phrase en respectant une structure syntaxique donnée
Se familiariser avec son initiale
Gribouiller en partant d'un point donné
Découvrir et tracer des points
Gribouiller entre deux points
Découvrir et tracer des traits
Identifier son initiale
Découvrir la notion de lettre
PÉRIODE 4
Effectuer des gestes circulaires
Gribouiller avec un geste circulaire
Découvrir et tracer des boucles et des cercles fermés
Participer à une production d'écrit collective
Identifier son prénom en capitales d'imprimerie
Identifier des lettres identiques en capitales
PÉRIODE 5
Gribouiller à l'intérieur d'une surface
Former et tracer des échelles
Identifier les lettres de son prénom
Reconstituer son prénom en capitales d'imprimerie
Former et tracer des soleils
Reconstituer et dicter des mots
Tracer des graphismes simples
Dicter une phrase sur un thème donné
Former et tracer des croix

MON CAHIER DE GRIBOILLAGE PS
PÉRIODE 1
Gribouiller librement
PÉRIODE 2
Gribouiller avec un geste de va-et-vient vertical
Gribouiller avec un geste de va-et-vient horizontal
PÉRIODE 3
Gribouiller en partant d'un point donné
PÉRIODE 4
Gribouiller avec un geste circulaire
PÉRIODE 5
Gribouiller à l'intérieur d'une surface

VERS L'ÉCRITURE MS
PÉRIODE 1
Tracer des lignes verticales, des lignes horizontales et des cercles fermés
Donner du sens à l'écriture
Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin
Reconnaître et reconstituer son prénom
Écrire les lettres droites en capitales d'imprimerie
Dessiner avec des graphismes connus
PÉRIODE 2
Découvrir et tracer des lignes obliques et des cercles concentriques
Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot
Créer et utiliser la boîte à mots
Écrire les lettres ovales et obliques ainsi que le mot NOËL en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de manipulation
PÉRIODE 3
Découvrir et tracer des lignes brisées et des points
Écrire les lettres obliques, les lettres combinées et la lettre S en capitales d'imprimerie
Écrire son prénom et des mots en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de modèles de dessin et d'une observation
PÉRIODE 4
Découvrir et tracer des spirales et des lignes sinueuses
Réaliser un livre de devinettes
Copier des mots en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de modèles et d'explications
PÉRIODE 5
Découvrir et tracer des boucles
Contourner les obstacles et suivre un contour
Copier plusieurs mots en capitales d'imprimerie et les illustrer
Créer collectivement un album
Écrire les chiffres de 0 à 5

VERS L'ÉCRITURE GS
PÉRIODE 1
Tracer des traits et des lignes brisées
Prendre conscience du rôle de l'écriture
Écrire et copier des mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes
Écrire seul à l'aide d'outils
Illustrer une comptine
PÉRIODE 2
Tracer des cercles concentriques, des lignes sinueuses, des spirales et des traits rayonnants
Reconnaître et reconstituer son prénom en script
Associer des lettres en script et des lettres en capitales
Concevoir et rédiger une invitation, une lettre, une carte de vœux
Enrichir son dessin avec un graphisme
PÉRIODE 3
Tracer des points et des boucles ascendantes
Reconnaître et nommer les lettres en script
Associer des mots en capitales et en script
Reconnaître et reconstituer son prénom en cursive
Écrire des lettres rondes et les lettres à pointe en cursive
Dessiner à partir d'une observation et à partir de formes
PÉRIODE 4
Tracer des boucles descendantes et des doubles cycloïdes
Écrire des lettres à boucle ascendante, à pont, à boucle descendante et combinées
Associer des lettres cursives et des lettres en capitales
Écrire seul un mot de deux ou trois syllabes
Dessiner à l'aide d'un graphisme
PÉRIODE 5
Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale
Associer des mots dans les trois écritures
Écrire avec d'autres alphabets
Produire collectivement un écrit
Copier des groupes de mots en cursive
Dessiner des personnages habillés

100% CONFORME
AUX RECOMMANDATIONS MINISTÉRIELLES

N	Titre	Code	Pages	Illustrations	SEMI-INTERACTIF				
					✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
N	Guide de l'enseignant Vers l'écriture PS	VEPS	978-2-38321-166-2	198 pages + 16 posters A4	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
N	Mon cahier de gribouillage PS	CGPS	978-2-38321-167-9	24 pages + 2 feuilles d'autocollants	-	5€	-	-	-
N	Discrimino Les bonnes glaces	ALDBG	978-2-38321-189-1	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
N	Discrimino Les cadeaux de Noël	ALDCN	978-2-38321-188-4	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
N	Discrimino Les animaux rigolos	ALDAR	978-2-38321-190-7	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
N	Discrimino Les mini sosies	ALDMS	978-2-38321-191-4	1 livret pédagogique de 16 pages + 4 planches de jeu + 48 cartes	-	18€	-	-	-
	Guide de l'enseignant Vers l'écriture MS	VEC	978-2-909295-12-1	200 pages	✓	55€	41,25€	75,60€	20,60€
	Guide de l'enseignant Vers l'écriture GS	VEGS	978-2-916662-10-7	244 pages	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
	Chevalet Mes premiers modèles de dessin			30 dessins / chevalet	✓	15€	-	-	-

Retrouvez le détail des **LOTS** en lien avec la collection **VERS L'ÉCRITURE** page 61.

Extraits sur notre site www.acces-editions.com



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

Les guides de l'enseignant

L'ouverture culturelle suggère des supports visuels en lien avec la notion

L'objectif de la séquence

L'objectif de la séance

L'organisation et la durée

Le matériel

Soleil rayonnant

Activité avec ATSEM de 4 à 6 élèves

Réaliser des empreintes de soleil

Contourner deux élèves d'entre les autres. Les enfants frapper les graphismes qui constituent un soleil. Le geste se réalise. L'adulte propose de laisser une empreinte qui donne au soleil brulé, quand on respire les regards dans les yeux.

Activité digitale de 4 à 6 élèves

Tracer des soleils

Amener les élèves à respecter les graphismes qui constituent un soleil. Utiliser des objets à disposition et mettre les élèves à tracer des soleils sur le sol dans le couloir. Montrer un exemple et expliquer le geste.

Activité digitale de 4 à 6 élèves

Tracer des soleils avec son doigt

Amener les élèves à respecter les graphismes qui constituent un soleil. L'adulte propose de tracer un soleil sur le feuille, qui se réalise progressivement, sans se décaler. Les élèves ont à disposition des objets à disposition pour réaliser le geste.

Activité digitale de 4 à 6 élèves

Tracer des soleils

Donner aux élèves leur production. Les élèves ont à disposition des objets à disposition pour réaliser le geste. Les élèves ont à disposition des objets à disposition pour réaliser le geste.

L'étape de la démarche

Le langage développé au cours de la séquence



- Les compléments numériques**
- Des images à projeter.
 - Du matériel à imprimer.
 - Des jeux interactifs en lien avec les séances (uniquement en MS-GS).
 - Les polices Acceseditions à télécharger.

Dans chaque période

- Des préconisations pour faire évoluer les outils de la classe.
- Des séquences complètes et progressives pour développer le geste et donner du sens à l'écrit. En PS **Gribouillage - graphisme - écriture** En MS-GS **Graphisme - écriture - dessin structuré**
- Des activités de motricité fine.
- Des activités de discrimination visuelle.
- Des activités complémentaires.
- Des comptines.

Vers l'écriture PS



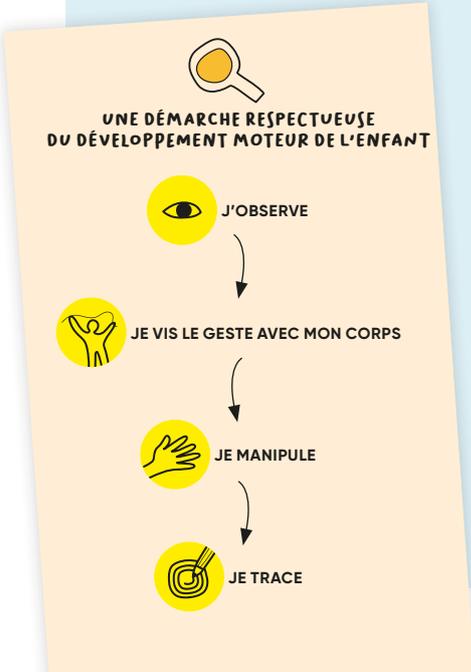
DÉVELOPPER LA DEXTÉRITÉ, LA MAÎTRISE DU GESTE



UNE MÉTHODE COMPLÈTE POUR ALLER VERS L'ÉCRITURE!

S'IMPRÉGNER DE LA FORME DES LETTRES

DONNER DU SENS À L'ÉCRITURE



Les principes de la méthode Vers l'écriture

- Faire le lien entre les activités graphiques et les activités d'écriture
- Respecter le développement moteur de l'enfant
- Proposer des activités qui ont du sens pour l'enfant
- Organiser les apprentissages selon une progression réfléchie
- Expliciter les savoirs et les procédures à acquérir
- Différencier à chaque étape de l'apprentissage

Le cahier de gribouillage



Un format suffisamment grand pour favoriser le geste. La reliure agrafée permet une ouverture maximale.

UN SUPPORT GRAND FORMAT POUR DÉVELOPPER LE GESTE DE FAÇON PROGRESSIVE ET STRUCTURÉE TOUT AU LONG DE L'ANNÉE DE PETITE SECTION

GRAND FORMAT
29 x 29cm

Le titre

La consigne

Les outils et les couleurs recommandés

La période préconisée en lien avec la progression graphique



Des gommettes à ajouter pour rendre l'activité ludique et lui donner du sens

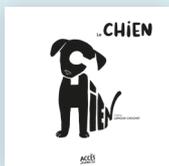
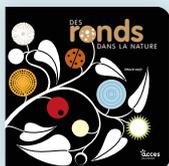


Pourquoi un cahier de gribouillage en Petite section ?

- Pour **garder une trace** des progrès de l'enfant.
- Pour **développer le geste** et aller vers des tracés de plus en plus précis.
- Pour **développer la coordination œil / main** et apprendre à **se repérer dans l'espace**.
- Pour favoriser l'épanouissement et la confiance en soi en stimulant l'**expression créative**.
- Pour aller progressivement vers le **dessin représentatif** en mettant en valeur les gribouillages.

Les livres de jeunesse

Les livres de jeunesse exploités dans les guides de l'enseignant **VERS L'ÉCRITURE**



Découvrez le descriptif des livres de jeunesse dans le catalogue **Accès jeunesse**.





Dans chaque coffret
12 JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE
 DE DIFFICULTÉ PROGRESSIVE

3+

Discrimino développe activement
 la discrimination visuelle des enfants
 dès la Petite section pour les emmener
 progressivement vers la lecture et l'écriture.



**Chaque coffret
 comporte**

- Un livret pédagogique de 16 pages.
- 4 planches de jeu.
- 48 cartes.

Les chevalets



Un chevalet de 30 modèles
 de dessin robuste et pratique
 pour une utilisation
 seul en binôme



Des dessins utilisant
 les graphismes appris à l'école

Le résultat final
 en couleur

4 ou 5 étapes
 en fonction du niveau

Des textes explicites
 permettant de verbaliser le tracé

Les tracés de chaque étape
 mis en avant par une couleur bien visible

Lire au CP avec Fil et Lulu

Sous la direction de
Coralie Charton
Conseillère pédagogique

Fabienne Chatin
Conseillère pédagogique
Valérie Digeon
Professeure des écoles
maître formatrice
★ **Christian Voltz**
Illustrateur

CP

- ★ Une méthode conjuguant l'apprentissage du code et de la compréhension accompagnée d'albums 100 % déchiffrables aux personnages attachants.
- ★ Une démarche explicite pour amener les élèves de CP à lire, comprendre et écrire.
- ★ De nombreux outils projetables ou imprimables pour faciliter sa mise en œuvre au quotidien.
- ★ 100 % conforme au guide Orange et aux nouveaux programmes 2025.



GUIDE DE L'ENSEIGNANT

MANUEL DE L'ÉLÈVE

CAHIER DE L'ÉLÈVE

CAHIER D'ÉCRITURE

MATÉRIEL



Toute la méthode s'appuie sur la programmation de l'étude des graphèmes. Téléchargez la programmation détaillée depuis le QR Code.

100% CONFORME
AUX RECOMMANDATIONS MINISTÉRIELLES

PÉRIODE 1

a | i | o | u | e | éèè | y | l | r
f | j | j | o | u | e
Production orale
Produire des phrases

PÉRIODE 2

fr | l | v | ch | p | t
b | d | b | d | m | n
Lire une poésie
PETIT PAPA BARBU
Écrire une poésie

PÉRIODE 3

s | l | e | n | t | z | c | k | q | u
Lire un portrait
g | u
Lire un documentaire
LE CROCODILE
an | a | m | e | n | e | m | o | n | o | m
in | i | m | o | i | n | a | u | e | a | u
Lire un conte de randonnée
L'ABRI
Écrire une étape
d'un conte de randonnée

PÉRIODE 4

u | n | e | l | l | e | e | s | s | e | e | n | n | e | e | r | r | e | e | t | t | e
e | l | e | s | e | r | e | c | e | f | a | i | e | i | e | r | e | z | e | t
p | h | c | ç | g | e | x | a | i | n | a | i | m | e | i | n
y | n | y | m | i | e | n | u | m | t | i
Lire une recette
Lire une invitation
Écrire une invitation
Lire un album
MAIS QUE FAIT FIL ?
Produire des phrases
sur les émotions

PÉRIODE 5

g | n | i | l | a | i | l | o | u | i | l | e | i | l | e | u | i | l
Lire un conte
LE PETIT CHAPERON ROUGE
a | i | l | l | e | o | u | i | l | l | e | u | i | l | e | u | i | l
Lire une nouvelle
LA CHÈVRE DE MONSIEUR SEGUIN
a | y | o | y | u | y | e | | w | œ | u | œ
Lire un conte
PIERRE ET LE LOUP
Lire un album
BOIS JOLI
Écrire en utilisant
des connecteurs
Lire un plan
Rédiger un itinéraire
Lire une chanson
PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

LES ALBUMS DE JEUNESSE



Fil et Lulu
RELIE RÉF.AJFIL1 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL1-P • 6€

NOUVEAUTÉ

Vas-y, Fil!
POCHE RÉF.AJFIL8-P • 6€

Petit papa barbu
RELIE RÉF.AJFIL2 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL2-P • 6€

L'abri
RELIE RÉF.AJFIL3 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL3-P • 6€

Mais que fait Fil ?
RELIE RÉF.AJFIL4 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL4-P • 6€



Bois joli
RELIE RÉF.AJFIL5 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL5-P • 6€



Le répertoire de Fil et Lulu
RELIE RÉF.AJFIL6 • 13€
POCHE RÉF.AJFIL6-P • 6€

En complément des textes quotidiens mettant en scène Fil le crocodile et Lulu la lapine, la méthode propose des albums 100% déchiffrables pour travailler la lecture et la production écrite. Ainsi, les enfants retrouvent leurs personnages préférés dans des histoires inédites illustrées par Christian Voltz.

Les histoires sont proposées en deux versions :

- **Version reliée** adaptée à l'enseignant pour une lecture collective
- **Version poche** adaptée à l'élève de CP pour une lecture autonome



Retrouvez toutes nos premières lectures sur notre site!



Retrouvez le détail du LOT en lien avec la collection **LIRE AU CP AVEC FIL ET LULU** page 63.

POSSST! Nous sommes fabriquées en Europe!



NOUVEAUTÉ



LES MARIONNETTES FIL & LULU
Lot de 2 marionnettes mettant en scène les personnages préférés de vos élèves. Idéales pour créer des figures d'attachement et renforcer leur envie de lire et d'écrire!

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



				SEMI-INTERACTIF				
				☁	📖	📺	📱	
Guide de l'enseignant Lire au CP avec Fil et Lulu	LIRCP	978-2-38321-035-1	284 pages + matériel de l'enseignant + manuel de l'élève avec corrigés	✓	65€	48,75€	89,30€	24,30€
Matériel de l'enseignant Lire au CP avec Fil et Lulu	LIRCPMAT	978-2-38321-059-7	54 cartes repères + alphabet collectif + lignage collectif	-	20€	-	-	-
Manuel de l'élève Lire au CP avec Fil et Lulu	MLIRCP	978-2-38321-036-8	112 pages	-	13€	-	-	-
Cahier de l'élève Lire au CP avec Fil et Lulu	CALIRCP	978-2-38321-037-5	120 pages	-	8€	-	-	-
Cahier d'écriture Lire au CP avec Fil et Lulu	CELIRCP	978-2-38321-038-2	64 pages	-	6€	-	-	-
Lot Lire au CP	PACKFL	PACKFL	Guide + 3 outils élève + 5 albums + 2 marionnettes	✓	219€	-	-	-
Marionnettes Fil & Lulu	ALMIFILLULU	ALMIFILLULU	1 marionnette Fil + 1 marionnette Lulu	-	75€	-	-	-

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

100% DÉCHIFFRABLE SANS MOTS OUTILS

Les visuels des supports élèves correspondant à la journée

Le guide de l'enseignant

JOUR 1

Le graphème étudié

Les séances à répartir sur la journée

La consigne de chaque activité

Des photos pour illustrer les activités proposées

SÉANCE 1

Identifier et discriminer le graphème

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons étudier un premier graphème, ce sont vos yeux qui vont travailler!
- Carte repère A
- Observer l'écriture du A dans ses 5 graphèmes. Le graphème que nous étudierons se trouve A. A-t-il une courbe entre ce qui ressemble à un rond avec une queue en bas, en courbe. En minuscule écrite, elle a deux variantes possibles. En majuscule écrite et cursive, elle ressemble à une petite montagne.
- Les cartes repères et l'alphabet collectif sont disponibles dans le C2C. Ils sont repris de la fiche ou du livret de travail, à chaque nouveau graphème. Les élèves peuvent s'y référer à tout moment.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

- Faire repérer le graphème A sur l'alphabet collectif en les entourant avec un feutre effaçable.
- Choisir des graphèmes A.
- Projeter l'activité de discrimination visuelle. A tour de rôle, les élèves entourent du tableau le graphème A.

SÉANCE 2

S'approprier le tracé du graphème

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons écrire le graphème A. C'est votre main qui va travailler!
- Choisir des graphèmes A.
- **MISE EN ACTIVITÉ** Écrit individuel Oral collectif
- Afficher le graphème et expliquer les repères.

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons écrire comment se prononce le graphème, ce sont à présent vos oreilles qui vont travailler!
- Choisir des graphèmes A.
- **MISE EN ACTIVITÉ** Écrit individuel Oral collectif
- Afficher le graphème et expliquer les repères.

SÉANCE 3

Lire le graphème

MISE EN SITUATION Oral collectif

- À présent nous allons lire le graphème A.
- **MISE EN ACTIVITÉ** Oral collectif
- Il y a une phrase facile à lire de l'exercice en expliquant le sens de lecture.
- Faire lire à l'unisson avec le professeur.

INSTITUTIONNALISATION

Il y a une phrase facile à lire de l'exercice en expliquant le sens de lecture.

Elle s'appelle A

En minuscule, c'est une petite lettre qui reste dans l'herbe.

Le picto permettant d'identifier visuellement l'étape de la démarche

L'institutionnalisation pour savoir ce qu'il faut retenir

RETROUVEZ DES EXERCICES QUOTIDIENS DE FLUENCE!

Le graphème z

JOUR 1

- INTITULS
- Séance 1
- Séance 2
- Séance 3

JOUR 2

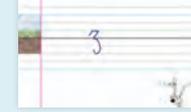
- INTITULS
- Séance 1
- Séance 2

Les pages projetables des trois outils élèves

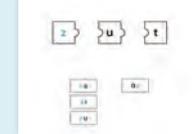
Prononciation du phonème



Chemin du graphème



Fabrique à syllabes

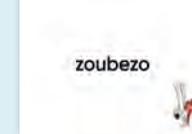


Cartes mots



Compte la cible

Compte le nombre de fois où le graphème cible apparaît



- ### Les compléments numériques
- Les pages projetables ou imprimables des trois outils élèves.
 - Des cartes mots illustrées à imprimer ou à projeter.
 - Des vidéos sur les graphèmes et les phonèmes.
 - Des activités interactives quotidiennes pour s'entraîner en classe ou en autonomie.
 - Des activités de copie et de dictées quotidiennes.

1 alphabet collectif avec les 4 écritures

Le matériel

54 cartes repères

1 lignage collectif pelliculé

Le manuel de l'élève

Révision 3

1 fr ch v P t fl V Ch T C p

2

va vu vou év av iv vro vor
pa pu pou ép ap op pro por
ta tu tou ét at ut tro tor
cha chu chou éch ach ich chor chol
fla flu fiou fleu fra fru frou freu
vouta tavou poteu teupo apur tovouache

3

la fleur • le vélo • la vache • le cheval • la ruche
la poule • la peur • le volatile • la tête • le livre
la tache • la ville • le vol • Fil • l'écharpe
il frôle • il lit • il roule • il arrive • il joue

4 Il rêve. Il rit. Il pleure. Il vole.

5 Lulu lit le livre.
Le cheval approche la tête.
Fil arrive vite.
La vache tachetée est petite.

Le graphème dans ses 4 graphies

b B

la balle

1 b i bi b e be b l é bli
b o bo a b ab b r i bri

2 ba bo bou bu bi bar bor bour bur bir
ab ob oub bra bro brou blo bla blou bleu
bouti tibou bépo pobé bravu barcheba

3 la balle • l'arbre • la boue • la botte
le but • il jubile • bouffi • fabuleux • bleu
la barbe • le lavabo • la table • oublié
l'abri • il est troublé • il est bouffi

4 Le vélo est toujours plié.
Alors, **Fil joue à la balle. Il tire... But!**
- Fabuleux ! Bravo Fil !
Fil jubile. Il tire.
Il rate le but. La balle tape l'arbre puis touche Lulu.
Aie, Lulu a la joue bouffi. Fil a la patte toute bleue!

Présentation épurée sans consignes superflues

Travail de la combinatoire

Lecture de syllabes, de pseudo-mots, puis de mots

Lecture d'un texte 100% déchiffirable où l'on retrouve les mots contenant le graphème cible

Différenciation Les phrases en gras peuvent être lues seules sans freiner la compréhension.

Tout au long du manuel, différents types de textes sont proposés pour développer les stratégies de lecture.



