

CATALOGUE ÉCOLES 2023





Vers le temps
TPS - PS - MS - GS
pages 42 à 45



Découvrez les nombreuses nouveautés jeunesse dans notre catalogue ACCÈS Jeunesse.

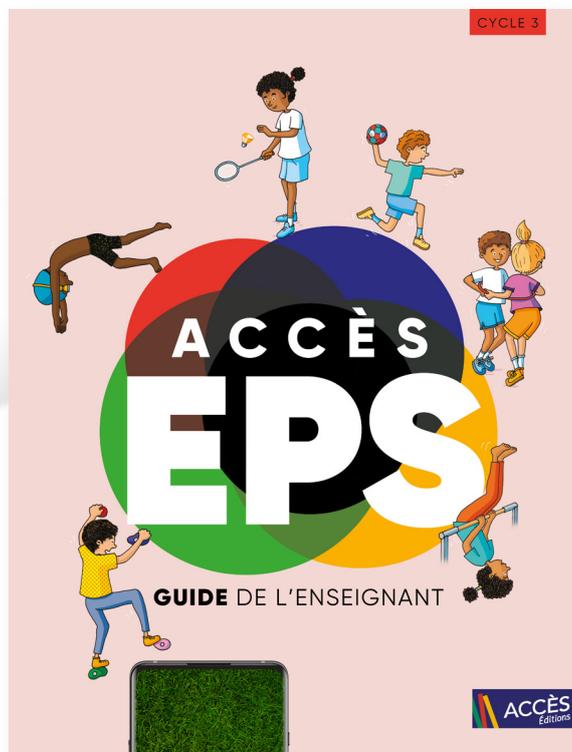
Les nouveautés

qui viennent enrichir notre catalogue!

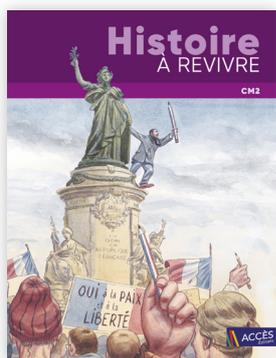