Le documentaire



Le portrait



Le plan



La recette de cuisine



Des activités de production écrite sont associées à chaque type de texte

Le cahier de l'élève

v V

le vélo

1 J'entoure le graphème V

2 Je colorie les syllabes **VOU VTO VO VÉ** dans la phrase ci-dessous

3 Je colorie les images qui commencent par le graphème **v**

4 J'entoure la syllabe qui termine

Des exercices de discrimination visuelle

Des pictogrammes pour faciliter la compréhension des consignes

Des exercices de discrimination auditive

5 Je colorie de la même couleur les mots qui commencent par le graphème **v**

6 Je destine

7 Je peinte l'image qui correspond au graphème

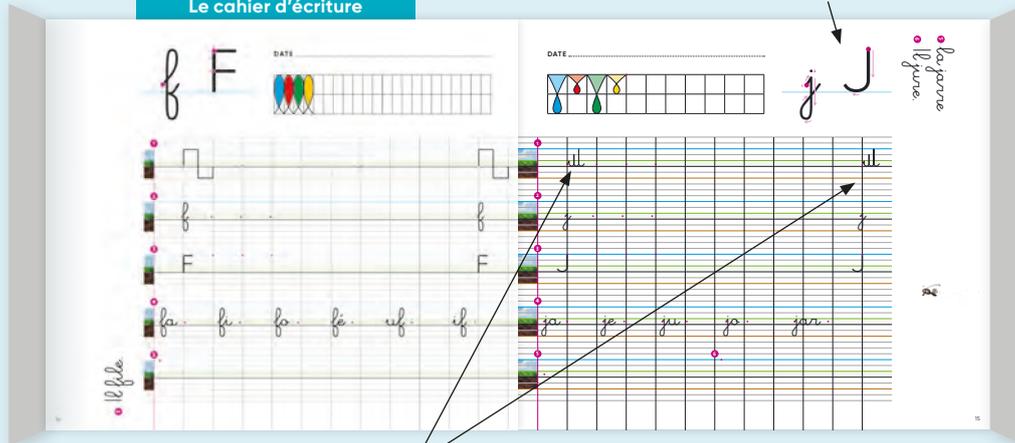
8 J'écris les syllabes qui commencent par **v**

Des exercices de compréhension

Des exercices de copie

Le cahier d'écriture

Le chemin de la lettre

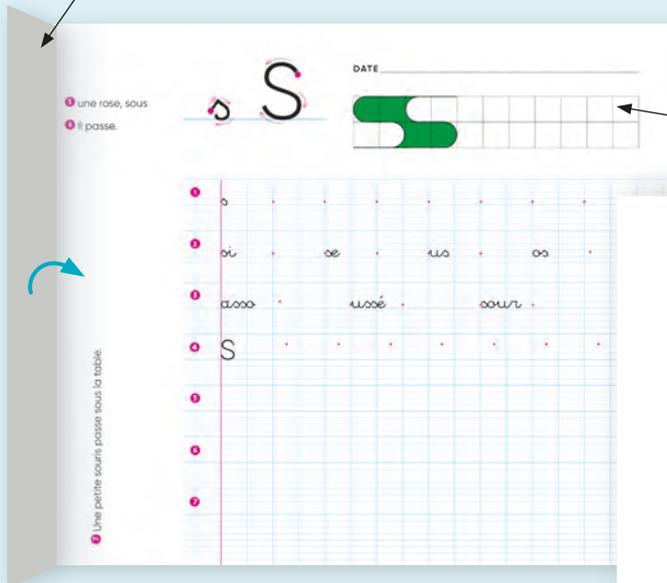


Deux modèles d'écriture
à gauche pour les droitiers, à droite pour les gauchers

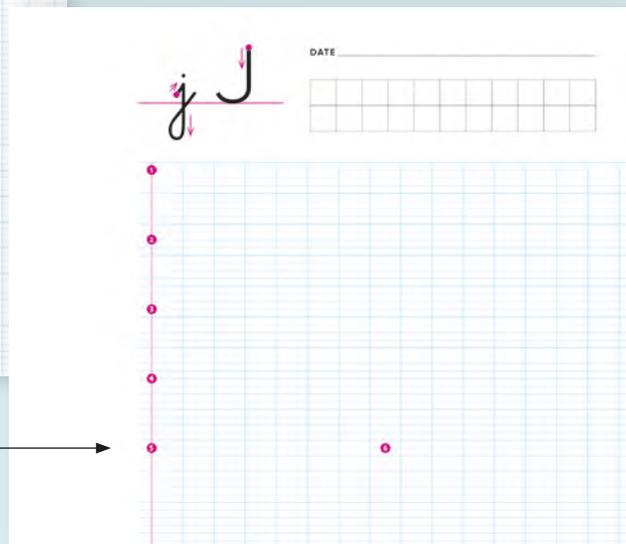
Un lignage évolutif



Un cache servant à cacher les mots
pour s'entraîner à la copie



Une frise pour s'entraîner
aux gestes graphiques



Des exercices quotidiens
pour apprendre à copier
des mots puis des textes

La police Accesditions

La police peut être utilisée sur tous
les fichiers informatiques sans aucun paramétrage.

Les lettres n'ont **pas d'oeilleton**
mais présentent un épaississement
du trait conformément aux recommandations.

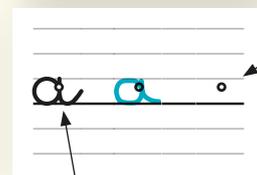
Les lettres commencent
et finissent toutes au même endroit
pour **faciliter l'attaque** entre elles.



une police cursive dédiée



Le lignage
intégré permet
de créer
ses propres
outils d'écriture.



Les points
d'attaque
aident à créer
rapidement
des lignes
d'écriture.

Le ductus sert à indiquer
l'attaque de la lettre.

Français au CE1 avec Fil et Lulu

CE1

Sous la direction de
Coralie Charton
Conseillère pédagogique

Fabienne Chatin
Conseillère pédagogique
Valérie Digeon
Professeure des écoles
maître formatrice
★ **Christian Voltz**
Illustrateur

- ★ Une méthode **complète d'enseignement du Français** accompagnée de livres jeunesse sur mesure pour favoriser l'entrée dans la littérature.
- ★ Une démarche explicite pour amener les élèves de CE1 à **lire, comprendre et écrire**.
- ★ **De nombreux outils projetables ou imprimables** pour faciliter sa mise en œuvre au quotidien.
- ★ **100% conforme au guide Corail et aux nouveaux programmes 2025.**

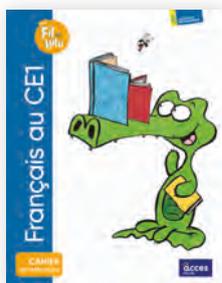
100% CONFORME
AUX RECOMMANDATIONS MINISTÉRIELLES



GUIDE DE L'ENSEIGNANT
Un guide clés en main pour mettre en œuvre la méthode dans sa classe. Des supports projetables ou imprimables.



MANUEL DE L'ÉLÈVE
Un manuel avec les textes étudiés, des exercices d'étude de la langue, des exercices pour renforcer la fluidité de la lecture.



CAHIER DE LITTÉRATURE
Un cahier pour travailler la compréhension, le vocabulaire, et l'expression écrite autour des textes longs proposés dans le manuel.



CAHIER D'ÉCRITURE
Un cahier pour mémoriser le geste graphique des lettres en minuscule et en majuscule, pour apprendre à copier les mots étudiés, pour renforcer les stratégies de copie.



MATÉRIEL
Des cartes repères pour chaque graphème étudié. Un alphabet collectif avec les 4 écritures. 1 lignage collectif pelliculé. 1 police cursive créée spécialement pour faciliter l'attache des lettres entre elles.



Téléchargez la programmation détaillée depuis le QR Code.

PÉRIODE 1

Lire un texte fonctionnel
LE RÉPERTOIRE DE FIL ET LULU
| m n
Lire un texte fonctionnel
Le plan
| b d
Lire un album
JE SUIS UN LOUP 1/2
| e = é
Lire un album
JE SUIS UN LOUP 2/2
| p q
Lire un texte fonctionnel
Le documentaire
| f v
Lire une poésie
LE LOUP VEXÉ

PÉRIODE 2

| ch j
Lire un texte fonctionnel
LA NOTICE DE FABRICATION
| d t
Lire un conte de randonnée
LE VOYAGE DE L'ORIGAMI 1/4
| fr pr cr br vr dr tr fl pl cl
Lire un conte de randonnée
LE VOYAGE DE L'ORIGAMI 2/4
| in im
Lire un conte de randonnée
LE VOYAGE DE L'ORIGAMI 3/4
| on om ou
Lire un conte de randonnée
LE VOYAGE DE L'ORIGAMI 4/4
| an am em
Lire des haïkus

PÉRIODE 3

| ai ei
Lire un conte africain
LA POUPÉE DE KADÉ 1/3
| oi oin ion
Lire un conte africain
LA POUPÉE DE KADÉ 2/3
| au eau
Lire un conte africain
LA POUPÉE DE KADÉ 3/3
| ain ein ien un aim
Lire une carte postale
| eu œu œ
Lire une fable
LA MANGOUSTE ET LE CAÏMAN
| er ez ed et
Lire une fable
LE CORBEAU ET LE RENARD

PÉRIODE 4

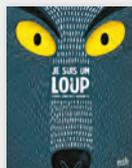
| g gu gn
Lire un texte fonctionnel
LA RECETTE
| g ge
Lire un album
P'TIT JUJU CUISINIER 1/3
| s ss
Lire un album
P'TIT JUJU CUISINIER 2/3
| s z
Lire un album
P'TIT JUJU CUISINIER 3/3
| c k qu q
Lire un album
FIL A FAIM
| c ç sc
Lire une poésie
POUR UN ART POÉTIQUE

PÉRIODE 5

| x ti
Lire un conte
LE CHAT BOTTÉ 1/3
| e = é
Lire un conte
LE CHAT BOTTÉ 2/3
| ille ail aille eil eille ouil ouille euil euille
Lire un conte
LE CHAT BOTTÉ 3/3
| y ay oy uy ym yn
Lire un détournement de conte
LE CHAT CROTTÉ 1/2
| w h ph
Lire un détournement de conte
LE CHAT CROTTÉ 2/2
| Les mots qui se terminent par -ment
Lire une poésie
MON PETIT CHAT

LES ALBUMS DE JEUNESSE

LES ALBUMS Des textes longs étudiés dans le manuel



Je suis un loup
RELIÉ RÉF.AJJS.L • 16 €



Le voyage de l'origami
RELIÉ RÉF.AJV.DO • 16 €



La poupée de Kadé
RELIÉ RÉF.AJKAD • 16 €



Le Chat botté
RELIÉ RÉF.AJLCB • 16 €



Le Chat crotté
RELIÉ RÉF.AJLCC • 16 €

MES PREMIÈRES LECTURES Des histoires pleines d'humour pour lire seul



P'tit Juju cuisinier
POCHE RÉF.AJJU2-P • 6 €



Fil a faim
POCHE RÉF.AJFIL7-P • 6 €



Le répertoire de Fil et Lulu
POCHE RÉF.AJFIL6-P • 6 €



Retrouvez le détail du LOT en lien avec la collection **FRANÇAIS AU CE1 AVEC FIL ET LULU** page 63.

PSSST! Nous sommes fabriquées en Europe!

30 cm

NOUVEAUTÉ



LES MARIONNETTES FIL & LULU
Lot de 2 marionnettes mettant en scène les personnages préférés de vos élèves. Idéales pour créer des figures d'attachement et renforcer leur envie de lire et d'écrire!

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



					SEMI-INTERACTIF			
Guide de l'enseignant Français au CE1 avec Fil et Lulu	FCE1	978-2-38321-128-0	292 pages + matériel de l'enseignant + manuel de l'élève avec corrigés	✓	65 €	48,75 €	89,30 €	24,30 €
Matériel de l'enseignant Français au CE1 avec Fil et Lulu	FCEIMAT	978-2-38321-129-7	42 cartes repères + alphabet collectif + lignage collectif	-	20 €	-	-	-
Manuel de l'élève Français au CE1 avec Fil et Lulu	MFCE1	978-2-38321-130-3	136 pages	-	13 €	-	-	-
Cahier de littérature Français au CE1 avec Fil et Lulu	CLFCE1	978-2-38321-131-0	128 pages	-	8 €	-	-	-
Cahier d'écriture Français au CE1 avec Fil et Lulu	CEFCE1	978-2-38321-132-7	64 pages	-	6 €	-	-	-
Lot Français au CE1	PACKFCE1	PACKFCE1	Guide + 3 outils élève + 8 albums + 2 marionnettes	✓	266 €	-	-	-
Marionnettes Fil & Lulu	ALMIFILLULU	ALMIFILLULU	1 marionnette Fil + 1 marionnette Lulu	-	75 €	-	-	-

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

**RETROUVEZ
DES EXERCICES QUOTIDIENS
DE FLUENCE!**

Le guide de l'enseignant

Les pages des outils élèves pour les activités d'entraînement

Des exercices quotidiens de lecture à voix haute (fluence, intonation, ponctuation, débit...) soutenus par des supports audios et visuels

La consigne rédigée pour chaque activité

Des supports audios ou visuels pour faciliter l'enseignement

Le graphème cible

Des dictées quotidiennes en rituel

Des pictos pour indiquer l'étape

JOUR 1

eu œu œu

RIITUELS 15'

SÉANCE 1 45'
Identifier, discriminer, lire et écrire des mots avec les graphèmes EU, Œ et ŒU

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

SÉANCE 2 45'
Orthographe des mots avec EU, Œ et ŒU

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel

SÉANCE 3 15'
Lire des syllabes composées de lettres identiques

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

SÉANCE 4 15'
Ecrire les graphèmes EU, Œ et ŒU

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel



Les compléments numériques

- Les pages projetables ou imprimables des trois outils élèves.
- Des cartes mots illustrées.
- Des vidéos sur les graphèmes et les phonèmes.
- Des activités interactives quotidiennes pour s'entraîner en classe ou en autonomie.
- Des activités de copie et de dictées quotidiennes.

JOUR 3

Lire un conte africain
La poupée de Kadé

RIITUELS 15'

SÉANCE 1 45'
Connaître des mots de l'histoire

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel

SÉANCE 2 45'
Dégager la morale du conte

MISE EN SITUATION Oral collectif

MISE EN ACTIVITÉ Oral individuel

L'album source

La discipline enseignée

1 alphabet collectif avec les 4 écritures

Le matériel

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

el
es
er
ef
ec

un escargot

42 cartes repères

eu œu œu

bleu un cœur un œil

1 lignage collectif pelliculé

LE SAVIEZ-VOUS ?
Notre méthode de Français comprend une police d'écriture faite sur mesure qui peut être utilisée sur tous les fichiers informatiques sans aucun paramétrage.

Le manuel de l'élève

Le graphème cible

b d

ba bou bi do du bu de be bin doi
 bai bir dar dip but dre bri ble ara
 badar doiba donar nardabi ado dabobré

dans - dedans - déjà - une friandise une dictée bleu blanc
 un bruit un bord une dent un bras une douche une bouche
 il double une table - un début il déborde un bidon débout

un bois - un labyrinthe une bête un fabulateur un bandit la douceur
 tout le monde sombre dissimulé diabolique il trouble depuis

L'abei de Fi et Lulu est dissimulé au bord d'un bois. Un jour, après un pluvieux,
 les deux amis se sont perdus en rentrant car les chemins de la forêt
 forment un vrai labyrinthe. Ils ont échappé de justesse au loup qui rôdait
 dans le bois. Tout le monde en parle ! C'est la terreur des bois, il se comporte
 comme un bandit et c'est un fabulateur. Cette bête diabolique trouble la douceur
 de la forêt. Le loup a mangé la chèvre de Monsieur Saguin. Il a soufflé sur la maison
 des trois petits cochons. Il a dévoté la grand-mère du Petit Chaperon rouge.
 Seul Pierre n'a pas peur de lui. Tous les habitants de Bois Joli se méfient,
 bien que personne n'ait vu ou entendu le loup depuis un certain temps.
 Mais où est-il ? Que fait-il ?

ba ba babi bra dro
 bado dabi brado drabi
 badodu dabadu bradodu drabidu
 badodudi dabadudi babalido bradodudu drablidodu

Du décodage avec des syllabes, pseudo-mots et mots

Un texte contenant des mots avec le graphème cible

1. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

bouche/douche dent/banc bolle/dolle bouse/douze

2. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

dépasser/dépasser dépasser/dépasser
 d'écarter/d'écarter d'écarter/d'écarter
 Il a dix euros sa tréline. Il est rentré de l'école, il a fait vite!
 Il a pris un sac puis il a mis son doudou. Il s'est cogné au de la piscine.

3. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

une friction - une lecture - le dé - le dou - le nu - du - ruit - il est de out

4. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

La fille se brosses sa lave + o. La dame les mains.
 Il file les dents. Maman des pommes.
 Il a une grande bouche. Maman des pommes.

5. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

Il mange une banane. Il déguste la nourriture. Il se lèche les babines.

6. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

La bête déguste les friandises. Le bus double tout le monde.
 L'animal attend la tombée de la nuit.

Des exercices d'étude de la langue

Des exercices de fluence et de lecture à voix haute Introduction, liaison débit...

Du vocabulaire en rapport avec les textes longs

Des exercices de dérivation flexionnelle

Le texte lu par un comédien

1. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

triquer - astiquer - pomponner - bichonner - alguler - ofuler - trancher

2. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

TRANSFORMER
 On peut transformer un mot en un autre mot de la même famille en remplaçant le BR final par ANT.
 TRANCHER -> TRANCHANT

3. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

NORMAL - LENT - ACCELERE
 De buisson en buisson, sur la pointe de mes griffes tranchantes, j'approche, j'approche, les babines retroussées et les dents prêtes à croquer...
 Et quand je ne suis plus qu'un pas de leurs tendres bras dodus...
 Je mélange, je mélange...

4. Associe le mot à l'illustration puis écris le mot.

NEUTRE - EFFRAYANTE

Des textes longs en intégralité

Des fables, des poésies

Des écrits fonctionnels Documentaires

Des écrits fonctionnels Notices de fabrication

Je suis un loup !!

1. Je suis un loup !!
 2. Les yeux de mes
 3. Un de ceux qui vivent dans les bois sombres.
 4. Tu m'as vu le soir tranquille de la nuit.
 5. Plus un sang, un bras, long, rousses pointes.
 6. De bêtises de la nuit, de la nuit, de la nuit.
 7. Un moment les nuits de la nuit.
 8. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 9. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 10. A l'extérieur de mes yeux pointes, long griffes pointues sombres.
 11. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 12. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 13. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 14. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 15. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 16. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 17. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 18. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 19. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.
 20. Plus un grand, un grand, un grand, un grand.

La mangouste et le calman

1. La mangouste et le calman.
 2. La mangouste et le calman.
 3. La mangouste et le calman.
 4. La mangouste et le calman.
 5. La mangouste et le calman.
 6. La mangouste et le calman.
 7. La mangouste et le calman.
 8. La mangouste et le calman.
 9. La mangouste et le calman.
 10. La mangouste et le calman.
 11. La mangouste et le calman.
 12. La mangouste et le calman.
 13. La mangouste et le calman.
 14. La mangouste et le calman.
 15. La mangouste et le calman.
 16. La mangouste et le calman.
 17. La mangouste et le calman.
 18. La mangouste et le calman.
 19. La mangouste et le calman.
 20. La mangouste et le calman.

LE LOUP

CARACTÉRISTIQUES
 Le loup est un animal sauvage.
 Il vit dans les forêts et les montagnes.
 Son territoire s'étend sur plusieurs centaines de kilomètres.
 Le loup est un animal social, il vit en meute.
 Le loup est un animal très intelligent et très rapide.

HABITAT
 Le loup vit dans les forêts et les montagnes.

PRODIGES
 Le loup est un animal très intelligent et très rapide.

L'origami en forme de goéland

1. Couper le papier en deux.
 2. Plier le papier en deux.
 3. Plier le papier en deux.
 4. Plier le papier en deux.
 5. Plier le papier en deux.

POUR LA TOUTE PREMIÈRE FOIS!

Proposez à vos élèves un cahier de littérature avec des activités de vocabulaire, de compréhension et de production d'écrits.

Le cahier de littérature

Une étiquette pour rappeler la discipline travaillée

Un picto pour signaler l'œuvre source

L'illustration des mots de l'histoire sous forme de cartes mots

Des exercices de dérivation flexionnelle

NOVATEUR
Des activités de compréhension avec recherches dans les textes, émissions d'hypothèses, productions écrites.

Un lignage adapté pour que l'élève écrive quotidiennement

Du vocabulaire pour nourrir la production écrite

Des structures langagières qui se complexifient au cours de l'année

La carte d'identité à compléter pour chaque album étudié

Le cahier d'écriture

Un visuel avec les éléments des albums lus pour s'entraîner aux gestes graphiques

Un cache servant à cacher les mots pour s'entraîner à la copie

Le chemin des lettres minuscules et majuscules

Des exercices quotidiens pour s'entraîner à écrire les graphèmes et à copier des mots puis des phrases

Un entraînement à la copie de texte

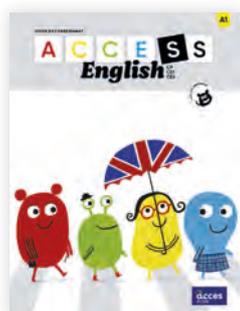
ACCESS English A1

CP CE1 CE2

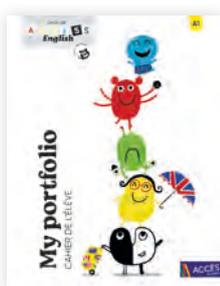
- ★ Une programmation en accord avec les préconisations du **référentiel européen** (CECRL).
- ★ Une approche qui rend l'élève **acteur de son apprentissage** à travers des projets qui ont du sens.
- ★ Un **accompagnement pas à pas** des enseignants, qu'ils soient ou non à l'aise en anglais.
- ★ Une méthode privilégiant **l'oral** avec des **activités accessibles** pour parler en toute confiance.
- ★ Des **outils élèves attrayants** pour rendre l'enseignement ludique.
- ★ Des **activités culturelles** pour s'ouvrir à l'altérité.
- ★ Des **albums de jeunesse** pour **immerger l'élève** dans ses premières histoires en anglais.

Catherine Dandrea
Conseillère pédagogique
Cécile Tostivint
Professeure LVE au Royaume-Uni

★ Nicolas Gouny
Illustrateur



ACCESS ENGLISH CP-CE1-CE2
GUIDE DE L'ENSEIGNANT



MY PORTFOLIO CP-CE1-CE2
CAHIER DE L'ÉLÈVE
+ Vignettes individuelles
détachables



FLASHCARDS
Les 12 thématiques
Description
Body & health
Animals
Hobbies
School
Food & utensils
Clothes & accessories
People & family
Time & Weather
Actions
Geography
Others

15 PROJETS LUDIQUES ET AMBITIEUX

Let's dance!

Créer une chorégraphie des émotions

Let's make a photo gallery!

Présenter le trombinoscope de la classe

Let's dress up!

Participer à un défilé costumé

Let's make a love card!

Imaginer et réciter un poème sur les différences

Let's conduct a survey!

Interroger les élèves de l'école sur leurs activités à la récré

Let's play Happy Families!

Jouer au jeu des sept familles sur la thématique de l'école

Let's cook!

Présenter une recette en vidéo

Let's go to the doctor!

Interpréter une consultation chez le médecin

Let's investigate!

Jouer à Qui est-ce ? version grandeur nature

Let's describe pictures!

Participer à un concours d'éloquence en équipes

Let's cross the river!

Jouer au jeu de cour Please Mister Crocodile!

Let's make a weather report!

Présenter un bulletin météo

Let's play together!

Jouer à un jeu de cartes sur les activités quotidiennes

Let's explore the world!

Mettre en scène l'album *The little goats' big adventure*

Let's make a guess!

Jouer à Question pour un champion sur les animaux

LE SAVIEZ-VOUS ?

Chaque projet a été conçu pour durer une période. Il est donc possible de suivre la progression proposée tout au long des trois ans ou simplement de piocher dans les projets proposés!

LES ALBUMS DE JEUNESSE

1 LIVRE-CD



Chants et comptines en anglais
RELIE RÉF.AJCCA • 20€

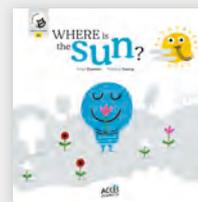
4 ALBUMS DE JEUNESSE



Friends in London
RELIE RÉF.AJAS1 • 13€



The power of kindness
RELIE RÉF.AJAS2 • 13€



Where is the sun ?
RELIE RÉF.AJAS3 • 13€



The seven little goats' big adventure
RELIE RÉF.AJAS4 • 13€



Retrouvez le détail du LOT en lien avec la collection ACCESS ENGLISH page 63.

PAROLES D'ENSEIGNANT

« Un outil clés en main avec une approche qui donne du sens aux apprentissages. Depuis, l'anglais ne passe plus jamais à la trappe. »

Thomas, enseignant de CE1

				SEMI-INTERACTIF				
				☁	📖	📺	📱	
Guide de l'enseignant ACCESS English CP-CE1-CE2	AEC2	978-2-38321-126-6	292 pages + cahier de l'élève	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
Cahier de l'élève My portfolio CP-CE1-CE2	PFAEC2	978-2-38321-127-3	64 pages + 6 feuilles de matériel	-	8€	-	-	-
Flashcards ACCESS English	FCARD	978-2-38321-153-2	300 flashcards + 12 intercalaires	✓	80€	-	-	-
Lot ACCESS English CP-CE1-CE2	PACKAEC2AJ	PACKAEC2AJ	Guide + cahier de l'élève + flashcards + 4 albums + livre-CD	✓	212€	-	-	-

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

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Le guide de l'enseignant

Une double page introductive

Le mot de l'auteur

La présentation de la tâche finale + un QR Code pour voir un exemple de réalisation

La phase du projet

Une page par séance de 30 minutes

Une page de prolongements

La synthèse des apprentissages

Les supports

L'objectif de la séance

Le résumé des apprentissages + QR Code pour écouter la prononciation

Les paroles de l'enseignant en anglais

Des photos pour illustrer les activités proposées

Le matériel

Du lexique, des formulations et des projets pour aller plus loin

Le réseau

Des supports audios authentiques accessibles via le QR Code ou les compléments numériques

Memory

UNE DÉMARCHE RIGoureuse ET PROGRESSIVE

- Let's Remember**
Réactivation des acquis
- Let's Introduce**
Présentation de l'apprentissage
- Let's Explain**
Élucidation de l'apprentissage
- Let's Listen**
Activités de compréhension orale
- Let's Speak**
Activités de production orale
- Let's Finish**
Bilan de la séance



- Les compléments numériques**
- De nombreux supports audios.
 - L'ensemble du matériel permettant de mener à bien les exploitations du guide.
 - Des animations.
 - Des activités et des jeux interactifs.
 - Des activités culturelles.
 - Des exemples de réalisations des tâches finales.
 - Les versions sonores des albums.

My portfolio

La méthode propose un cahier de l'élève qui le suivra du CP au CE2. Cet outil personnalisable est la mémoire des apprentissages. Fourni avec 300 vignettes, l'élève a tout le matériel nécessaire pour être actif pendant les séances.

Une double page qui met en lien le lexique et les formulations

Les pistes audios du projet

Les paroles des chants et comptines

Une photo ou un dessin pour illustrer le projet

Les phrases à compléter pour rendre son portfolio unique!

Les vignettes du lexique à coller

Une page culture

Une activité culturelle en lien avec le projet

Une page d'évaluation

À la fin du projet, l'élève coche au crayon les capacités et les connaissances qu'il pense avoir acquises. L'enseignant vérifie et valide au stylo.

300 vignettes détachables pour manipuler et jouer en classe en individuel, en binôme ou en groupe

Aucun texte pour se concentrer sur l'oral

Un verso vierge pour ne pas fausser les parties de jeu

Flashcards

La méthode propose un coffret de 300 flashcards, en parfaite adéquation avec les 15 projets, pour manipuler et jouer en classe entière.

Des photos lisibles pour faciliter le langage



Un code pour faciliter le rangement

15,7 x 12,7 cm

Un verso vierge pour ne pas fausser les parties de jeu



12 intercalaires organisés par thématique pour faciliter le rangement avec le détail de chaque flashcard en anglais et en français

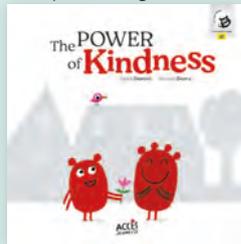
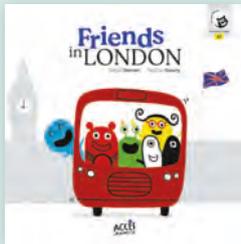
Un QR Code pour écouter la prononciation de chaque flashcard

SOMMAIRE	
Description	Clothes & accessories
Body & health	People & family
Animals	Time & Weather
Hobbies	Actions
School	Geography
Food & utensils	Others

Les cinq albums de jeunesse

La méthode propose cinq albums de jeunesse accessibles et ludiques pour créer des situations réelles de compréhension et amorcer les projets.

Trois albums mettent en scène les personnages attachants de la méthode.



Un livre-CD pour chanter en anglais!



Un conte plein d'humour qui revisite l'histoire des sept petits chevreaux.



LE SAVIEZ-VOUS ?
Chaque album est doté d'un QR Code pour écouter ou télécharger sa version sonore.

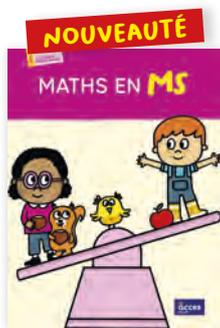
Maths en...

MS GS

- ★ Une méthode efficace intégrant la manipulation, la verbalisation avec des objectifs langagiers précis, la phase de représentation et le passage à l'abstraction.
- ★ Le développement des premières compétences en mathématiques assuré par un enseignement structuré et ambitieux tout au long de sa scolarité en maternelle, à travers le jeu, la manipulation d'objets et la résolution de problèmes.
- ★ Une programmation annuelle découpée en unités d'apprentissage de 2 semaines environ.
- ★ La mise en œuvre de la démarche Manipuler - Verbaliser - Représenter - Abstraire.

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

Geoffrey Grisward
Directeur d'école
Sophie Duprey
Conseillère pédagogique
Catherine Sautenet
Inspectrice de l'Éducation nationale
Isabelle Collot
Professeur des écoles en REP
★ **Édouard Manceau**
Illustrateur



MATHS EN MS
13 unités d'apprentissages
PÉRIODE 1

- Exprimer une quantité par un nombre jusqu'à 3
- Exprimer une quantité par un nombre jusqu'à 4
- Explorer les solides

PÉRIODE 2

- Comparer des quantités
- Exprimer une quantité par un nombre jusqu'à 6
- Explorer les formes planes

PÉRIODE 3

- Réaliser des collections contenant la même quantité d'objets qu'une collection donnée
- Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 6

PÉRIODE 4

- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée
- Explorer des grandeurs: la longueur

PÉRIODE 5

- Exprimer un rang ou une position par un nombre
- Se familiariser avec les motifs organisés
- Explorer des grandeurs: la masse



PROBLÈMES EN JEUX MS
50 problèmes à résoudre
PROBLÈMES SUR LES NOMBRES EN TANT QUE QUANTITÉ

Problèmes de dénombrement

Problèmes additifs

- de réunion
- d'ajout ou de retrait
- de comparaison

Problèmes multiplicatifs

- de partage
- de groupements

PROBLÈMES SUR LES NOMBRES EN TANT QUE POSITION

Problèmes de transformation



NOMBRES EN JEUX MS
5 jeux de plateau pour apprendre à calculer, aux thématiques motivantes, proches des centres d'intérêt des élèves
LES OURSONS
LES MANCHOTS
LA TORTUE
LES PETITS TRAINS
LES ESCARGOTS

- Offrir un contexte motivant et pertinent pour la construction du nombre
- Aider les enfants à visualiser les relations entre les nombres, à comprendre leur ordre et à saisir le concept de quantité
- Favoriser l'utilisation et l'association de diverses représentations d'un même nombre (points du dé, nom à l'oral, écriture chiffrée)
- Développer la capacité des élèves à raisonner, à ajuster leurs stratégies et à prendre des décisions
- Faciliter le développement du jeu en classe grâce à des durées de jeu de 5 à 10 minutes qui permettent aux élèves de jouer plusieurs parties sur un temps très court
- Observer les enfants en action, comprendre les difficultés rencontrées et apporter un soutien individualisé
- Renforcer les liens entre l'école et les familles: l'élève emporte le livre-jeu chez lui



MATHS EN GS
15 unités d'apprentissages
PÉRIODE 1

- Utiliser les nombres pour exprimer les quantités jusqu'à 6
- Décomposer les nombres jusqu'à 5
- Explorer les formes: les solides

PÉRIODE 2

- Utiliser le dénombrement pour mémoriser des quantités (1)
- Utiliser les nombres pour exprimer les quantités jusqu'à 10
- Explorer les formes: les formes planes

PÉRIODE 3

- Utiliser le dénombrement pour mémoriser des quantités (2)
- Décomposer les nombres jusqu'à 10
- Explorer les grandeurs: les longueurs

PÉRIODE 4

- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position (1)
- Utiliser le nombre pour comparer des quantités
- Reproduire et compléter des motifs

PÉRIODE 5

- Utiliser le nombre pour calculer
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position (2)
- Explorer les grandeurs: les masses



PROBLÈMES EN JEUX GS
50 problèmes à résoudre
PROBLÈMES POUR ANTICIPER LE RÉSULTAT D'UNE ACTION SUR DES QUANTITÉS

Résoudre des problèmes additifs

- de composition de deux collections
- de transformation (ajout - retrait)

Résoudre des problèmes multiplicatifs

- de produit
- de partage

PROBLÈMES POUR ANTICIPER LE RÉSULTAT D'UNE ACTION SUR DES POSITIONS

Résoudre des problèmes

- liés à des déplacements en avant ou en arrière sur une piste
- liés à la position d'une personne sur une piste



NOMBRES EN JEUX GS
5 jeux de plateau pour apprendre à calculer, aux thématiques motivantes, proches des centres d'intérêt des élèves
LES SINGES
LES GRIMPEURS
LES GRENOUILLES
LES SOURIS
LES MOUSSAILLONS

- Donner une première image mentale de la ligne numérique et des opérations (addition, soustraction)
- Développer le calcul en jouant avec deux dés
- Proposer de jouer en suivant des règles du jeu évolutives et motivantes
- Faciliter la mise en œuvre de jeux mathématiques en classe grâce à des durées de jeu comprises entre 5 minutes à 10 minutes
- Assurer le lien école-familles
- Remédier à l'anxiété mathématique des élèves les plus fragiles
- Motiver les élèves avec des thématiques proches de leurs centres d'intérêt

100% CONFORME
AUX RECOMMANDATIONS MINISTÉRIELLES



Retrouvez le détail des LOTS en lien avec la collection **MATHS EN...** page 62.

						SEMI-INTERACTIF			
N	Guide de l'enseignant Maths en MS	MATMS	978-2-38321-163-1	160 pages	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
N	Problèmes en jeux MS	PJMS	978-2-38321-164-8	102 pages	-	40€	-	-	-
N	Nombres en jeux MS	NJMS	978-2-38321-165-5	5 jeux de plateau	-	25€	-	-	-
N	Lot Maths en MS	PACKMATMS	PACKMATMS	Guide + Problèmes en jeux MS + Nombres en jeux MS	✓	125€	-	-	-
	Guide de l'enseignant Maths en GS	MATGS	978-2-38321-134-1	262 pages	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
	Problèmes en jeux GS	PJGS	978-2-38321-135-8	102 pages	-	40€	-	-	-
	Nombres en jeux GS	NJGS	978-2-38321-136-5	5 jeux de plateau	-	25€	-	-	-
	Lot Maths en GS	PACKMATGS	PACKMATGS	Guide + Problèmes en jeux GS + Nombres en jeux GS	✓	125€	-	-	-

Extraits sur notre site www.acces-editions.com



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

Le guide de l'enseignant

Le déroulement des séances Les séances en photos

L'intitulé de la séquence

L'objectif d'apprentissage

La consigne

La formulation de l'institutionnalisation

Les procédures à acquérir

Maths en MS

Les 6 principes de la méthode **Maths en ...**

- Privilégier le jeu pour l'apprentissage des nombres
- Donner une place centrale à la résolution de problèmes
- Organiser la progressivité des apprentissages
- Expliciter les savoirs et les procédures à acquérir
- Veiller à l'échange langagier au cours des séances
- Ritualiser des temps de mémorisation pour acquérir le concept de nombre

Dans chaque unité

- Une séquence de 4 séances dans laquelle est mise en œuvre la démarche **Manipuler - Verbaliser - Représenter - Abstraire**
- Des jeux et activités complémentaires
- Des activités ritualisées quotidiennes pour aider les élèves à mémoriser et automatiser les procédures découvertes
- Des séances dédiées à l'apprentissage de la résolution de problèmes arithmétiques

Jeux et activités complémentaires

Mémoriser les décompositions des nombres 4 et 3

DEUX CARTES POUR FAIRE 4

(3 à 4 ANS) - 10 MINUTES - GRANDE CLASSE

DÉROULEMENT

1. Après avoir choisi un nombre, les élèves manipulent les cartes pour trouver les décompositions de ce nombre.

2. Les élèves notent les décompositions trouvées sur une feuille.

3. Les élèves jouent à la carte 4.

4. Les élèves jouent à la carte 3.

DIFFÉRENCIATION

• Les élèves les plus rapides manipulent des cartes de 10 et 10.

• Les élèves les plus rapides manipulent des cartes de 10 et 10.

ÉCRIRE LE NOMBRE 4 EN CHIFFRE

(3 à 4 ANS) - 10 MINUTES - 10 à 15 MINUTES - PETITE CLASSE

DÉROULEMENT

1. Les élèves jouent à la carte 4.

2. Les élèves notent les décompositions trouvées sur une feuille.

3. Les élèves jouent à la carte 3.

LE PETIT 4

• Les élèves jouent à la carte 4.

• Les élèves jouent à la carte 3.

Maths en GS

Activités ritualisées

Mémoriser les décompositions du nombre 4

LE CHÂTEAU FORT

(3 à 4 ANS) - 10 MINUTES - CLASSE

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ AUX ÉLÈVES

1. Les élèves jouent à la carte 4.

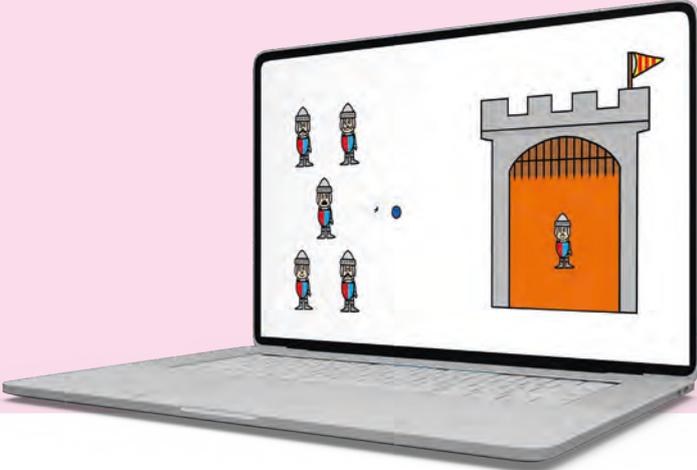
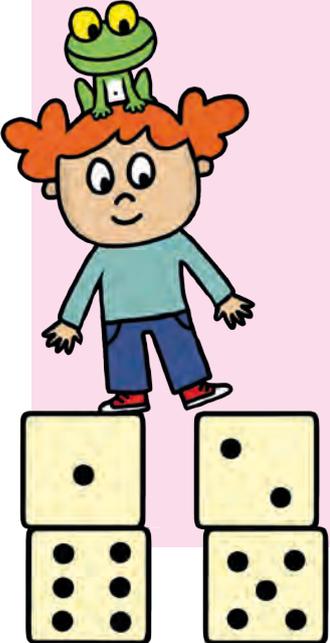
2. Les élèves jouent à la carte 3.

VALIDATION

1. Les élèves jouent à la carte 4.

2. Les élèves jouent à la carte 3.

Maths en GS



- Les compléments numériques**
- Du matériel à imprimer pour mener les séances.
 - Des exercices complémentaires.
 - Des jeux à imprimer.
 - Des référents à afficher.
 - Des animations pour conduire les activités ritualisées.
 - Des grilles d'observation pour évaluer les progrès des élèves.
 - Des apports théoriques complémentaires pour l'enseignant.

Le guide de l'enseignant

Les procédures à acquérir

Le problème qui servira de référence au cours de l'année

Les étapes de la séquence d'apprentissage de la résolution de problèmes

Des exemples de productions d'élèves

Maths en GS

Les éléments pour mettre en œuvre l'étayage langagier

La formulation de ce qu'il faut retenir

La résolution de problèmes donnant lieu à de fortes inégalités, Maths en GS permet aux élèves de bénéficier de nombreuses séances d'entraînement.

Les élèves sont face à des problèmes à leur portée: les éléments de différenciation proposés sécurisent les élèves les plus fragiles.

Installer une culture de la résolution de problème dès l'école maternelle

GRAND FORMAT
29,7 x 29,7 cm



Le guide **Maths en GS** propose une progression sur la résolution de problèmes en 4 étapes, **clôturée par l'exploitation de l'outil Problèmes en Jeux.**

Un format suffisamment grand pour le présenter à la classe. La reliure en spirale permet de le manipuler facilement.

Problèmes en jeux GS

Un rabat pour cacher la solution du problème

La progression en 4 étapes

L'enseignant utilise du matériel visible.
L'objectif est de familiariser les élèves avec le type de problèmes travaillé.

Les élèves disposent d'objets correspondant au contexte du problème.
L'objectif est d'amener les élèves à comprendre un énoncé de problème en étant capable de réaliser l'action décrite par l'énoncé.

Les élèves disposent d'objets symboliques.
L'objectif est d'amener les élèves à comprendre qu'on peut remplacer les objets du contexte du problème par d'autres objets plus symboliques comme des cubes ou des bouchons.

Les élèves ne disposent pas d'objets manipulables.
L'objectif est d'amener les élèves à comprendre qu'à défaut d'objets, on peut utiliser le dénombrement, le surcomptage et des procédures de calcul qui prennent notamment appui sur les faits numériques mémorisés.

Exemple
Je sais que 3 et encore 2, cela fait 5.

GRAND FORMAT
29,7
x 29,7 cm



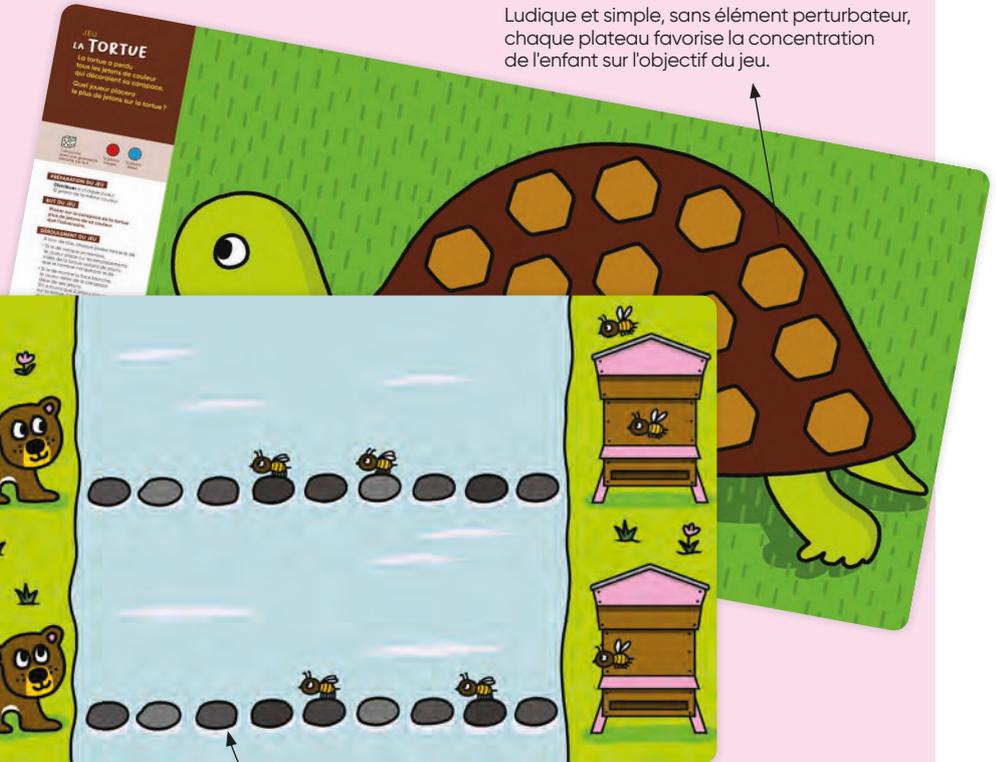
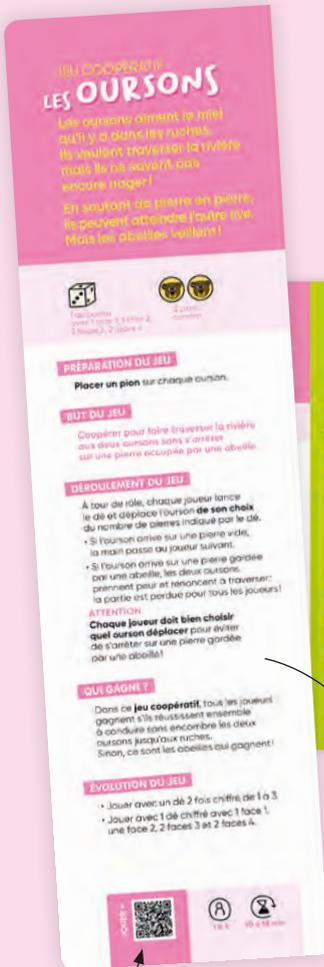
Favoriser l'apprentissage des nombres grâce aux jeux de plateau

Ce livre jeu de 5 plateaux, cartonné et solide, est conçu dans un format idéal pour jouer sur une table, seul ou à plusieurs.

LE SAVIEZ-VOUS ?

La recherche montre que les enfants qui jouent à des jeux de plateau **progressent plus vite** que les autres en mathématiques.

La règle du jeu



5 plateaux avec des univers différents illustrés par Édouard Manceau

Ludique et simple, sans élément perturbateur, chaque plateau favorise la concentration de l'enfant sur l'objectif du jeu.

Nombres en jeux MS

Un cartouche de présentation simple pour aider l'enseignant ou le parent dans l'organisation et dans la mise en place du jeu de plateau.

Un parcours avec un nombre limité de cases permet de maîtriser la durée des parties à 5-10 minutes, ce qui motive les élèves à rejouer et facilite l'organisation des temps de jeu.

L'utilisation d'un ou de plusieurs dés pointés ou chiffrés permet l'évolution des règles du jeu et la progression des compétences.

Le QR Code pour aller plus loin apporte un éclairage didactique: objectifs d'apprentissage, procédures, étayage langagier, variables pour faire évoluer le jeu.

Nombres en jeux engage les enfants à avoir confiance dans leur propre pouvoir d'agir et de penser, dans leur capacité à apprendre et à réussir leur scolarité.

De l'action à la réflexion

Les temps de jeu

Il est très important que l'enseignant s'autorise fréquemment à jouer avec les élèves.

Le temps d'accueil est un moment fertile pour jouer à deux ou à trois. Plus disponible, l'enseignant questionne les élèves sur les procédures qu'ils ont mises en place pour réussir le jeu.

La verbalisation

L'étayage langagier permet à l'élève de comprendre le processus mathématique engagé.

Durant la partie, après chaque lancer, l'élève verbalise:

- la case de départ,
- la quantité de points obtenus,
- les numéros des cases parcourues par son pion,
- le numéro de la case d'arrivée.

Exemple

*Je suis sur la case 2. Je fais 3 avec le dé.
(L'élève déplace son pion en oralisant 1, 2, 3)
J'arrive sur la case 5.*

Les moments d'arrêt sur image

Il est important de proposer en cours de jeu des moments de jeu arrêté qui vont permettre de dépasser l'action pour entrer dans la réflexion.

Exemple

*Je suis sur la case 2.
Je fais 3 avec le dé.
Je sais que 2 et 3 font 5.
Je vais directement sur la case 5.*

Maths en...

CP CE1 CE2

- ★ Une collection de mathématiques **conforme aux programmes 2025**.
- ★ Une **nouvelle méthode d'enseignement explicite des mathématiques** à l'école élémentaire.
- ★ Un **apprentissage structuré** des mathématiques fondé sur la **manipulation, l'expérimentation, la verbalisation et l'abstraction**.
- ★ Des **outils performants** permettant la mise en œuvre de cet apprentissage.
- ★ Des **notions nouvelles** abordées suffisamment tôt dans l'année scolaire pour une acquisition plus sûre et plus entraînée.

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

Sophie Duprey
Conseillère pédagogique
Geoffrey Grisward
Directeur d'école élémentaire
Élisabeth Schneider
Professeure des écoles
et éditrice



MATHS EN CP
Guide de l'enseignant

- PÉRIODE 1**
- 1 Nombres entiers jusqu'à 10
 - 2 Nombres ordinaux 1
 - 3 Groupements par 5
 - 4 Groupements par 10
 - 5 Écriture chiffrée des nombres jusqu'à 99 - 1
 - 6 Écriture chiffrée des nombres jusqu'à 99 - 2
 - 7 Repérage dans l'espace

- PÉRIODE 2**
- 8 Différentes représentations d'un même nombre
 - 9 Monnaie
 - 10 Nombres entiers jusqu'à 59 - 1
 - 11 Nombres entiers jusqu'à 59 - 2
 - 12 Comparaison de nombres jusqu'à 99
 - 13 Nombres entiers jusqu'à 79
 - 14 Solides

- PÉRIODE 3**
- 15 Nombres entiers jusqu'à 100
 - 16 Comparaison de longueurs
 - 17 Tableau des nombres jusqu'à 100

MATHS EN CP
Cahier de l'élève

- 18 Mesure de longueurs par report de l'unité
- 19 Longueurs: le centimètre
- 20 Repérage sur un quadrillage

- PÉRIODE 4**
- 21 Additions et soustractions avec le matériel de numération
 - 22 Calcul posé: addition
 - 23 Écriture en lettres des nombres jusqu'à 59
 - 24 Formes planes 1
 - 25 Tracés à la règle
 - 26 Alignements
 - 27 Longueurs: le mètre
 - 28 Nombres ordinaux 2

- PÉRIODE 5**
- 28 Déplacements sur un quadrillage
 - 29 Formes planes 2
 - 30 Lecture de l'heure
 - 31 Tableaux et diagrammes en barres
 - 32 Comparaison d'objets selon leur masse
 - 33 Tableaux à double entrée
 - 34 Assemblage de figures planes
 - 35 Codage du déplacement



MATHS EN CE1
Guide de l'enseignant

- PÉRIODE 1**
- 1 Écritures chiffrées des nombres jusqu'à 100
 - 2 Nombres entiers jusqu'à 100
 - 3 Lecture et écriture des nombres jusqu'à 100
 - 4 Comparaison des nombres jusqu'à 100
 - 5 Groupements par 10 et par 100
 - 6 Calcul posé: addition
 - 7 Alignement et milieu

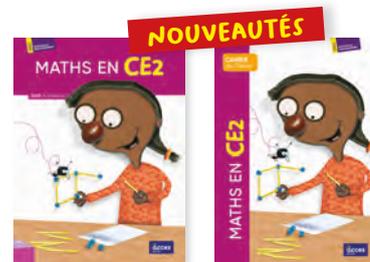
- PÉRIODE 2**
- 8 Nombres entiers jusqu'à 1 000
 - 9 Lecture et écriture des nombres jusqu'à 1 000
 - 10 Longueurs: le mètre et le centimètre
 - 11 Comparaison des nombres jusqu'à 1 000
 - 12 Fractions 1: moitié, quart et tiers
 - 13 Fractions 2
 - 14 Monnaie 1

MATHS EN CE1
Cahier de l'élève

- PÉRIODE 3**
- 15 Multiplication 1
 - 16 Multiplication 2
 - 17 Calcul posé: soustraction 1
 - 18 Fractions 3
 - 19 Monnaie 2
 - 20 Carrés

- PÉRIODE 4**
- 21 Calcul posé: soustraction 2
 - 22 Fractions 4
 - 23 Rectangles
 - 24 Demi-droite graduée
 - 25 Lecture de l'heure
 - 26 Durées
 - 27 Longueurs: le kilomètre

- PÉRIODE 5**
- 28 Tableaux et diagrammes en barres
 - 29 Construction de carrés et de rectangles
 - 30 Triangles rectangles
 - 31 Masses
 - 32 Cercles et disques
 - 33 Nombres ordinaux
 - 34 Solides
 - 35 Codage du déplacement d'un robot



MATHS EN CE2
Guide de l'enseignant

- PÉRIODE 1**
- 1 Révision: nombres jusqu'à 1000
 - 2 Nombres jusqu'à 10 000 - 1
 - 3 Monnaie: euros et centimes
 - 4 Addition posée
 - 5 Fractions 1
 - 6 Nombres jusqu'à 10 000 - 2
 - 7 Soustraction posée

- PÉRIODE 2**
- 8 Nombres jusqu'à 10 000 - 3
 - 9 Nombres jusqu'à 10 000 - 4
 - 10 Longueurs 1
 - 11 Fractions 2
 - 12 Fractions 3
 - 13 Multiplication par un nombre à un chiffre
 - 14 Solides

- PÉRIODE 3**
- 15 Fractions 4
 - 16 Longueurs 2
 - 17 Longueurs 3
 - 18 Multiplication par un nombre à deux chiffres
 - 19 Quadrilatères
 - 20 Construction de figures

MATHS EN CE2
Cahier de l'élève

- PÉRIODE 4**
- 21 Droite graduée
 - 22 Division 1
 - 23 Longueurs 4: périmètre
 - 24 Symétrie
 - 25 Lecture de l'heure
 - 26 Masses
 - 27 Tableaux et diagrammes en barres

- PÉRIODE 5**
- 28 Division 2
 - 29 Fractions 5: addition et soustraction
 - 30 Cercle
 - 31 Reproduction de figures
 - 32 Contenances
 - 33 Reproduction de figures complexes
 - 34 Durées 1
 - 35 Durées 2

Les 6 principes de la méthode Maths en...



Développer un rapport positif aux mathématiques et favoriser l'égalité entre les filles et les garçons



Aller du concret vers l'abstrait



Mettre en œuvre un enseignement explicite



Aborder une notion nouvelle chaque semaine



Donner une place centrale à la résolution de problèmes



Développer la fluence en calcul mental

100% CONFORME
AUX RECOMMANDATIONS MINISTÉRIELLES

				SEMI-INTERACTIF					
N	Guide de l'enseignant Maths en CP	GMCP	978-2-38321-171-6	292 pages + cahier de l'élève avec corrigés	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
N	Cahier de l'élève Maths en CP	CAMCP	978-2-38321-172-3	148 pages + 6 planches de matériel prédécoupées	-	10€	-	-	-
N	Guide de l'enseignant Maths en CE1	GMCE1	978-2-38321-175-4	292 pages + cahier de l'élève avec corrigés	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
N	Cahier de l'élève Maths en CE1	CAMCE1	978-2-38321-176-1	148 pages + 9 planches de matériel prédécoupées	-	10€	-	-	-
N	Guide de l'enseignant Maths en CE2	GMCE2	978-2-38321-179-2	292 pages + cahier de l'élève avec corrigés	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
N	Cahier de l'élève Maths en CE2	CAMCE2	978-2-38321-180-8	148 pages + 9 planches de matériel prédécoupées	-	10€	-	-	-

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

N	Cahier de l'élève bilingue Maths en CE1	CAMCE1-DE	978-2-38321-177-8	148 pages + 9 planches de matériel prédécoupées	10€				
N	Cahier de l'élève bilingue Maths en CE2	CAMCE2-DE	978-2-38321-181-5	148 pages + 9 planches de matériel prédécoupées	10€				

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



L'objectif de la séquence

Les guides de l'enseignant

Les pictos pour visualiser le lien avec les animations à projeter, les documents à imprimer et le cahier de l'élève.

L'objectif de la séance

Le matériel

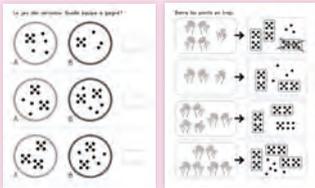
Le déroulement de la séance

Groupements par 10
L'objectif de la séquence : Comparer des collections en les organisant en groupements de 10.

SÉANCE 1
L'objectif de la séance : Comparer des collections en les organisant en groupements de 10.

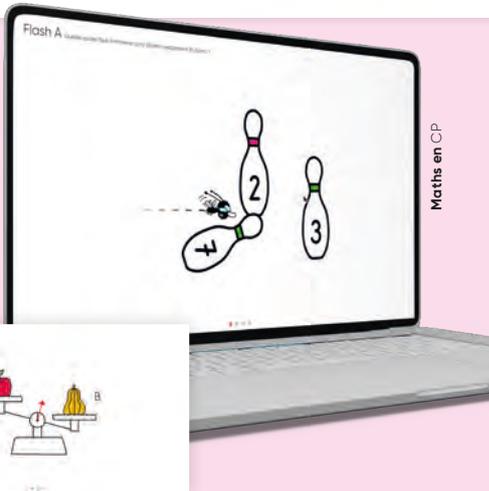
Reconnaitre des collections organisées en dizaines
L'objectif de la séance : Reconnaitre des collections organisées en dizaines.

Le modelage



Matériel à imprimer

Animations Flash maths



Maths en CP

Maths en CP



Les compléments numériques

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

Les ateliers problèmes

du CP au CE2

Un enseignement explicite de la résolution de problèmes mené chaque semaine dans le cadre de séances spécifiques. À partir du CE1, conformément au programme, les élèves utilisent des schémas en barres ou avec un déplacement sur un axe.

Maths en CP

Le calcul mental

du CP au CE2

Un enseignement explicite du calcul mental mené quotidiennement pour permettre l'acquisition des procédures fondamentales et des automatismes attendus, avec chaque semaine une trace écrite, des exercices de fluence en calcul mental et une évaluation en temps limité.

Maths en CP

Les flashes maths

du CP au CE2

Des temps courts de révision menés quotidiennement grâce à des animations vidéoprojetées pour permettre la mémorisation.

Les cahiers de l'élève

9 Monnaie

1 Complète.

Il y a _____ euros dans la tirelire.

2 Barre les pièces qui ne sont pas dans la tirelire.

3 Barre les pièces qui ne sont pas dans la tirelire.

4 Barre les pièces qui ne sont pas dans la tirelire.

6€ 9€ 7€ 13€

Maths en CP

18 Fractions

1 Dans chaque cas, colore la fraction demandée.

2 Quelle fraction représente la partie colorée de la figure ?

trois quarts, quatre tiers, quatre cinquièmes, cinq quarts, un tiers, deux tiers, un sixième, trois sixièmes, quatre dixièmes, quatre sixièmes.

Combien d'euros Sixto possède-t-il ? Combien d'euros Zoé a-t-elle ?

Maths en CE1

14 Solides

Complète le tableau.

1 Colorie les solides.

2 Colorie les patrons de solides.

A, B, C, D, E, F, G, H

a) Peux-tu construire un cube avec le patron A ? Explique ta réponse.

b) Quels sont les patrons qui permettent de construire un cube ?

c) Quel solide peut-on construire avec le patron C ?

8 7 3 7 9 2 8 3 9
- 6 4 2 - 3 2 8 - 6 8 4

Maths en CE2

Comment se répartissent les différentes séances sur une semaine au CP, CE1 et CE2 ?

- 35 séquences d'apprentissage sont proposées au cours de l'année au rythme d'une par semaine. Chaque semaine est consacrée à une notion nouvelle.
- Chaque séquence correspond à une suite de 4 séances. La séance 4 propose une évaluation et des activités de consolidation.
- Des séances quotidiennes de **CALCUL MENTAL** et des temps d'**ATELIER PROBLÈMES** chaque semaine.
- Des exercices de **fluence en calcul mental** et une **évaluation en temps limité** chaque semaine dans le cahier
- Des **temps de révision** de 5 minutes **FLASH MATHS** renforcent la mémorisation



Exemples de planches de matériel Maths en...

Quelle est la démarche d'enseignement proposée dans la collection Maths en CP, CE1 et CE2 ?

Conformément aux nouveaux programmes, les séances sont menées dans le cadre d'un enseignement explicite, structuré et progressif. Elles se déroulent selon les phases suivantes :

- **Mise en situation** Confrontation à un problème et compréhension par l'élève de ce qu'il va apprendre
- **Modelage** Explicitation des procédures à acquérir
- **Pratique guidée** Entraînement seul ou à plusieurs avec un accompagnement fort de l'enseignant
- **Pratique autonome** Exercices individuels ou en groupe
- **Clôture de la séance** Synthèse de ce qu'il faut retenir et projection vers la séance suivante
- **Révisions régulières et évaluations** Réactivation des connaissances pour parvenir à un maintien en mémoire sur le long terme

Comment se décline cette démarche dans le cahier de l'élève ?

Les situations d'apprentissage menées en amont du travail dans le cahier sont décrites dans le guide de l'enseignant.

- Exemple de déclinaison de la démarche dans le cahier au cours de la semaine T1 au CE1.



La phase de modelage est décrite dans le guide de l'enseignant.

46 Comparaison des nombres jusqu'à 1000

Timéo et Léon jouent à la bataille. Écris le nombre de cartes de chaque joueur, puis compare les deux joueurs pour savoir qui a gagné.

Qui a le plus de cartes ?

1 Écris le nombre de cartes de chaque joueur. Qui a le plus de cartes ?

2 Complète. Qui a le plus de cartes ?

58 dizaines de cartes

3 Complète avec le symbole $<$, $=$ ou $>$.

235	250	969	972	$600 + 40$	$600 + 8$
862	859	800	799	$800 + 50 + 9$	859
456	700	609	690	$4 + 600$	
901	899	975	976	$900 + 70 + 2$	969

Complète.

Destine ta partie au jeu.

5:00	7:00	10:00	midi
------	------	-------	------

Mise en situation

Pratique guidée

Révision

Pratique autonome

Révision

47 PLUS DE PROBLÈMES

Reçois dans un cube les problèmes sous le symbole. Écris le résultat de ces problèmes.

PROBLÈME 1 Lina a 23 cubes dans une boîte. Elle a 8 cubes de plus que Léon. Combien de cubes Léon a-t-il ?

Lina: 23
Léon: ?

PROBLÈME 2 Iris a 23 cubes dans une boîte. Elle a 8 cubes de moins que Timéo. Combien de cubes Timéo a-t-il ?

Timéo: ?
Iris: 23

PROBLÈME 3 Sacha a 40 cubes dans sa boîte. Il a 16 cubes de moins qu'Ugo. Combien de cubes Ugo a-t-il ?

Je cherche: Ugo: ?
Sacha: 40

Je réponds:

PROBLÈME 4 Zoé a 58 cubes dans sa boîte. Elle a 15 cubes de plus que Louise. Combien de cubes Louise a-t-elle ?

Je cherche: Zoé: 58
Louise: ?

Je réponds:

48

Effectue le plus grand nombre possible de calculs.

$256 + 400 =$	$700 - 400 =$	$500 + 500 =$
$500 + 300 =$	$697 - 200 =$	$658 - 200 =$
$700 + 130 =$	$904 - 400 =$	$1000 - 200 =$
$500 + 376 =$	$890 - 500 =$	$870 + 100 =$

Évaluation de la semaine

Consolidation

Test de fluence en calcul mental

Mise en situation

Page consacrée à l'Atelier problèmes

Pratique guidée

Pratique autonome

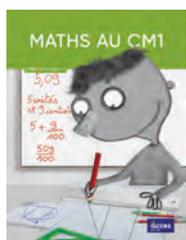
Maths au...

CM1 CM2

- ★ Une collection de mathématiques initiée depuis 2018 ayant fait ses preuves dans de très nombreuses classes.
- ★ Une démarche qui s'inscrit dans la dynamique du rapport Villani - Torossian portant sur 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques.
- ★ Des outils permettant à tous les élèves de progresser vers la conceptualisation en découvrant les notions comme réponses à des problèmes.
- ★ La mise en œuvre de la démarche Manipuler - Verbaliser - Représenter - Abstraire.

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

Geoffrey Grisward
Directeur d'école élémentaire
Fabienne Mauffrey
Professeure des écoles
Isabelle Mauffrey
Conseillère pédagogique
Véronique Godé
Professeure des écoles
Sophie Duprey
Conseillère pédagogique
Véronique Drocourt
Professeure des écoles
maître formatrice



MATHS AU CM1
Guide de l'enseignant

PÉRIODE 1

- 1 En route vers le CM1
- 2 Nombres jusqu'à 9999
- 3 Nombres jusqu'à 999999 (1)
- 4 Droites perpendiculaires
- 5 Nombres jusqu'à < 999999 (2)
- 6 Fractions (1)
- 7 Fractions (2)

PÉRIODE 2

- 8 Fractions (3)
- 9 Fractions décimales (1)
- 10 Fractions décimales (2)
- 11 Droites parallèles
- 12 Nombres décimaux (1)
- 13 Addition et soustraction de nombres décimaux
- 14 Proportionnalité



MATHS AU CM1
Manuel de l'élève

PÉRIODE 3

- 15 Nombres décimaux (2)
- 16 Multiplication: calcul posé
- 17 Multiples et diviseurs
- 18 Longueurs et périmètres (1)
- 19 Division (1): situations de partage
- 20 Division (2): calcul posé

PÉRIODE 4

- 21 Nombres décimaux (3)
- 22 Longueurs et périmètres (2)
- 23 Cercle et disque
- 24 Aires (1)
- 25 Nombres jusqu'au milliard
- 26 Triangles
- 27 Aires (2)

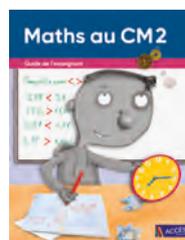


MATHS AU CM1
Cahier de géométrie

PÉRIODE 5

- 28 Quadrilatères
- 29 Reproduction de figures
- 30 Durées
- 31 Construction de figures
- 32 Axes de symétrie
- 33 Masses et contenances
- 34 Solides
- 35 Angles

Initiation à la programmation
Destination CM2



MATHS AU CM2
Guide de l'enseignant

PÉRIODE 1

- 1 Nombres entiers jusqu'à 999 999
- 2 Aires (1)
- 3 Fractions (1)
- 4 Droites perpendiculaires
- 5 Fractions (2)
- 6 Fractions décimales
- 7 Nombres décimaux (1)

PÉRIODE 2

- 8 Périmètres
- 9 Multiplication avec des nombres entiers
- 10 Division euclidienne
- 11 Droites parallèles
- 12 Proportionnalité (1): passage à l'unité
- 13 Multiplication et division d'un nombre décimal par 10, 100, 1 000
- 14 Multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier



MATHS AU CM2
Manuel de l'élève

PÉRIODE 3

- 15 Multiples et diviseurs
- 16 Grands nombres entiers: les millions
- 17 Aires (2)
- 18 Nombres décimaux (2)
- 19 Repérage sur une demi-droite graduée
- 20 Proportionnalité (2): pourcentage

PÉRIODE 4

- 21 Nombres décimaux (3) Comparaison, rangement, encadrement
- 22 Angles
- 23 Cercle et disque
- 24 Grands nombres entiers: les milliards
- 25 Durées
- 26 Triangles
- 27 Aires (3)



MATHS AU CM2
Cahier de géométrie

PÉRIODE 5

- 28 Quadrilatères
- 29 Reproduction de figures
- 30 Nombres décimaux (4)
- 31 Construction de figures
- 32 Symétrie axiale
- 33 Proportionnalité (3): échelles
- 34 Solides
- 35 Volumes et contenances

Initiation à la programmation
Activités pages 226/227 du manuel de l'élève

Les 6 principes de la méthode Maths au...



Développer un rapport positif aux mathématiques



Assurer la réussite de chaque élève



Donner une place centrale à la résolution de problèmes



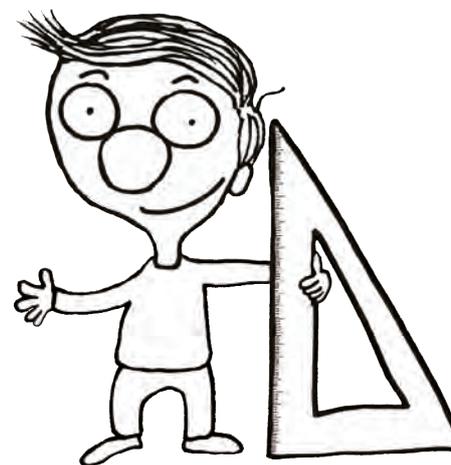
Aller du concret vers l'abstrait



Organiser la progressivité des apprentissages



Ritualiser des temps de révision et de calcul mental



					INTERACTIF			
					☁	📖	📺	📱
Guide de l'enseignant Maths au CM1	MATCM1	978-2-916662-85-5	296 pages + manuel de l'élève + cahier de Géométrie avec corrigés	✓	55€	44€	77€	22€
Manuel de l'élève Maths au CM1	MMACM1	978-2-916662-86-2	224 pages	-	16€	-	-	-
Cahier de Géométrie Maths au CM1	GMACM1	978-2-916662-88-6	64 pages + 4 planches cartonnées centrales	-	6€	-	-	-
Guide de l'enseignant Maths au CM2	MATCM2	978-2-38321-029-0	308 pages + manuel de l'élève + cahier de Géométrie avec corrigés	✓	55€	44€	77€	22€
Manuel de l'élève Maths au CM2	MMACM2	978-2-38321-030-6	224 pages	-	16€	-	-	-
Cahier de Géométrie Maths au CM2	GMACM2	978-2-38321-032-0	64 pages + 4 planches cartonnées centrales	-	6€	-	-	-

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

BILINGUE FRANÇAIS ALLEMAND	Manuel de l'élève bilingue		MBILMACM1	978-2-916662-87-9	224 pages	16€
	Maths au CM1					
	Cahier de Géométrie bilingue		GBILMACM1	978-2-916662-94-7	64 pages + 4 planches cartonnées centrales	6€
	Maths au CM1					
Manuel de l'élève bilingue		MBILMACM2	978-2-38321-031-3	224 pages	16€	
Maths au CM2						
Cahier de Géométrie bilingue		GBILMACM2	978-2-38321-033-7	64 pages + 4 planches cartonnées centrales	6€	
Maths au CM2						

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Les guides de l'enseignant

L'objectif de la séquence

1 Utiliser les nombres jusqu'à 200

Séance 1 **Dénombrer des quantités inférieures à 100**
 → **REPRESENTER**
 Comprendre le fonctionnement de la numération décimale : principe décimal et principe de position.

Séance 2 **Comprendre le fonctionnement de la numération écrite**
 Repérer les régularités dans la suite écrite des nombres de 0 à 100.

Différenciation
 Les élèves travaillent avec les exercices de **Maths au CM1** page 1.

Maths au CM1

L'intitulé et la durée de la séance

Le matériel

Le résumé de la séance

Le déroulement de la séance

L'institutionnalisation

Les pictos pour visualiser le lien avec les outils de l'élève, les animations et les compléments numériques.

La différenciation



Matériel à imprimer



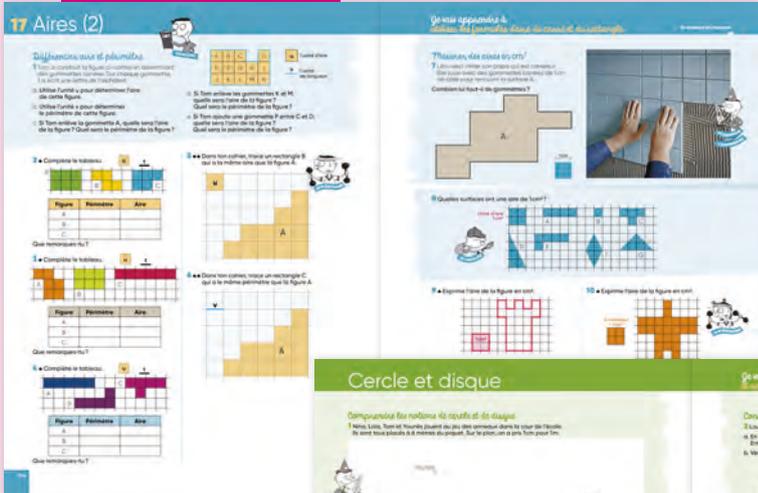
Maths au CM2

Maths au CM1



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

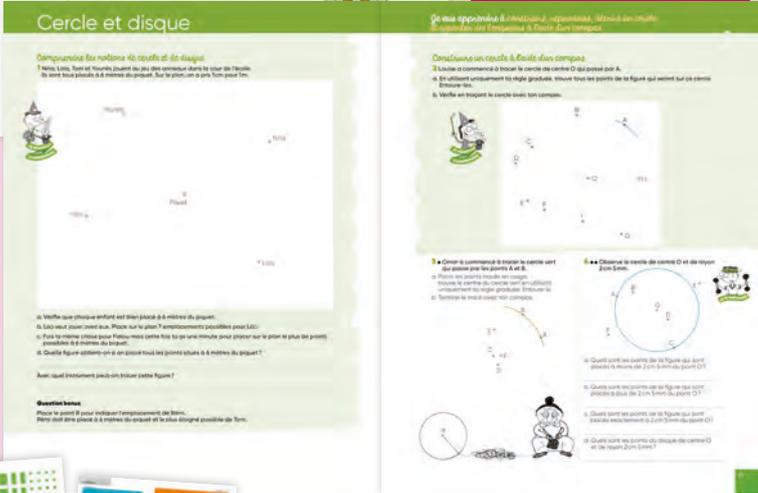
Les manuels de l'élève



Maths au CM2

Le manuel de l'élève, met l'accent sur la résolution de problèmes et le calcul mental. Il suit une progression claire avec une notion par semaine, des rituels sécurisants et des étapes explicites : manipulation, entraînement, évaluation et renforcement. Il inclut aussi Flash Maths, du calcul mental en ligne et un atelier problèmes.

Les cahiers de Géométrie



Maths au CM1

Le cahier de Géométrie regroupe toutes les activités de l'année, issues du manuel et des exercices supplémentaires, en un seul support pour limiter les photocopies. Il est fourni avec corrigés dans le guide enseignant. **Les pages de corrigés s'affichent également en numérique.**

Le matériel inclus

Avec chaque cahier de Géométrie sont fournies **4 planches de matériel cartonnées et prédécoupées**, ne se limitant pas au matériel de Géométrie.

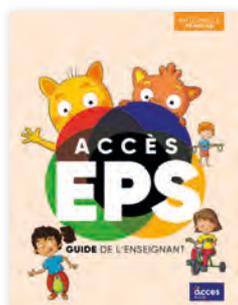


ACCÈS EPS

PS MS GS • CP CE1 CE2 • CM1 CM2

- ★ La collection ACCÈS EPS regroupe **trois guides pédagogiques** et **une application** pour aider les enseignants à mener leurs séances d'EPS.
- ★ De nombreuses **activités progressives** pour construire ses séances au quotidien.

Nicolas Bérard
Professeur des écoles
maître formateur
Pierre Paris
Conseiller pédagogique
★ Thierry Christmann
Illustrateur



ACCÈS EPS PS MS GS

AGIR

Courir
Sauter
Lancer
Manipuler

ADAPTER

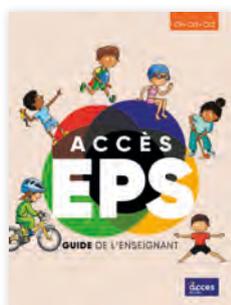
Grimper
Piloter
Se déplacer

COOPÉRER, S'OPPOSER

Jeux d'opposition
Jeux de coopération
Jeux traditionnels

EXPRIMER

Arts du cirque
Danse créative
Acrosport



ACCÈS EPS CP CE1 CE2

PERFORMANCE MESURÉE

Courir
Sauter
Lancer

ADAPTER SES DÉPLACEMENTS

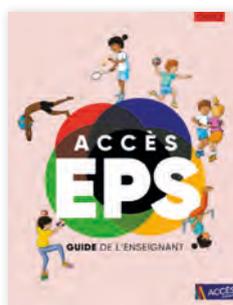
Natation
Orientation
Rouler à vélo

COOPÉRER, S'OPPOSER

Jeux présportifs
Vers le Basketball
Vers le Football
Vers le Tchoukball
Vers le Rugby
Vers l'Indiaka
Vers l'Unihockey
Jeux de coopération
Jeux traditionnels
Parasport

EXPRESSION ARTISTIQUE

Jeux de mimes
Activités gymniques



ACCÈS EPS CYCLE 3

PERFORMANCE MESURÉE

Courir
Sauter
Lancer
Combiner

ADAPTER SES DÉPLACEMENTS

Natation
Grimpe
Orientation

COOPÉRER, S'OPPOSER

Jeux d'opposition
Jeux traditionnels
Jeux de coopération
Badminton
Football
Handball
Rugby
Volleyball
Basketball

EXPRESSION ARTISTIQUE

Jonglage
Danse créative
Activités gymniques



Android
Apple



Le saviez-vous ?

1 ouvrage acheté = 6 mois d'abonnement offerts à l'application ACCÈS EPS!



TESTEZ
GRATUITEMENT
l'application
ACCÈS EPS
en flashant
le QR Code



ABONNEMENT À L'APPLICATION 1 AN* SANS ENGAGEMENT DE RENOUVÈLEMENT					
Formule 1 cycle (au choix)		Formule 2 cycles (au choix)		Formule 3 cycles (au choix)	
Solo	19,99€	Solo	29,99€	Solo	39,99€



Pour faciliter les achats et résoudre les problématiques de facturation, pensez aux cartes-cadeaux Google Play et Apple Store disponibles dans un grand nombre de magasins!

*Abonnement valable 1 AN de date à date. Mises à jour incluses.



PAPIER	ACCÈS EPS PS-MS-GS		ACCÈS EPS CP-CE1-CE2		ACCÈS EPS CYCLE 3	
	EPS1	978-2-38321-133-4	EPS2	978-2-38321-137-2	EPS3	978-2-38321-089-4
	Guide de l'enseignant	156 pages + 1 abonnement de 6 mois à l'application offert pour 1 utilisateur**	Guide de l'enseignant	180 pages + 1 abonnement de 6 mois à l'application offert pour 1 utilisateur**	Guide de l'enseignant	244 pages + 1 abonnement de 6 mois à l'application offert pour 1 utilisateur**

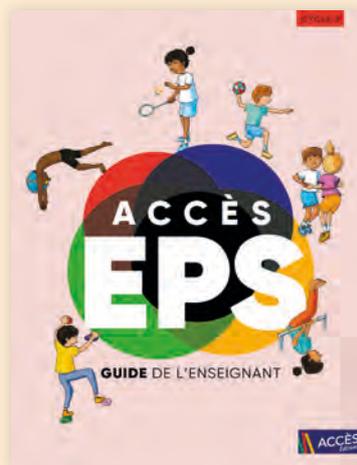
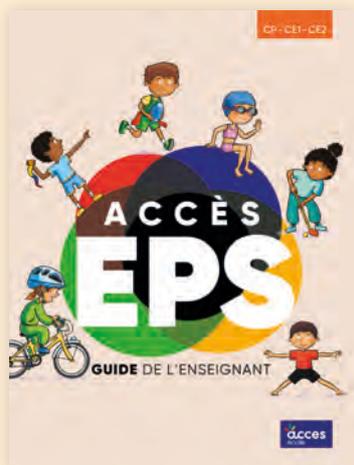
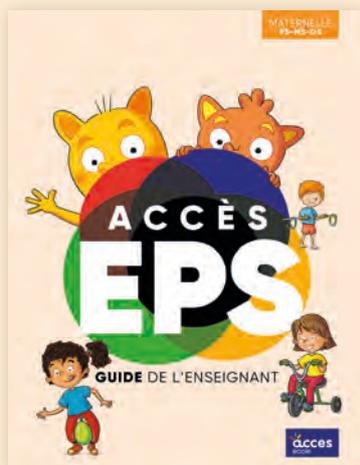
**Abonnement offert de 6 mois valable à partir du jour de l'activation du code unique présent en page 2 de l'ouvrage.

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Ressource papier et/ou numérique ?

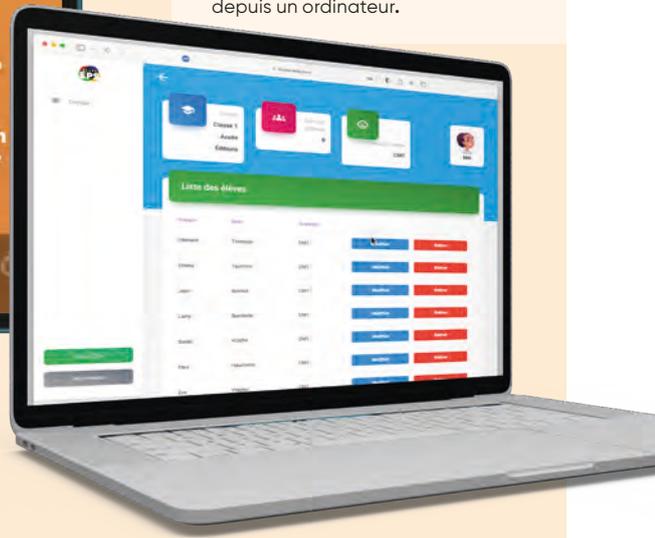
ACCÈS EPS s'adapte aux besoins et vous permet de disposer de tout son contenu pédagogique depuis votre poche. Que vous soyez dans la cour, au gymnase ou ailleurs, menez vos séances grâce à cette ressource polyvalente.



ACCÈS EPS est un outil polyvalent pour aider les enseignants à préparer et à mener leurs séances d'éducation physique et sportive.



Les compléments numériques
• En complément de l'application, le site **accès-eps.com** permet de gérer notamment votre classe et vos évaluations depuis un ordinateur.



Le chapitre échauffement prépare vos élèves pour la séance d'EPS

Les guides de l'enseignant

Cardio/Pulmo/Musculaire

DIFFÉRENTS DÉPLACEMENTS

Se déplacer :

- en marchant sur les talons,
- en marchant sur la pointe des pieds,
- en pas chassés,
- en trottoir talons/talons,
- en trottoir talons/genoux,
- en trottoir jambes tendues,
- en sautant et en chahutant son partenaire avec chaque jambe,
- en alternant course rapide et course lente.

AIR-BOXING

Normalisez les mouvements que les élèves doivent reproduire (cf ci-dessous).

Enchaîner des mouvements de boxe dans les airs (sans utiliser son support) un rythme. **Alterner** différents mouvements et **accélérer** progressivement le rythme.

COUPS DE SIFFLET

Trouver l'équipement dans un espace défini **sur le toucher**.

À chaque coup de sifflet, **soit sauter** rapidement en alternant entre chaque côté jusqu'à ce que le sifflet ait été entendu en premier.

Déclencher un nouveau départ depuis l'arrière de la file lorsque le commandement est donné. **Chaque élève** doit se remettre.

GRAND SLALOM

Se placer en file indienne en dépassant. Pour le premier de la file, **se lancer rapidement** en alternant entre chaque côté jusqu'à ce que le sifflet ait été entendu en premier.

Déclencher un nouveau départ depuis l'arrière de la file lorsque le commandement est donné. **Chaque élève** doit se remettre.

JUMPING JACK

Se tenir droit bras le long du corps.

Faire un petit bond sur place pour **écarter** les jambes latéralement et, dans le même temps, **lever** les bras simultanément au-dessus de la tête.

Enchaîner en faisant un petit bond pour **revenir** à la position de départ.

Continuer d'enchaîner les sauts.

Répéter plusieurs fois la série.

ACCÈS EPS CP CE1 CE2

Le matériel nécessaire

LE MINI-GOLF

Améliorer sa performance en lancer de précision

Matérialiser des parcours à l'aide de cerceaux sur une grande distance. Placer aux élèves que chaque cerceau à un numéro qui définit l'ordre de la sérialisation des parcours. Donner 7 objets à chaque élève.

Se placer au point de départ d'un parcours.

Lancer le volant en direction du premier cerceau. Si le cerceau n'est pas atteint, **avancer** jusqu'au point de chute du volant. À partir de ce point, **lancer** à nouveau l'objet vers le cerceau. **Continuer** cette action jusqu'à ce que le volant soit dans le cerceau.

Terminer le parcours sur les mêmes règles.

Diff : réaliser le parcours en un minimum de lancers.

Variables :

- Type d'objets à lancer
- Nombre de cerceaux par parcours
- Distance entre les cerceaux

LA CATAPULTE

Lancer le plus loin possible

Sur un grand terrain (parc de football par exemple) matérialiser à l'aide de coupelles 3 lignes de couleur différente. Placer des plots à 5 mètres de la première ligne pour définir une zone de lancer. **Placer** et déposer une réserve d'objets à lancer.

Avant de commencer l'activité, expliquer que personne ne recherche les objets lancés tant qu'un élève est encore en action.

Se placer au niveau des plots et **prendre** le premier objet.

Lancer à bras cassé le plus loin possible pour atteindre une des 3 zones.

Recommencer l'action avec les objets suivants en tentant d'**améliorer** son résultat.

Variables :

- Distance des lignes
- Lancers avec ou sans élan
- Nombre et type d'objets à lancer
- Mesure des lancers

Des illustrations expliquent le geste attendu

ACCÈS EPS CP CE1 CE2

Les catégories permettent de regrouper une série d'activités.

Le champ d'apprentissage

Le mot des auteurs apporte des conseils et des précisions sur la pratique de la discipline à l'école.

NATATION

ENTRER DANS L'EAU

S'ÉQUILIBRER/SE DÉPLACER

Adapté aux déplacements

CONSEILS PÉDAGOGIQUES

TESTS DE NATATION

Réglementation Éducation nationale

Normes d'encadrement à respecter avant, pendant et après la séance

CONSEILS PÉDAGOGIQUES

TESTS DE NATATION

Les QR Codes proposent de télécharger des documents complémentaires enrichissant et facilitant le déroulement des activités.



ENTRER DANS L'EAU

L'ÉCHELLE

Départ assis

Accepter d'entrer dans l'eau par l'échelle

Accepter d'entrer dans l'eau en gardant des appuis

Variables :

- Distance de la ligne de départ
- Support de l'échelle
- Support de l'échelle

L'activité et son objectif

Des schémas précis pour guider les enfants dans l'activité

ACCÈS EPS CP CE1 CE2

Documents complémentaires

NATATION

CONSEILS PÉDAGOGIQUES avant de commencer

TESTS DE NATATION

Évaluations

TEST PESS NAUTIQUE

POINT D'ETAPE DE FIN DE SÉQUENCE - CHAQUE

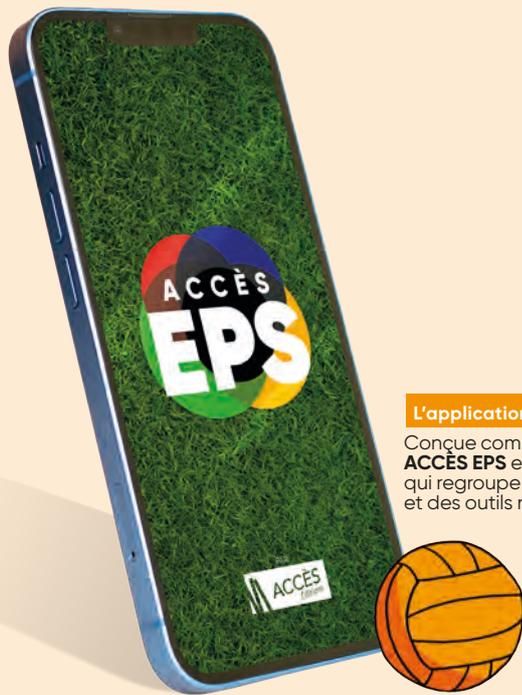
1. Questionnaire

2. Observation

3. Évaluation

4. Synthèse

5. Bilan



L'application

Conçue comme un véritable couteau suisse, **ACCÈS EPS** est une application mobile qui regroupe de nombreuses activités pédagogiques et des outils numériques complémentaires.



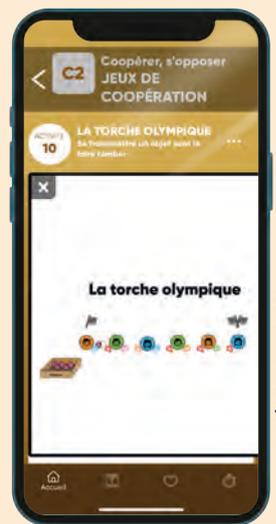
SÉLECTIONNEZ une activité depuis une discipline sportive.



ACCÉDEZ au contenu.



PRÉVOYEZ le matériel pour l'activité.

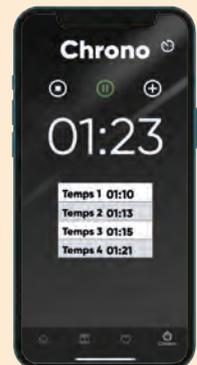
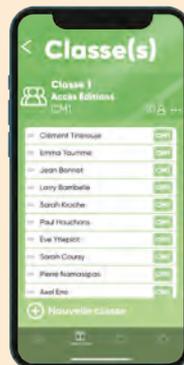


ORGANISEZ l'espace grâce au plan.

ACCÈS EPS CP/CE1/CE2

Les outils numériques

L'ergonomie des menus facilite l'accès aux divers outils interactifs: évaluation des élèves au cours de la séance, chronomètre, liste des activités favorites...



Vers le temps

TPS PS MS GS

- ★ Des activités et des projets clés en main pour aider les élèves à se repérer dans le temps et à construire les concepts de chronologie et de durée.
- ★ Une séquence par niveau de classe pensée selon une progression en cohérence avec les programmations des autres domaines d'apprentissage.
- ★ Des albums de jeunesse et une éphéméride conçus spécialement en lien avec la démarche.

Christina Dörner
Conseillère pédagogique maternelle
Léa Schneider
Professeure des écoles
et directrice éditoriale
★ **Océane Meklemberg**
Illustratrice



VERS LE TEMPS MATERNELLE
LA JOURNÉE
Se repérer dans la journée
Distinguer le jour et la nuit

LA SEMAINE
Se repérer dans la semaine

LE MOIS ET L'ANNÉE
Se repérer dans le mois
et l'année
Comprendre la notion
d'anniversaire
Attendre et préparer
une fête calendaire

LES SAISONS
Vivre et observer les saisons
Représenter les saisons

LA DURÉE
Percevoir une durée
Appréhender une durée
grâce à des objets

LA CHRONOLOGIE
Construire la chronologie
à partir de situations vécues
Construire la chronologie
à partir de récits fictifs
Construire la chronologie
sur le temps long



ÉPHÉMÉRIDE 2025-2026
Elle commence
le lundi 25 août 2025
et se termine
le dimanche 5 juillet 2026.

LES ALBUMS DE JEUNESSE



bla bla bla

PAROLES D'ENSEIGNANTE

« Depuis que j'ai mis en place la frise du temps dans ma classe, mes élèves demandent tout le temps quel jour on est ! Ils s'amuse à compter les jours, à lire la date... Je sens une réelle envie d'apprendre, c'est vraiment motivant pour tout le monde. »

Mélanie, enseignante de PS-MS



Retrouvez le détail du LOT en lien en lien avec la collection **VERS LE TEMPS** page 62.

					SEMI-INTERACTIF			
					☁	📖	📺	📱
Guide de l'enseignant Vers le temps Maternelle	VLT	978-2-38321-075-7	218 pages	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
Éphéméride 2025-2026	EPH25	978-2-38321-168-6	9 feuillets d'étiquettes autocollantes	✓	10€ 8€	-	-	-
Lot Vers le temps Maternelle	PACKVLT	PACKVLT	Guide de l'enseignant + éphéméride + 24 livres	✓	380€	-	-	-
Album	-	-	L'unité	✓	13€	-	-	-
Documentaire	-	-	L'unité	✓	10€	-	-	-
Livre-CD	-	-	L'unité	✓	20€	-	-	-
Chevalet Mes premiers modèles de dessin	-	-	30 dessins / chevalet	✓	15€	-	-	-

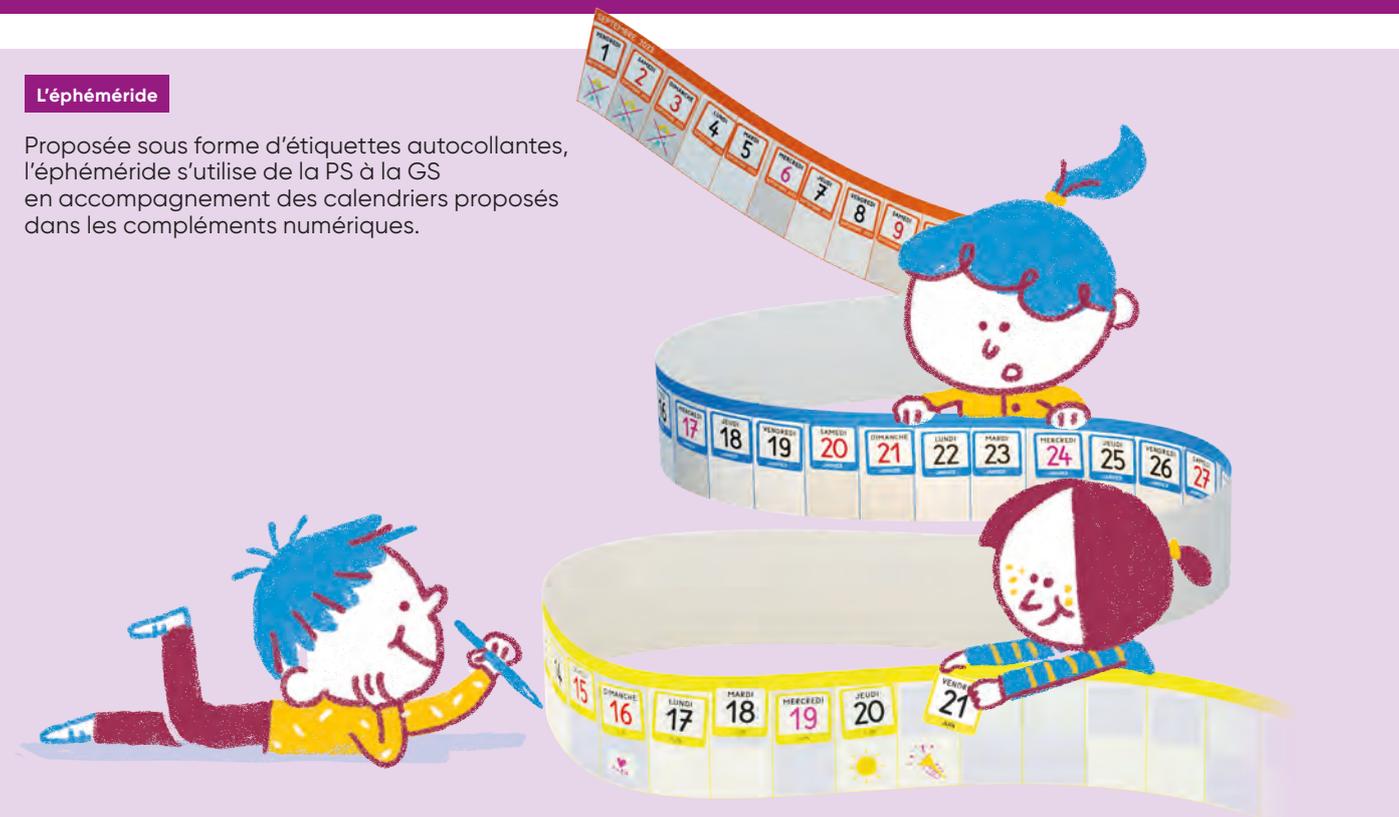
*Utilisateurs supplémentaires Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



L'éphéméride

Proposée sous forme d'étiquettes autocollantes, l'éphéméride s'utilise de la PS à la GS en accompagnement des calendriers proposés dans les compléments numériques.



Frise du temps pour la PS



Calendrier linéaire du mois de septembre pour la MS



Calendrier à double entrée du mois de septembre pour la GS



Planches d'étiquettes autocollantes

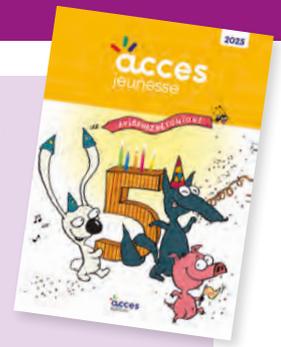


Flashez ce QR Code pour télécharger et imprimer gratuitement les déclinaisons des différents calendriers de l'année scolaire en cours.

Les livres de jeunesse

Découvrez les **livres de jeunesse** exploités dans le guide de l'enseignant **VERS LE TEMPS**.

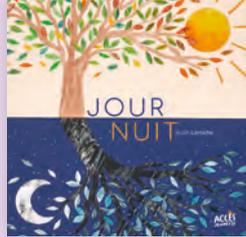
Découvrez le descriptif des livres de jeunesse dans le catalogue **Accès jeunesse**.



DEUX ALBUMS pour apprendre à distinguer le jour et la nuit



TOUT-CARTON AJBBN 13€ TPS-PS



RELIÉ AJJN 13€ MS-GS

TROIS ALBUMS pour se repérer dans la semaine



TOUT-CARTON AJTTT2 13€ TPS-PS



RELIÉ AJAFS 13€ MS



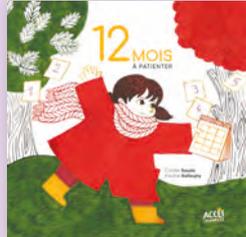
RELIÉ AJSEO 13€ GS

UN ALBUM pour se repérer dans la journée d'école



TOUT-CARTON AJBAL 13€ TPS-PS

UN ALBUM pour connaître les mois



RELIÉ AJ12M 13€ GS

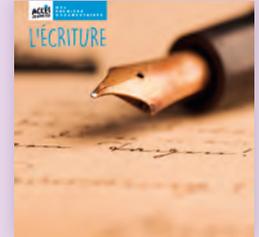
UN ALBUM ET DEUX DOCUMENTAIRES pour appréhender le temps long



RELIÉ AJMAM 13€ MS-GS



RELIÉ AJDDINO 10€ GS

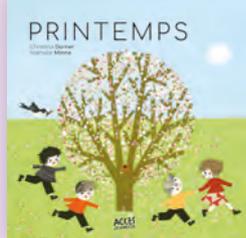


RELIÉ AJDECRI 10€ GS

CINQ ALBUMS, QUATRE DOCUMENTAIRES, UN LIVRE-CD ET QUATRE CHEVALETS MODÈLES DE DESSIN pour identifier les caractéristiques des saisons



RELIÉ AJHIV 13€ MS-GS



RELIÉ AJPRIN 13€ MS-GS



RELIÉ AJETE 13€ MS-GS



RELIÉ AJAUT 13€ MS-GS



RELIÉ AJQVS 16€ MS-GS



RELIÉ AJDH 10€ MS-GS



RELIÉ AJDPRIN 10€ MS-GS



RELIÉ AJDETE 10€ MS-GS



RELIÉ AJDAUT 10€ MS-GS



RELIÉ AJ4S 20€ GS



AJMDHIV 15€ MS-GS



AJMDPRIN 15€ MS-GS



AJMDETE 15€ MS-GS



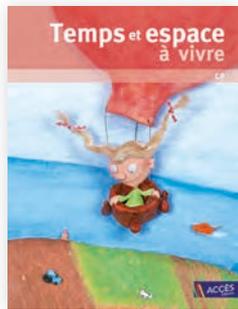
AJMDAUT 15€ MS-GS

Temps et espace à vivre

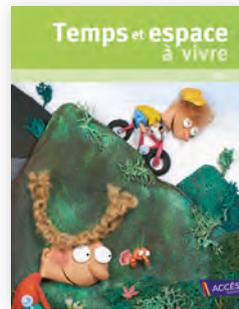
CP CE1 CE2

- ★ Trois guides de l'enseignant clés en main pour questionner l'espace et le temps.
- ★ Une démarche suivant les péripéties de personnages auxquels les élèves peuvent facilement s'identifier tout au long de l'année.
- ★ Des activités ludiques et variées ainsi que six cartes murales personnalisables.

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



Temps et espace à vivre CP
PÉRIODE 1
La journée, la semaine
Le plan de la classe
PÉRIODE 2
Les mois, les saisons, les années
La ville et la campagne
PÉRIODE 3
L'espace proche
Le temps qui passe
PÉRIODE 4
La montagne
PÉRIODE 5
Les vacances



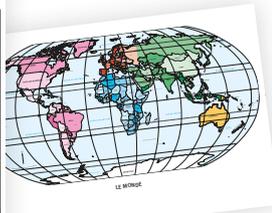
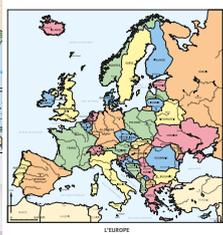
Temps et espace à vivre CE1
PÉRIODE 1
Le mois, l'année
Le plan de l'école
PÉRIODE 2
La mémoire du passé collectif
L'espace proche
PÉRIODE 3
Un pays proche: le Maroc
Un métier d'avant: mineur
PÉRIODE 4
Un pays lointain: la Chine
Un personnage historique: Charles De Gaulle
PÉRIODE 5
Le sport



Temps et espace à vivre CE2
PÉRIODE 1
La découverte du groupe
La Préhistoire
PÉRIODE 2
De Lascaux à Nîmes
L'Antiquité
PÉRIODE 3
De Nîmes à Rambures
Le Moyen Âge
PÉRIODE 4
De Rambures à Versailles
Les Temps Modernes
PÉRIODE 5
De Versailles à Paris
La Révolution et le XIX^e siècle



Cartes murales Recto-Verso
6 cartes murales (3 en couleurs, 3 en noir et blanc)
• La France (noir et blanc) • L'Europe (couleurs)
• Le monde (noir et blanc) • La France administrative (couleurs)
• L'Europe (noir et blanc) • Le monde (couleurs)



Les compléments numériques
• Les images de l'ouvrage à projeter.
• Les documents élèves à imprimer.
• Des vidéos à projeter.

Le guide de l'enseignant

L'éclairage pour l'enseignant

La page de l'élève

L'intitulé de la séance

Le déroulement

Le lexique

La trace écrite

De Versailles à Paris - SEMAINE 2

Les milieux naturels

DOCUMENTS

SÉROULEMENT

LEXIQUE

CARTES MURALES

TRACE ÉCRITE

LA VISITE DU ZOO

MADAGASCAR ET BURKINA FASO

3 Complète le tableau.

Milieu présent...	à Madagascar	ou Burkina Faso
Chaud ou froid?		
Sec ou humide?		
Hum de milieu		

ÉCRISSE

Le zooparc de Paris se situe à Vincennes, à l'est de la capitale. Les espèces animales présentes proviennent de plusieurs endroits du monde où les paysages sont différents, selon qu'ils se situent dans des milieux naturels à caractère chaud ou froid, sec ou humide.

Le lanceur de la séance

Les visuels projetés et étudiés

Temps et espace à vivre CE2

Titre	Code	ISBN	Pages	Contenu	SEMI-INTERACTIF			
					Image	Document	Vidéo	Autre
Guide de l'enseignant Temps et espace CP	TEVCP	978-2-909295-47-3	116 pages + 6 cartes murales	✓	45€	33,75€	61,80€	16,80€
Guide de l'enseignant Temps et espace CE1	TEVCE1	978-2-909295-02-2	128 pages + 6 cartes murales	✓	45€	33,75€	61,80€	16,80€
Guide de l'enseignant Temps et espace CE2	TEVCE2	979-2-916662-05-3	128 pages + 6 cartes murales	✓	45€	33,75€	61,80€	16,80€
Cartes murales Temps et espace	CGAV	CGAV	6 cartes murales	-	5€	-	-	-

Extraits sur notre site www.acces-editions.com



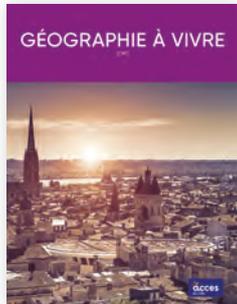
Utilisateurs supplémentaires Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.

Géographie à vivre

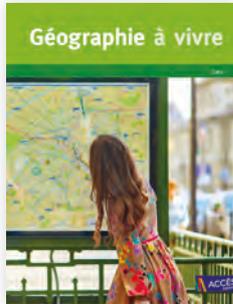
CM1 CM2

- ★ Une démarche amenant les élèves à se questionner à partir de nombreux documents vidéo-projectables.
- ★ Des séances complètes à dérouler tout au long de l'année pour construire les connaissances et les savoir-faire géographiques des élèves.
- ★ Des activités ludiques et variées ainsi que six cartes murales personnalisables.

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



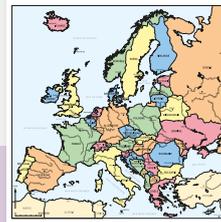
Géographie à vivre CM1
PÉRIODE 1
Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite
PÉRIODE 2
Se loger, travailler, avoir des loisirs dans les espaces urbains
PÉRIODE 3
Se loger, travailler, avoir des loisirs dans un espace touristique
PÉRIODE 4
Satisfaire les besoins en énergie et en eau en France
PÉRIODE 5
Satisfaire les besoins alimentaires en France



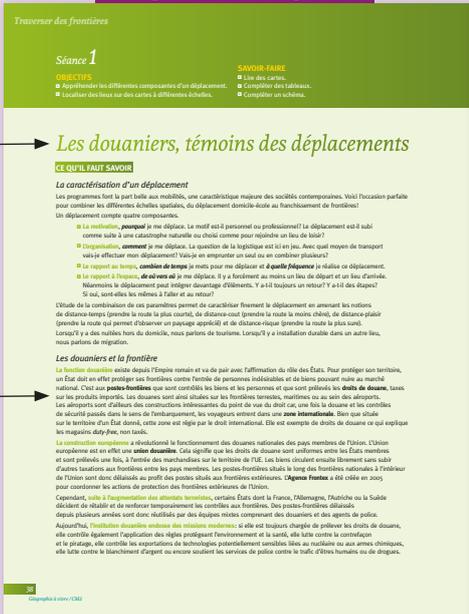
Géographie à vivre CM2
PÉRIODE 1
Se déplacer en France, en Europe et dans le Monde
PÉRIODE 2
Traverser des frontières
PÉRIODE 3
Communiquer d'un bout du Monde à l'autre grâce à l'Internet
PÉRIODE 4
Mieux vivre la ville
PÉRIODE 5
Mieux aménager la ville



Cartes murales Recto-Verso
6 cartes murales (3 en couleurs, 3 en noir et blanc)
• La France (noir et blanc)
• L'Europe (couleurs)
• Le monde (noir et blanc)
• La France administrative (couleurs)
• L'Europe (noir et blanc)
• Le monde (couleurs)



Le guide de l'enseignant



L'intitulé de la séance

L'éclairage pour l'enseignant



Le déroulement de la séance

Les questions réponses

La trace écrite

Le lexique

Les compléments numériques

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

					SEMI-INTERACTIF			
Guide de l'enseignant Géographie à vivre CM1	NGAV2	978-2-916662-06-0	140 pages + 6 cartes murales	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Guide de l'enseignant Géographie à vivre CM2	NGAV3	978-2-916662-09-1	148 pages + 6 cartes murales	✓	50€	37,50€	68,75€	18,75€
Cartes murales Géographie à vivre	CGAV	CGAV	6 cartes murales	-	5€	-	-	-

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

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com

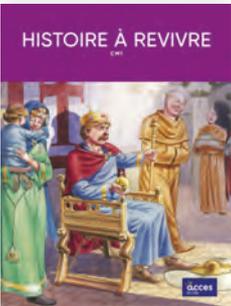


Histoire à revivre

CM1 CM2

- ★ Une démarche amenant les élèves à se questionner sur les temps forts de l'Histoire à partir de **nombreux documents vidéo-projetables**.
- ★ **52 récits audio** pour plonger les élèves dans l'ambiance d'une période historique.
- ★ Une **approche chronologique** pour permettre la constitution rigoureuse et attrayante d'une première culture historique.
- ★ Une progression en 2 tomes parfaitement **conforme aux dernières recommandations**.

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



Histoire à revivre CM1
La France avant la France
Quelle est la vie des premiers hommes ?
Quels sont les grands changements dans la vie des hommes préhistoriques ?
Qu'est-ce que la Gaule ?
Comment les Gaulois deviennent-ils des Gallo-romains ?
Quelles sont les transformations dans les villes gallo-romaines ?
Comment la Gaule romaine est-elle christianisée ?
Qui envahit la Gaule romaine ?
Pourquoi Clovis, roi des Francs, se fait-il baptiser ?
Comment Charlemagne constitue-t-il un vaste empire ?
Le temps des rois
Pourquoi le roi Louis IX est-il appelé Saint Louis ?
Pourquoi les châteaux forts ?
Quel est le rôle de l'Église au Moyen Âge ?
Qu'est-ce que les croisades ?
Qu'apportent les contacts entre musulmans et chrétiens ?

Comment l'Europe moderne-t-elle le monde ?
Pourquoi François 1^{er} est-il un grand roi ?
Qu'est-ce qui caractérise la Renaissance en France ?
Comment la religion déchire-t-elle la France du XVI^e siècle ?
Quel est le rôle du roi Henri IV ?
Comment Louis XIV devient-il le Roi-Soleil ?
Que symbolise le château de Versailles ?
Le temps de la **Révolution** et de l'Empire
Qui bénéficie des privilèges sous la monarchie absolue ?
Quelles idées nouvelles éclairent le XVIII^e siècle ?
Comment le siècle des Lumières remet-il en cause l'ordre établi ?
Quels événements déclenchent la chute de la royauté ?
Qui gouverne la France après la Révolution de 1789 ?
Quels changements Napoléon apporte-t-il ?



Histoire à revivre CM2
Le temps de la République
Quels changements la Révolution apporte-t-elle à la France ?
Comment l'Empire de Napoléon chute-t-il ?
Comment le peuple s'oppose-t-il au retour des rois ?
Comment la France devient-elle définitivement une République ?
Quelle est l'œuvre de la III^e République ?
Comment la France devient-elle un des grands pays colonisateurs ?
L'âge industriel en France
Pourquoi parle-t-on de révolution industrielle au XIX^e siècle ?
Quelles sont les conséquences de la révolution industrielle sur la société ?
Quelle est la vie d'un ouvrier du XIX^e siècle ?
Comment les villes se transforment-elles au XIX^e siècle ?
Quels sont les grands progrès scientifiques du XIX^e siècle ?
Quelles nouvelles visions du monde artistes et écrivains du XIX^e siècle proposent-ils ?

La France, des guerres mondiales à l'Union européenne
Comment commence la Première guerre mondiale ?
Comment survit dans les tranchées ?
Pourquoi cette guerre est-elle différente des autres ?
Comment la Première guerre mondiale se termine-t-elle ?
Comment l'Europe traverse-t-elle les années d'après-guerre ?
Comment la France est-elle envahie ?
Comment la France est-elle occupée ?
Comment l'Allemagne nazie organise-t-elle l'extermination des Juifs d'Europe ?
Comment la France est-elle libérée ?
Quel est le bilan de la Seconde guerre mondiale ?
Quels sont les grands changements de société ?
Comment naît et se déroule la V^e République ?
Quelle place la France veut-elle occuper au XXI^e siècle ?

Le guide de l'enseignant

Le titre de la séance → **22 Qui bénéficie de privilèges sous la monarchie absolue ?**

L'éclairage pour l'enseignant → **L'ÉCLAIRAGE POUR L'ENSEIGNANT**

Le plan de la séance → **LE PLAN DE LA SÉANCE**

Enregistrés et illustrés spécialement, 52 récits originaux écrits à la 1^{re} personne, plongeant les élèves dans le contexte de l'époque.

Les références aux compléments numériques

Les questions réponses

L'objectif de l'étude du document

Les documents légendés à projeter

			SEMI-INTERACTIF			
			50€	37,50€	68,75€	18,75€
Guide de l'enseignant Histoire à revivre CM1	NHRVCM1	978-2-38321-087-0	✓			
Guide de l'enseignant Histoire à revivre CM2	NHRVCM2	978-2-38321-088-7	✓			

Extraits sur notre site www.acces-editions.com



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

Citoyenneté à vivre

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

- ★ Des séquences clés en main pour l'Enseignement Moral et Civique.
- ★ Au cycle 3, un journal de l'élève constituant un recueil citoyen personnel.

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



Citoyenneté à vivre Cycle 2
7 modules de 3 séances
Je suis une personne
Je suis un élève parmi d'autres
Je suis fraternel
Je suis tolérant
Je suis à la recherche de valeurs
Je suis Français
Je suis un enfant du monde

Citoyenneté à vivre Cycle 3
7 modules de 5 séances
Les cadres d'accueil de l'enfant
Les voies du savoir
La France et son identité
Une société en évolution
Une humanité divisée
Les violences
La conquête du bonheur

L'apprenti citoyen Cycle 3
Les 35 problématiques
LES CADRES D'ACCUEIL DE L'ENFANT
Comment un être humain commence-t-il à exister ?
Comment un enfant gagne-t-il son autonomie ?
Les enfants doivent-ils aller à l'école ?
Suis-je obligé de suivre l'enseignement religieux à l'école ?
L'école est-elle gratuite ?

LES VOIES DU SAVOIR
Comment devenir un élève ?
Comment la presse nous informe-t-elle ?
Le dessin de presse aide-t-il à penser ?
Faut-il se méfier de la télévision ?
Comment préserver ma liberté avec les écrans ?

LA FRANCE ET SON IDENTITÉ
Qui sont les Français ?
De quels pouvoirs le peuple français dispose-t-il ?
Comment la France est-elle gouvernée ?
Quelles sont les valeurs de la République ?
Comment la France est-elle administrée ?

UNE SOCIÉTÉ EN ÉVOLUTION
L'argent aide-t-il à vivre ensemble ?
Que deviennent les hommes dans la société de consommation ?
Quels défis citoyens les citoyens doivent-ils relever ?
Quelles sont nos responsabilités pour l'avenir de notre planète ?
Peut-on vivre contre les autres ?

UNE HUMANITÉ DIVISÉE
Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?
Les inégalités sociales attaquent-elles la citoyenneté ?
Existe-t-il une citoyenneté européenne ?
Pourquoi des populations quittent-elles leur pays ?
Quelles réponses différentes les citoyens donnent-ils aux mystères de l'univers ?

LES VIOLENCES
Qu'est-ce que le racisme et l'antisémitisme ?
La guerre est-elle inévitable ?
Comment la société protège-t-elle ses citoyens ?
Les handicapés sont-ils des citoyens comme les autres ?

LA CONQUÊTE DU BONHEUR
Comment vivre une enfance heureuse ?
La nature est-elle une source de joies ?
Le sport rend-il meilleur ?
La pensée est-elle nécessaire au bonheur ?
C'est quoi l'amour ?



Les compléments numériques des guides cycles 2 et 3

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

La question clé

Le guide de l'enseignant



Leclairage pour l'enseignant

Les questions réponses

					SEMI-INTERACTIF		
Guide de l'enseignant Citoyenneté à vivre Cycle 2	CAV2	978-2-916662-07-7	numérique uniquement	✓	-	37,50€	18,75€
Guide de l'enseignant Citoyenneté à vivre Cycle 3	CAV3	978-2-916662-14-5	160 pages + 1 Journal de l'élève	✓	40€	30€	15€
Lot de 5 L'apprenti citoyen Cycle 3	SACI	978-2-916662-15-2	5 journaux de 64 pages	-	5€	-	-

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Sciences à vivre

PS MS GS • CP CE1 CE2 • CM1 CM2

- ★ Des outils structurés clés en main pour découvrir les Sciences de la Maternelle au CM2.
- ★ Des séquences innovantes et détaillées mettant en œuvre du matériel prêt à l'emploi et suivant scrupuleusement la démarche scientifique ou technologique.
- ★ Une collection ayant obtenu le Label La main à la pâte octroyé par l'Académie des Sciences.

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



Sciences à vivre Maternelle

LE VIVANT

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

LA MATIÈRE

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

LES OBJETS

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



MATÉRIEL
Sciences à vivre Maternelle

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



Sciences à vivre Cycle 2

LE VIVANT

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

LA MATIÈRE

États de la matière
Changements d'état de la matière

LES OBJETS

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



MATÉRIEL
Sciences à vivre Cycle 2

- 4 Posters A1 + recto / verso
- 12 Posters A2 recto / verso dont 22 fiches de construction
- 8 Posters A3 recto / verso
- 9 Posters A4 recto / verso
- 18 Posters A5 recto / verso
- 18 Planches de 6 cartes-images
- 27 Planches de 9 grandes cartes
- 32 Planches de 18 petites cartes



NOUVELLE VERSION
Sciences à vivre CM1-CM2

MATIÈRE, MOUVEMENT, ÉNERGIE, INFORMATION

États et constitution de la matière à l'échelle macroscopique
Différents types de mouvements
Ressources en énergie et conversions d'énergie
Signal et information

LE VIVANT, SA DIVERSITÉ ET LES FONCTIONS QUI LE CARACTÉRISENT

Panorama du monde vivant
Alimentation humaine
Cycle de vie et reproduction

LES OBJETS TECHNIQUES AU CŒUR DE LA SOCIÉTÉ

Les objets techniques en réponse aux besoins des individus et de la société
Description du fonctionnement et de la constitution d'objets techniques
Démarche de conception et de réalisation d'un objet technique
Programmation d'objets techniques

LA TERRE, UNE PLANÈTE PEUPLÉE PAR DES ÊTRES VIVANTS

La Terre, une planète singulière et active
Écosystème: structure fonctionnement et dynamique

LE SAVIEZ-VOUS ?
En septembre 2018, la collection **SCIENCES À VIVRE** a obtenu le **LABEL LA MAIN À LA PÂTE** octroyé par l'Académie des Sciences.

PAROLES D'ENSEIGNANTE

« Avec l'ouvrage *Sciences à vivre*, j'ai pris gout à enseigner les Sciences dans ma classe. Les séances sont clés en main. Toutes les situations proposées ont du sens. Les élèves manipulent, se questionnent, cherchent et ils adorent ça! »

Martine, enseignante de CE1-CE2

					INTERACTIF			
					☁	📄	🖥	📖
Guide de l'enseignant Sciences à vivre Maternelle	SAV1	9782-2-909295-07-7	288 pages	✓	60€	48€	84€	24€
Matériel Sciences à vivre Maternelle	MSAV1	978-2-909295-08-4	Planches de jeu + posters + dés + cartons + cartes	-	60€	-	-	-
Guide de l'enseignant Sciences à vivre Cycle 2	SAV2	978-2-909295-17-6	280 pages	✓	60€	48€	84€	24€
Matériel Sciences à vivre Cycle 2	MSAV2	978-2-909295-18-3	Planches de jeu + posters + dés + cartons + cartes	-	60€	-	-	-
N Guide de l'enseignant Sciences à vivre CM1-CM2	NSAV3	978-2-38321-145-7	292 pages	✓	60€	SEMI-INTERACTIF		
						45€	82,50€	22,50€

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

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



La collection **SCIENCES À VIVRE** propose une démarche qui valorise **l'OBSERVATION**, la **MANIPULATION** et **l'EXPÉRIMENTATION**.

Les guides de l'enseignant

BALANCES EN TOUT GENRE
Connaître et utiliser les grands physiques de masse

CLASSE ORGANISÉE EN SOUS-GRUPES
55 minutes

Matériel
- Une balance
- Des masses
- Des objets de masses différentes

SCÈNE 1 : LANCHEMENT DU DÉBUT
Durée : 10 minutes

SCÈNE 2 : PREMIERS CLASSEMENTS
Durée : 10 minutes

SCÈNE 3 : VALIDATION FINALE ET STRUCTURATION
Durée : 10 minutes

REMARQUES POUR L'ENSEIGNANT

LES CONSIGNES ET LES ATTENDUS

LES TRACES ÉCRITES

LE PROLONGEMENT OU LES SÉANCES PLURIDISCIPLINAIRES

LE LEXIQUE

Sciences à vivre Cycle 3



Les compléments numériques

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

Le matériel



Les posters



Les cartes-images



Les grandes cartes



Les cartes



Les posters A3

Vers / Vivre la musique

MATERNELLE-ÉLÉMENTAIRE

- ★ Des séquences clés en main pour l'enseignement de la musique.
- ★ Des posters et des cartes pour réaliser de nombreuses activités musicales.
- ★ Des chansons composées spécialement pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages.



VERS LA MUSIQUE MATERNELLE

DÉCOUVRIR LA VOIX
Dossier soundpainting
DÉCOUVRIR LE CHANT
Dossier chant
DÉCOUVRIR LES SONS
Trucs & astuces
DÉCOUVRIR LES INSTRUMENTS
Trucs & astuces
DÉCOUVRIR LE RYTHME
Trucs & astuces
Morceaux complémentaires
DÉCOUVRIR LES NUANCES
Trucs & astuces
DÉCOUVRIR LES HAUTEURS
Trucs & astuces
DÉCOUVRIR LES ŒUVRES



COMPLÉMENT DE 6 CD AUDIO VERS LA MUSIQUE MATERNELLE

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



VIVRE LA MUSIQUE CYCLES 2 ET 3

AU LOUP! • Le loup
MÊME PAS PEURI! • La peur
SOUS LE CHAPITEAU • Le cirque
AU RYTHME DE LA NATURE
• La nature
CHUT! • Le silence
PANORAMA • Le voyage
VIREVOLTE
À TABLE! • La table
DU BALLET!
COMICS STRIPS • La BD
AU TEMPS DES CATHÉDRALES
• Le Moyen Âge
VERSAILLES • Louis XIV
MYTHOLOGIQUE
• La mythologie



COMPLÉMENT DE 6 CD AUDIO VIVRE LA MUSIQUE CYCLES 2 ET 3

- 13 chants originaux et leurs versions instrumentales.
- Des rythmes à reproduire.
- Des vocalises pour s'échauffer lors des séances de chant.
- Des mélodies jouées à différents instruments.
- Des extraits d'œuvres musicales du répertoire.



LA BOÎTE À MUSIQUE MATERNELLE - ÉLÉMENTAIRE

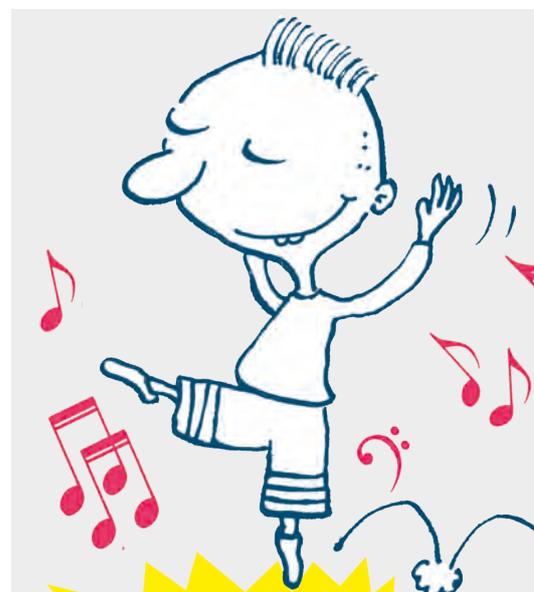
1 POSTER A1 RECTO / VERSO
• L'orchestre symphonique
• Les instruments du monde
3 POSTERS A2 RECTO / VERSO
• Les cordes
• Les vents
• Les percussions
1 PLANCHE DE JEU A2
RECTO / VERSO
• Jeu de la voix
12 POSTERS A3 RECTO / VERSO
• Carte d'identité d'un instrument
• Carte d'identité d'un extrait musical
• Instruments à comparer
• La taille des instruments
• Ensemble
14 PLANCHES DE JEU A4
RECTO / VERSO
• Recettes pour composer avec sa voix
• Recettes pour composer avec son corps
• Recettes pour composer avec des objets sonores
• Loto sonore des objets de la classe
• Loto sonore du papier
• Chanson connue

4 POSTERS A4 RECTO / VERSO

- Partition d'une voix
- Stripsody
- Partition d'un instrument mélodique
- La gamme
- Partition d'un instrument rythmique
- Partition d'un ensemble de percussions
- Partition d'un instrument polyphonique
- Partition d'un orchestre symphonique
- 36 PORTRAITS D'INSTRUMENT A4
• Les cordes
• Les vents
• Les percussions
18 PLANCHES DE 9 CARTES
• Défi vocal
• Jeu de 7 familles des instruments
• Morse
• Rythme
• Enchaînement de hauteurs
• Intensité

54 PLANCHES DE 6 CARTES

- Cri d'animal
- Onomatopée
- Personnage
- Modalité de jeu
- Son de la bouche
- Son du corps
- Son de la classe
- Matériau
- Geste
- Instrument
- Instrumentiste
- Pierre et le loup
- Paramètre du son
- La durée
- Paramètre du son
- L'intensité
- Paramètre du son
- La hauteur
- Phrasé
- Humeur
- Atmosphère
- Qui joue? Qui chante?
- Grande famille musicale
- Époque musicale
- 5 DÉS
• Gestes
• Paramètres du son
• Humeurs
• Personnages
• Instruments de la classe



Complétez votre expérience musicale avec un livre-CD plein de peps et de créativité pour découvrir **14 CHANSONS ORIGINALES**.



ENCHANTEURS
REFAJENCHA • 16€

AVEC

ALDEBERT • LOUIS CHEDID
VINCENT DEDIEENNE
LÉOPOLDINE HH
LEEROY • LOMBRE • MATSKAT
MENTISSA • OLIVIA RUIZ
SANSEVERINO • ANNE SILA
NATASHA ST-PIER • VIANNEY



Retrouvez le détail des **LOTS** en lien avec la collection **VERS/VIVRE LA MUSIQUE** pages 62-63.

					INTERACTIF			
					☁	📄	📺	📖
Guide de l'enseignant Vers la musique maternelle	VMUS	978-2-916662-25-1	276 pages + 1 complément de 6 CD	✓	60€	48€	84€	24€
Complément CD Vers la musique maternelle	CD1MUS	978-2-916662-27-5	6 CD audio	-	20€	-	-	-
Guide de l'enseignant Vivre la musique cycles 2 et 3	VMUS2	978-2-38321-039-9	276 pages + 1 complément de 6 CD	✓	60€	45€	82,50€	22,50€
Complément CD Vivre la musique cycles 2 et 3	CD2MUS	978-2-38321-040-5	6 CD audio	-	20€	-	-	-
Coffret La boîte à musique Maternelle - Élémentaire	LBMUS	978-2-916662-26-8	Posters + Portraits d'instruments + Cartes + Jeux + Dés	✓	80€	-	-	-
Lot Vers la musique maternelle	PACKVMUS	PACKVMUS	Guide + complément CD + coffret	✓	140€			
Lot Vivre la musique cycles 2 et 3	PACKVMUS2	PACKVMUS2	Guide + complément CD + coffret + livre-CD	✓	156€			
Livre-CD Enchanteurs	AJENCHA	978-2-38321-067-2	32 pages + 1 CD	-	23€ 16€	-	-	-

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

PRIX
BAISSE

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Les guides de l'enseignant

- Le titre de la séquence
- Le titre de la séance
- L'objectif
- La durée
- Les pictos
- Le matériel

MÊME PAS PEUR !

MONSTRE, MONTRE-TOI !

Apprendre à maîtriser un chant.

30 + 10 + 5 + 5 = 55 minutes

S'APPROPRIER LA CHANSON (PAROLES, MÉLODIE, RYTHME, STRUCTURE)

Découverte de la chanson
Oral collectif en classe

10 minutes

Compréhension des paroles
Écrit collectif en classe

10 minutes

Apprentissage du premier refrain
Oral collectif en classe

10 minutes

MÉMORISER ET AFFINER L'INTERPRÉTATION

5 minutes

Mise en condition corporelle et vocale

5 minutes

Apprentissage des couplets
Groupes de 4 à 6 élèves

5 à 8 minutes

- L'organisation
- Les remarques

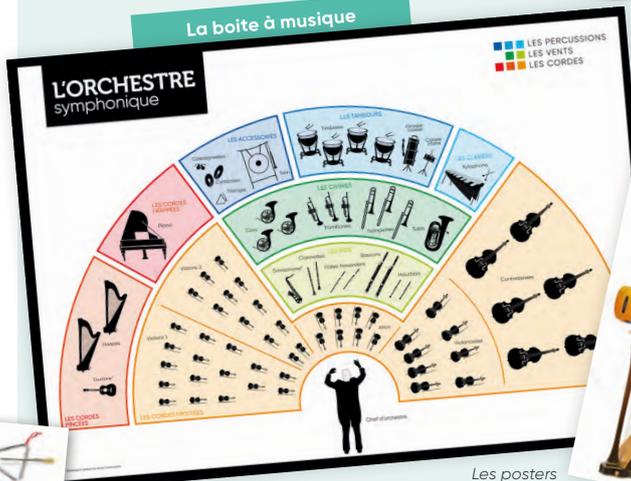
Vivre la musique Cycles 2 et 3



Les compléments numériques

- MATERNELLE**
- **Les paroles et les partitions** des chansons proposées dans les séquences.
 - **Du matériel** à imprimer.
 - **Des jeux interactifs** en lien avec les séances.
 - **Des vidéos explicatives** pour l'enseignant.
 - **Des vidéos documentaires** pour les élèves.
- ÉLÉMENTAIRE**
- **Les paroles et les partitions** des 13 chants originaux et des 3 comptines classiques proposés dans les séquences.
 - **13 « historiettes »** ou scénarios d'échauffement différents pour chaque séance de chant.
 - **Du matériel** à imprimer.
 - **Des jeux interactifs**.
 - **Des vidéos documentaires** pour les élèves.
 - **Des liens** vers des vidéos d'œuvres classiques et contemporaines à écouter et à regarder.

La boîte à musique



Les posters



Les cartes



Les portraits d'instruments

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

LA VIOLONCELLE

Comment le son est-il produit ?

Historie et géographie

Fabrication

LEXIQUE

UN TRIANGLE

UN VIOLONCELLE

DES MARACAS

UNE GUITARE

GUITARISTE

GESTES

FAMILLE

MATÉRIEL

PARTICULARITÉS

MORCEAUX ÉCOUTÉS

Les dés



Arts

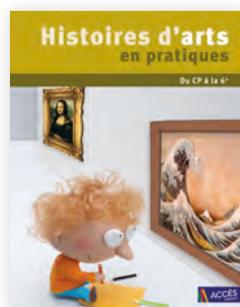
PS MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2

★ Des guides de l'enseignant proposant des situations concrètes pour développer la créativité des élèves et leurs compétences artistiques.

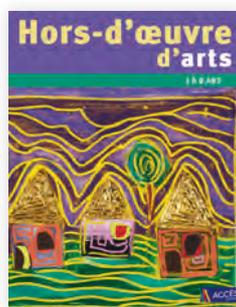
★ Un répertoire d'œuvres pour proposer aux enseignants des supports visuels et des questionnements pertinents sur les œuvres.



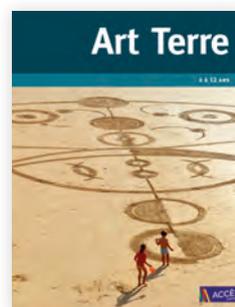
RECRÉATIFS
DE LA MS AU CE2
SOLEILS, un thème rayonnant
TRANSFORMER
VOYAGES intérieurs
Sacré BLEU!
Des TACHES toi!
Dépasser la LIGNE
MATÉRIEAUX de Janeiro
Sur NATURELS
Hors d'ŒUVRES
Très PORTRAITS
ILLUSTRER pour briller



HISTOIRES D'ARTS
EN PRATIQUES
DU CP À LA 6^e
L'art des parois
Les grandes pierres
Les poteries protohistoriques
Le temple grec
D'une Vénus à l'autre
L'art de la mosaïque
L'architecture romane
Les enluminures
L'architecture gothique
L'art du vitrail
Le portrait
La peinture à l'huile
La perspective
L'effet sfumato
Le non finito
L'art de la gravure
Les châteaux de plaisance
La nouvelle manière
Vanités et natures mortes
Le clair-obscur
Le paysage classique
Un jardin à la française
Fêtes galantes
L'ordre et la raison
Les sentiments de l'artiste
Tel quel
Saisir l'éphémère
Les petits points
Écriture de lumière
Des images qui bougent
La couleur pure
L'éclatement des formes
Les lois du hasard
Abstraction



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
DE 3 À 8 ANS
Piet Mondrian
Joan Miró
Jean Dubuffet
Andy Warhol
Art Aborigène
Friedensreich Hundertwasser
Alberto Giacometti
Paul Klee
Pierre Alechinsky
Keith Haring



ART TERRE
DE 4 À 12 ANS
PREMIERS PAS
• Généralités
• Outils et démarches

PROJETS EN FAMILLES
• Formes
• Lignes
• Dessins - Compositions
• Figuratives
• Compositions
• Constructions
• Transformation

DÉCLINAISONS

• Pissenlits
• Spores
• Flottants
• Habits de saisons
• Couleurs
• Glaçons
• Tracés
• Cercles
• Fractale
• Vitraux
• Jeux de lumières
• Vent
• Mémoires



ARTS PLAT DU JOUR
5 À 12 ANS
Les écrits
Se présenter
Le portrait
L'automne
L'hiver
Le printemps
Le temps qu'il fait
Les ressources locales
L'Afrique
L'eau
Le soleil
Le mouvement
Vues du ciel
Illustrer
Jeux créatifs
Jeux d'images
La photographie
À la manière de...
Faire comme...



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
RÉPERTOIRE
DE 3 À 8 ANS
Piet Mondrian
Joan Miró
Jean Dubuffet
Andy Warhol
Art Aborigène
Friedensreich Hundertwasser
Alberto Giacometti
Paul Klee
Pierre Alechinsky
Keith Haring

PAROLES D'ENSEIGNANT

« Les propositions de Patrick Straub sont une vraie mine d'or ! Elles permettent de découvrir les démarches des artistes et certaines d'entre elles peuvent se faire en extérieur »

Pierre, conseiller pédagogique Arts visuels

Guide de l'enseignant Recréatifs	RECRE	978-2-916662-22-0	244 pages	✓	50€ 40€	SEMI-INTERACTIF		
Guide de l'enseignant Art Terre	ART	978-2-909295-16-9	208 pages + 1 DVD-Rom	-	40€	30€	55€	15€
Guide de l'enseignant Arts plat du jour	APJ	978-2-916662-04-6	208 pages	-	50€ 40€	NON INTERACTIF		
Guide de l'enseignant Histoires d'arts en pratiques	HAP	978-2-909295-56-5	184 pages	-	40€	28€	54€	14€
Guide de l'enseignant Hors-d'œuvre d'arts	HDA	978-2-909295-72-5	208 pages	-	40€	28€	54€	14€
Répertoire Hors-d'œuvre d'arts	HDAR	978-2-909295-46-6	64 posters + 1 DVD-Rom	-	40€ 30€	21€	40,50€	10,50€

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

Extraits sur notre site
www.acces-editions.com



Autres outils

PS MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

★ Nos outils photocopiables.

★ Nos outils disponibles uniquement en version numérique.

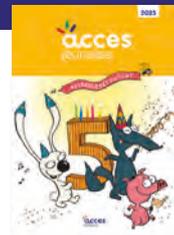
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^e	NON INTERACTIF					
FRANÇAIS																
PRIX EN BAISSÉ	À L'ÉCOLE DU LANGAGE	AEL	●	●							978-2-916662-28-2	✓	55€ 50€	-	-	-
	PARCOURS LECTURES	PARC		●	●						978-2-909295-98-5	✓	40€	28€	54€	14€
	DÉFI LIRE	DEL			●	●	●				978-2-909295-71-8	-	40€	28€	54€	14€
	DÉFI ÉCRIRE	NDEF				●	●	●			978-2-909295-59-6	-	40€	28€	54€	14€
	PROJET ÉCRIRE	PE						●	●	●	978-2-909295-42-8	-	40€	28€	54€	14€
	PROJET LECTEUR	PL					●	●	●	●	978-2-909295-50-3	-	40€	28€	54€	14€
PRIX EN BAISSÉ	GRAMMAIRE EN TEXTES 7 À 8 ANS	LN-GRT1				●	●	●			-	-	-	14€	-	-
	GRAMMAIRE EN TEXTES 9 À 13 ANS	GRT2						●	●	●	978-2-909295-37-4	-	30€ 20€	14€	27€	7€
	LE JUSTE MOT	JM						●	●	●	978-2950395-37-5	-	20€	-	-	-
MATHÉMATIQUES																
	VERS LES MATHS PS	VLMP	●								978-2-909295-60-2	✓	45€	31,50€	60,75€	15,75€
	70 JEUX DE LOGIQUE	LN-70JL	●	●	●						-	-	-	14€	-	-
	77 JEUX DE LOGIQUE	LN-77JL	●	●	●	●					-	-	-	14€	-	-
	83 JEUX DE LOGIQUE	LN-83JL				●	●	●			-	-	-	14€	-	-
PRIX EN BAISSÉ	66 PROBLÈMES DE LOGIQUE	66PL				●	●	●	●		978-2-909295-64-0	-	30€ 20€	14€	27€	7€
PRIX EN BAISSÉ	333 JEUX DE LOGIQUE	333					●	●	●	●	978-2-909295-68-8	-	30€ 20€	14€	27€	7€
PRIX EN BAISSÉ	222 JEUX DE LOGIQUE	222					●	●	●	●	978-2-909295-69-5	-	30€ 20€	14€	27€	7€
	123 JEUX DE NOMBRES	LN-123JN					●	●	●	●	-	-	-	14€	-	-
	101 JEUX DE NOMBRES	LN-101JN				●	●	●			-	-	-	14€	-	-
HISTOIRE, GÉOGRAPHIE ET EMC																
	REPÈRES D'HISTOIRE	RDH					●	●	●	●	978-2-909295-14-5	-	50€	-	-	-
ARTS VISUELS																
	PAS SI BÊTES, LES ARTS PLASTIQUES!	LN-PSB		●	●	●	●	●	●	●	-	-	-	28€	-	-
PRIX EN BAISSÉ	GRAPHIC'ARTS	GRAP		●	●	●	●				978-2-909295-86-2	-	25€ 20€	14€	27€	7€
PRIX EN BAISSÉ	GRAPHIC'ARTS RÉPERTOIRE GRAPHIQUE	RPG		●	●	●	●				978-2-916662-00-8	-	40€ 30€	-	-	-
COMPÉTENCES TRANSVERSALES																
PRIX EN BAISSÉ	29 JEUX D'ÉCOUTE	29JE		●	●	●					978-2-909295-90-9	✓	40€ 30€	22,50€	41,25€	11,25€
	35 JEUX D'ÉCOUTE	LN-35JE				●	●	●			-	✓	-	22,50€	-	-
	33 JEUX D'ÉCOUTE	LN-33JE					●	●	●	●	-	✓	-	22,50€	-	-
	COMPÉTENCE MÉMOIRE 2 À 6 ANS	LN-COM1	●	●	●	●					-	✓	-	22,50€	-	-
PRIX EN BAISSÉ	COMPÉTENCE MÉMOIRE 6 À 8 ANS	COM2				●	●	●			978-2-916662-16-9	✓	40€ 30€	22,50€	41,25€	11,25€
	COMPÉTENCE MÉMOIRE 8 À 13 ANS	LN-COM3					●	●	●	●	-	✓	-	22,50€	-	-

Lots clés en main

TPS PS MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

- ★ **Facilitez-vous le quotidien** en commandant nos lots clés en main.
- ★ Il vous suffit d'indiquer la référence du lot sur le bon de commande en page 64.
- ★ La liste vous permet aussi de **cocher les titres déjà présents dans votre bibliothèque** pour pouvoir commander les manquants.
- ★ **Découvrez encore plus de lots et de déclinaisons sur notre site internet, personnalisables selon vos besoins!**

Découvrez le descriptif des livres de jeunesse dans le catalogue **Accès jeunesse**.



LOT TPS-PS AUTOUR DES LIVRES + 20 LIVRES JEUNESSE

REF: **AJPACKADL1 • 315€**

- Autour des livres TPS-PS • ADL1 • 50€
- Bienvenue à l'école! • AJBAL • 13€
- Doudours est triste • AJDET • 13€
- PS La course à la pomme • AJCLP • 13€
- La colère de bébé babouin • AJCBB • 13€
- Un arc-en-ciel sur la banquise • AJAEC • 13€
- C'est bientôt Noël, est-ce que tout est prêt? • AJCBN • 13€
- La galette • AJLGT • 13€
- PS La moufle • AJLMF • 13€
- L'abominable homme des bois • AJAHB • 13€

- Habille-toi, on y va! • AJHTV • 13€
- Toc-toc-toc, es-tu prêt? • AJTTT • 13€
- PS Mon imagier des animaux • AJMIA • 13€
- PS Mon imagier des couleurs • AJMIC • 13€
- PS Mon imagier des fruits et légumes • AJMFL • 13€
- Papa? Maman? C'est vous? • AJPMV • 13€
- PS Les trois petits cochons • AJTPC • 13€
- PS L'énorme radis • AJRAD • 13€
- PS La petite poule rousse • AJPPR • 13€
- PS Boucle d'or et les trois ours • AJB3O • 13€
- PS Mes premières recettes de saison • AJPRS • 18€
- Versions sonores avec signal • ADLICD1 • OFFERT

LOT MS AUTOUR DES LIVRES + 24 LIVRES JEUNESSE

REF: **AJPACKADL2 • 352€**

- Autour des livres MS • ADL2 • 50€
- Une super rentrée! • AJUSR • 13€
- Prise de bec • AJPDB • 13€
- La soupe au caillou • AJSAC • 13€
- Mes premières recettes de saison • AJPRS • 18€
- Les émotions de bébé babouin • AJEBB • 13€
- Formes et couleurs • AJFOC • 13€
- Le petit bonhomme de pain d'épice • AJPBE • 13€
- La petite galette ronde • AJPGR • 13€
- Documentaire Le renard • AJDR • 10€
- Hiver • AJHIV • 13€
- Documentaire L'hiver • AJDH • 10€

- Le livre des monstres • AJMON • 13€
- 4 amis • AJ4M • 13€
- Mon imagier des animaux • AJMIA • 13€
- Mon imagier des fruits et légumes • AJMFL • 13€
- Mon imagier des verbes • AMIV • 13€
- Jetez l'ancre! • AJANC • 13€
- Documentaire Les fonds marins • AJDFM • 10€
- Le petit Chaperon rouge • AJPCR • 13€
- Les trois petits cochons • AJTPC-R • 13€
- Documentaire Le loup • AJDL • 10€
- Ça pousse! • AJPOU • 13€
- La grenouille à grande bouche • AJGGB • 13€
- Documentaire La savane • AJDS • 10€
- Versions sonores avec signal • ADLICD2 • OFFERT
- Versions sonores sans signal • ADLICD2 • OFFERT



LOT GS AUTOUR DES LIVRES + 25 LIVRES JEUNESSE

REF: **AJPACK25ADL3 • 373€**

- Autour des livres GS • ADL3 • 50€
- La rentrée des livres • AJRDL • 13€
- Têtu comme cochon! • AJTCC • 13€
- Mes premières recettes de saison • AJPRS • 18€
- Documentaire L'automne • AJDAUT • 10€
- Panique à la ferme • AJPLF • 13€
- Le vilain petit canard • AJVPC • 13€
- Documentaire Le cygne • AJDCY • 10€
- Livre-CD Chants et comptines de Noël • AJCCN • 20€
- La princesse au petit pois • AJPPP • 13€
- Documentaire Le château • AJDCHA • 10€
- Le loup et le renard • AJLER • 13€
- J'aimerais tant changer de peau • AJJCP • 13€

- Livre-CD Le carnaval des animaux • AJCAR • 20€
- Au-delà des yeux • AJADY • 13€
- L'abécédaire de Christian Voltz • AJABV • 16€
- L'abécédaire de Cécile Bonbon • AJABB • 16€
- Le loup et les 7 chevreux • AJL7C • 13€
- Conte codé La petite galette ronde • AJPRG-CC • 10€
- Conte codé Les trois petits cochons • AJTPC-CC • 10€
- Conte codé Le petit Chaperon rouge • AJPCR-CC • 10€
- Conte codé Le loup et les 7 chevreux • AJL7C-CC • 10€
- Jack et le haricot magique • AJJHM • 13€
- Documentaire Le printemps • AJDPRIN • 10€
- Quelles clowneries! • AJCLO • 13€
- Documentaire Le cirque • AJDCIR • 10€
- Versions sonores avec signal • ADL3CD1 • OFFERT
- Versions sonores sans signal • ADL3CD2 • OFFERT

LOT VERS LA PHONO MS

REF: **PACKVLPMS3 • 136€**

- Vers la phono MS • VLPMS • 40€
- Jeux MS • JVLPMMS • 30€
- Mots-Images MS-GS • MIVLP • 40€
- Les copains de Marin • AJLM • 13€
- La limousine de Maryline • AJLMY • 13€

LOT VERS LA PHONO GS

REF: **PACKVLPMS3 • 182€**

- Vers la phono GS • VLPMS • 50€
- Jeux GS • JVLPGS • 40€
- Mots-Images MS-GS • MIVLP • 40€
- Delphine et les objets perdus • AJLD • 13€
- Corentin et les rigopains • AJLC • 13€
- R comme Robin • AJLR • 13€
- Géraldine et ses drôles de mots • AJLG • 13€

LOT VERS LA PHONO MS-GS

REF: **PACKVLPMS2 • 278€**

- Vers la phono MS • VLPMS • 40€
- Vers la phono GS • VLPMS • 50€
- Jeux MS • JVLPMMS • 30€
- Jeux GS • JVLPGS • 40€
- Mots-Images MS GS • MIVLP • 40€
- Les copains de Marin • AJLM • 13€
- La limousine de Maryline • AJLMY • 13€
- Delphine et les objets perdus • AJLD • 13€
- Corentin et les rigopains • AJLC • 13€
- R comme Robin • AJLR • 13€
- Géraldine et ses drôles de mots • AJLG • 13€





LOT VERS L'ÉCRITURE PS

RÉF **PACKVEPS** • 210€

- Vers l'écriture PS • VEPS • 50€
- Mon cahier de gribouillage PS • CGPS • 5€

- Discrimino Les cadeaux de Noël • ALDCN • 18€
- Discrimino Les bonnes glaces • ALDBG • 18€
- Discrimino Les animaux rigolos • ALDAR • 18€
- Discrimino Les mini sosies • ALDMS • 18€
- Vroum Vroum • AJVW • 13€

- Bric-à-brac • AJBRIC • 20€
- Sur les traces de Souris • AJSTS • 13€
- Des ronds dans la nature • AJRDN • 13€
- 10 doigts qui bougent • AJ10B • 12€
- 10 doigts qui jouent • AJ10J • 12€

NOUVEAUTÉS



LOT VERS L'ÉCRITURE MS

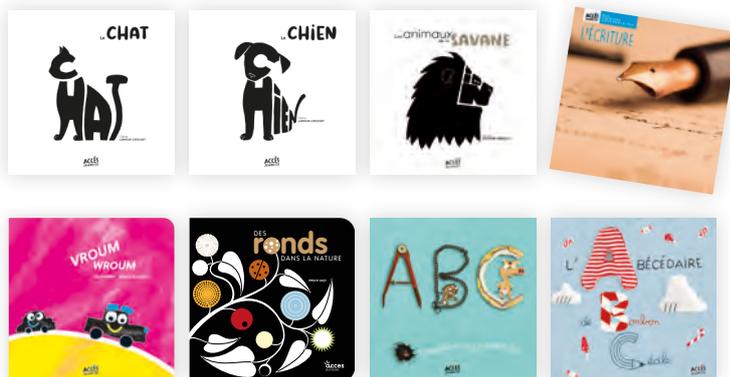
RÉF **PACKVEC** • 293€

- Vers l'écriture MS • VEC • 55€
- Vroum Vroum • AJVW • 13€
- Des ronds dans la nature • AJRDN • 13€
- L'abécédaire de Christian Voltz • AJABV • 16€
- L'abécédaire de Cécile Bonbon • AJABB • 16€
- Chevalet Hiver • AJMDHV • 15€
- Chevalet Printemps • AJMDPRN • 15€
- Chevalet Été • AJMDETE • 15€
- Chevalet Automne • AJMDAUT • 15€
- 10 doigts qui bougent • AJ10B • 12€
- 10 doigts qui jouent • AJ10J • 12€
- 10 doigts qui tracent • AJ10T • 12€
- 10 doigts qui dessinent • AJ10D • 12€
- Discrimino Les cadeaux de Noël • ALDCN • 18€
- Discrimino Les bonnes glaces • ALDBG • 18€
- Discrimino Les animaux rigolos • ALDAR • 18€
- Discrimino Les mini sosies • ALDMS • 18€

LOT VERS L'ÉCRITURE GS

RÉF **PACKVEGS** • 277€

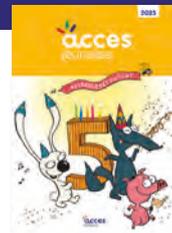
- Vers l'écriture GS • VEGS • 60€
- Des ronds dans la nature • AJRDN • 13€
- L'abécédaire de Christian Voltz • AJABV • 16€
- L'abécédaire de Cécile Bonbon • AJABB • 16€
- Documentaire L'écriture • AJDECRI • 10€
- Les animaux de la savane • AJLAS • 10€
- Le chien • AJCHIEN • 10€
- Le chat • AJCHAT • 10€
- Chevalet Hiver • AJMDHV • 15€
- Chevalet Printemps • AJMDPRN • 15€
- Chevalet Été • AJMDETE • 15€
- Chevalet Automne • AJMDAUT • 15€
- Discrimino Les cadeaux de Noël • ALDCN • 18€
- Discrimino Les bonnes glaces • ALDBG • 18€
- Discrimino Les animaux rigolos • ALDAR • 18€
- Discrimino Les mini sosies • ALDMS • 18€



Lots clés en main

TPS PS MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

Découvrez le descriptif des livres de jeunesse dans le catalogue Accès jeunesse.



- ★ **Facilitez-vous le quotidien** en commandant nos lots clés en main.
- ★ Il vous suffit d'indiquer la référence du lot sur le bon de commande en page 64.
- ★ La liste vous permet aussi de **cocher les titres déjà présents dans votre bibliothèque** pour pouvoir commander les manquants.
- ★ **Découvrez encore plus de lots et de déclinaisons sur notre site internet, personnalisables selon vos besoins!**



LOT MATERNELLE VERS LE TEMPS + 24 LIVRES JEUNESSE

RÉF: **PACKVLT • 380[€]**

- TPS-PS-MS-GS Vers le temps Maternelle • VLT • 60[€]
- PS-MS-GS L'éphéméride 2025-2026 • EPH25 • 8[€]
- TPS-PS Bienvenue à l'école • AJBAL • 13[€]
- TPS-PS Bonjour! Bonne nuit! • AJBBN • 13[€]
- MS-GS Jour nuit • AJJN • 13[€]
- TPS-PS Toc toc toc! Y a-t-il école aujourd'hui? • AJTTT2 • 13[€]
- MS Au fil de la semaine • AJAFS • 13[€]

- GS Une semaine en orbite • AJSEO • 13[€]
- GS 12 Mois à patienter • AJ12M • 13[€]
- MS Hiver • AJHIV • 13[€]
- MS Printemps • AJPRIN • 13[€]
- MS Été • AJETE • 13[€]
- MS Automne • AJAUT • 13[€]
- GS Quand viennent les saisons • AJQVS • 16[€]
- MS-GS Dis mamie, comment c'était avant? • AJMAM • 13[€]
- MS-GS Chevalet Hiver • AJMDHIV • 15[€]
- MS-GS Chevalet Printemps • AJMDPRIN • 15[€]

- MS-GS Chevalet Été • AJMDETE • 15[€]
- MS-GS Chevalet Automne • AJMDAUT • 15[€]
- MS-GS Documentaire L'hiver • AJDH • 10[€]
- MS-GS Documentaire Le printemps • AJDPRIN • 10[€]
- MS-GS Documentaire L'été • AJDETE • 10[€]
- MS-GS Documentaire L'automne • AJDAUT • 10[€]
- GS Documentaire Les dinosaures • AJDDINO • 10[€]
- GS Documentaire L'écriture • AJDECRI • 10[€]
- GS Livre-CD Les Quatre Saisons • AJ4S • 20[€]
- GS Livre-CD Enchanteurs • AJENCHA • OFFERT



LOT MATHS EN MS

RÉF: **PACKMATMS • 125[€]**

- Maths en MS • MATMS • 60[€]
- Problèmes en Jeux MS • PJMS • 40[€]
- Nombres en Jeux MS • NJMS • 25[€]



NOUVEAUTÉS



LOT MATHS EN GS

RÉF: **PACKMATGS • 125[€]**

- Maths en GS • MATGS • 60[€]
- Problèmes en Jeux GS • PJGS • 40[€]
- Nombres en Jeux GS • NJGS • 25[€]



LOT VERS LA MUSIQUE

RÉF: **PACKVMUS • 140[€]**

- Vers la musique Maternelle • VMUS • 60[€]
- Complément CD Vers la musique Maternelle • CDIMUS • OFFERT
- La boîte à musique • LBMUS • 80[€]





LOT LIRE AU CP

RÉF **PACKFL** • 219€

- Lire au CP Guide de l'enseignant • LIRCP • 65€
- Lire au CP Manuel de l'élève • MLIRCP • OFFERT
- Lire au CP Matériel de l'enseignant • LIRCPMAT • OFFERT
- Lire au CP Cahier de l'élève • CALIRCP • 8€
- Lire au CP Cahier d'écriture • CELIRCP • 6€

- Album relié Fil et Lulu • AJFIL1 • 13€
- Album relié Petit papa barbu • AJFIL2 • 13€
- Album relié L'abri • AJFIL3 • 13€
- Album relié Mais que fait Fil ? • AJFIL4 • 13€
- Album relié Bois joli • AJFIL5 • 13€
- Marionnettes Fil et Lulu • ALMILLULU • 75€

Retrouvez toutes nos premières lectures sur notre site!

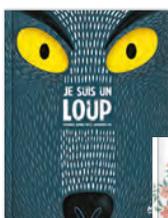


LOT FRANÇAIS AU CE1

RÉF **PACKFCE1** • 266€

- Français au CE1 Guide de l'enseignant • FCE1 • 65€
- Français au CE1 Manuel de l'élève • MFC1 • OFFERT
- Français au CE1 Matériel de l'enseignant • FCE1MAT • OFFERT
- Français au CE1 Cahier de littérature • CLFCE1 • 8€
- Français au CE1 Cahier d'écriture • CEFCE1 • 6€
- Album relié Je suis un loup • AJJSL • 16€

- Album relié La poupée de Kadé • AJKAD • 16€
- Album relié Le Chat botté • AJLCB • 16€
- Album relié Le Chat crotté • AJLCC • 16€
- Album relié Le voyage de l'origami • AJVDO • 16€
- Album relié Fil à faire • AJFIL7 • 13€
- Album relié Le répertoire de Fil et Lulu • AJFIL6 • 13€
- Album poche P'tit Juju cuisinier • AJJU2-P • 6€
- Marionnettes Fil et Lulu • ALMILLULU • 75€



LOT ACCESS ENGLISH 2

RÉF **PACKAEC2AJ** • 212€

- ACCESS English CP-CE1-CE2 • AEC2 • 60€
- Flashcards • FCARD • 80€
- My portfolio • PFAEC2 • OFFERT
- Friends in London • AJAS1 • 13€
- The power of kindness • AJAS2 • 13€
- Where is the sun ? • AJAS3 • 13€
- The seven little goats' big adventure • AJAS4 • 13€
- Livre-CD Chants et comptines en Anglais • AJCCA • 20€



LOT VIVRE LA MUSIQUE

RÉF **PACKVMUS2** • 156€

- Vivre la musique cycles 2 et 3 • VMUS2 • 60€
- Complément CD Vers la musique Maternelle • CD2MUS • OFFERT
- La boîte à musique LBMUS • 80€
- Livre-CD ENCHANTEURS • AJENCHA • 16€



Nos 5 délégués pédagogiques à votre disposition



Djamel Streicher
06 82 72 08 34
dstreicher@acces-editions.com



Didier Colle
06 08 01 71 58
dcolle@acces-editions.com



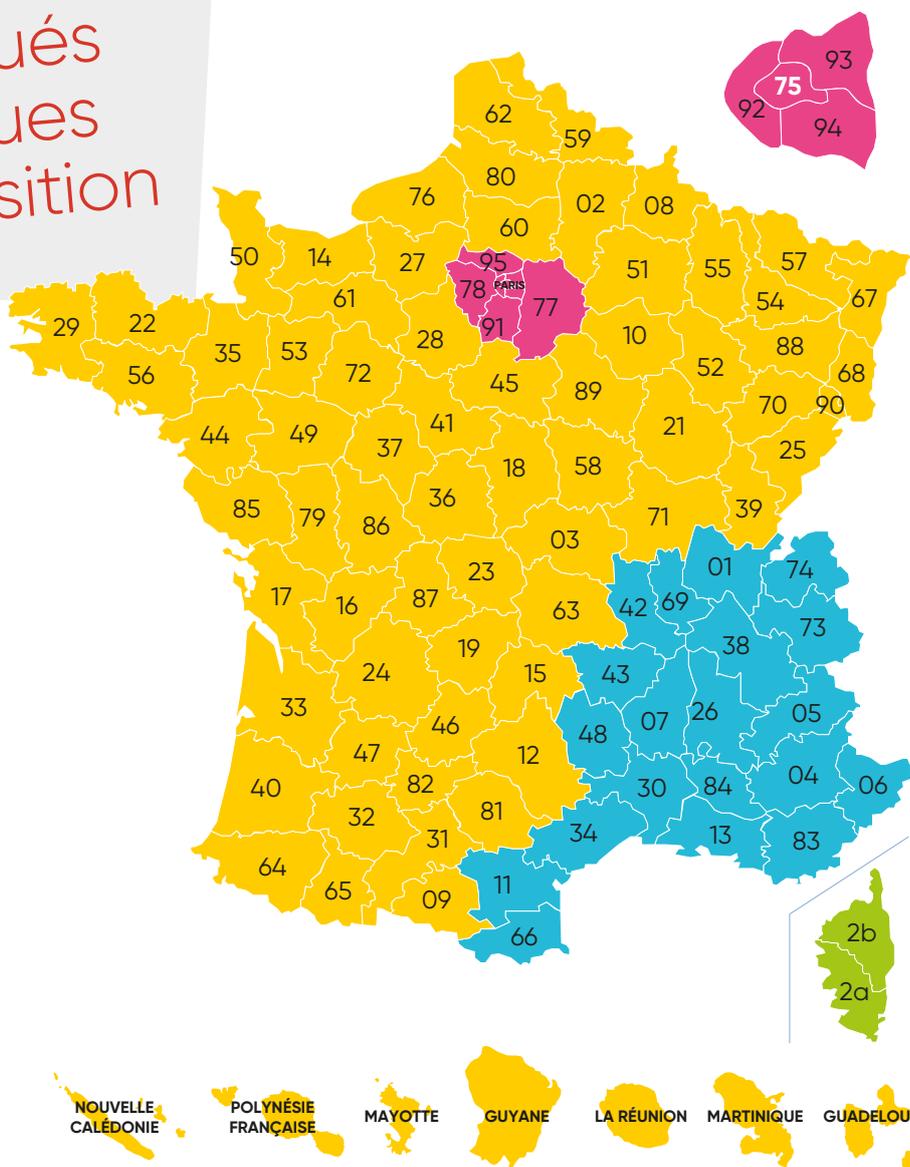
Nadia Bengrine
06 88 20 59 95
nbengrine@acces-editions.com



Valérie Le Guennec
06 88 20 13 80
vleguennec@acces-editions.com



David Marchelli
06 75 70 60 68
dmarchelli@acces-editions.com



Votre interlocutrice administrative
Isabelle Gevrey
03 68 00 50 02 commercial@acces-editions.com

Une équipe soudée, engagée et passionnée



Accès éditions, c'est bien plus qu'une maison d'édition, c'est une équipe soudée aux métiers aussi variés que complémentaires. Chacun apporte son savoir-faire, son énergie et sa créativité pour donner vie à des projets qui ont du sens.

Installés en Alsace, nous avançons ensemble avec un objectif commun : concevoir des ouvrages et des outils pédagogiques de qualité, en restant toujours à l'écoute des besoins du terrain.

Notre polyvalence et la diversité de nos talents nous permettent d'innover, de nous adapter et d'offrir des ressources qui accompagnent enseignants, enfants et parents au quotidien.

Notre force réside dans notre capacité à travailler main dans la main, à partager nos idées et à mettre toute notre exigence et notre engagement au service de notre mission. Parce que votre satisfaction est notre priorité, nous avons à cœur de vous proposer des contenus toujours plus motivants et inspirants.

www.acces-editions.com

24 h / 24

La solution la plus simple,
la plus économique et la plus rapide

Pour tout règlement par CB sur notre site
et livraison en point relais en France métropolitaine,
la participation aux frais d'envoi est réduite
à 1 centime dès 35€ d'achat
et à 4€ dès 3 articles achetés.



Du lundi au vendredi
de 8h à 17h
03 88 79 97 67



Accès éditions
13 rue du Château d'Angleterre
CS 40173
67304 Schiltigheim Cedex



commande@acces-editions.com

Afin de faciliter le traitement de votre commande, merci d'écrire en **MAJUSCULES**
de façon à rendre la lecture de vos coordonnées bien lisible.

ADRESSE DE LIVRAISON

ADRESSE DE FACTURATION

Coordonnées du payeur
si différentes de l'adresse de livraison

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

NOM ET PRÉNOM de la personne passant la commande

PORTABLE TÉLÉPHONE

OBLIGATOIRE dans le cas d'une livraison chez un particulier. Pour la prise de rendez-vous permettant la réception du colis, il est nécessaire de nous communiquer votre numéro de portable.

COURRIEL

OBLIGATOIRE pour le suivi de votre colis.

RÉF	TITRES	QUANTITÉ	PU. TTC	TOTAL TTC

! Les livres numériques
ne peuvent être commandés
que par le biais de notre site internet.

SOUS-TOTAL

Participation aux frais de port
pour tout règlement par chèque
ou mandat administratif
en France métropolitaine et en Corse **6€**

*Belgique et Luxembourg: 13€
DROM / COM / ÉTRANGER: Frais réels, nous contacter

TOTAL À PAYER

LIVRAISON VACANCES D'ÉTÉ

Pour être livré pendant les vacances,
merci d'indiquer une adresse de livraison privée.

Pour la livraison dans un établissement scolaire,
toute commande passée à partir du 1^{er} juillet
sera automatiquement livrée la semaine de la rentrée.

MÉDIATEUR

En cas de litige entre un consommateur et Accès éditions concernant l'achat des biens proposés
dans le présent catalogue, ces derniers s'efforceront de trouver une solution amiable.

À défaut d'accord amiable, et sous réserve du respect des conditions posées à l'article L612-2
du Code de la consommation, le consommateur aura la possibilité de saisir gratuitement le médiateur
de la consommation dont relève le professionnel, à savoir AME CONSO, dans un délai d'un an à compter
de la réclamation écrite adressée à Accès éditions.

La saisine du médiateur de la consommation devra s'effectuer:

• soit en complétant le formulaire prévu à cet effet sur le site internet de l'AME CONSO:
www.mediationconso-ame.com;

• soit par courrier adressé à l'AME CONSO, 197 Boulevard Saint-Germain, 75007 Paris.

Toutes les données personnelles qui nous sont confiées restent confidentielles
et ne sont communiquées à aucune autre entreprise, association ou administration.

Ces données ne serviront dans la société qu'à l'envoi des catalogues ou d'informations commerciales.
Notre fichier client est déclaré à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

Vous disposez du droit d'accès, de modification ou de suppression des données vous concernant.

Pour cela, envoyez un courriel à rgpd@acces-editions.com avec votre nom, prénom et adresse.

Si, dans une démarche écologique, vous ne souhaitez plus recevoir notre catalogue papier

mais le remplacer par une version téléchargeable, veuillez vous rendre sur la page

acces-editions.com/formulaire-catalogue et y renseigner vos coordonnées.

Accès éditions RCS Strasbourg 401 770 920

Prix valables jusqu'au 31 mars 2026.

VOTRE RÈGLEMENT

Chèque joint à l'ordre d'Accès éditions

Virement

IBAN FR76 1513 5090 1708 7349 5164 617

BIC CEPARFRPP513

OBLIGATOIRE Indiquez dans le libellé du virement
le même nom que celui de votre commande.

Mandat administratif

Identifiant Chorus (SIRET):

OBLIGATOIRE pour un règlement par mandat administratif.

N° de TVA intracommunautaire:

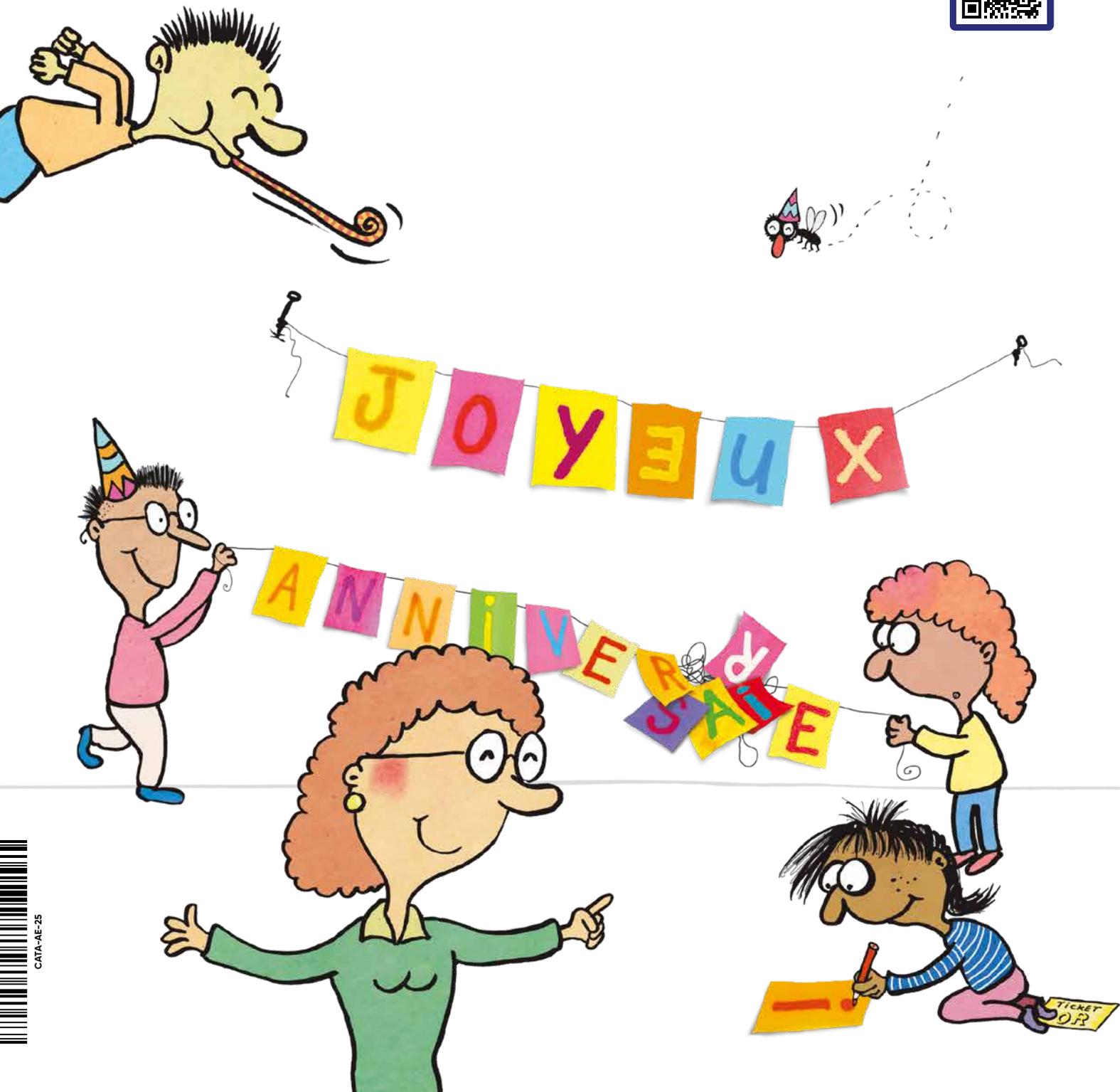
Concerne uniquement les sociétés, mairies, collèges, lycées, IA...

accès éditions

L'ÉDITEUR INDÉPENDANT QUI DONNE DU SENS AUX APPRENTISSAGES

 Ne pas jeter
sur la voie publique

03 88 79 97 67
www.acces-editions.com



CATA-AE-25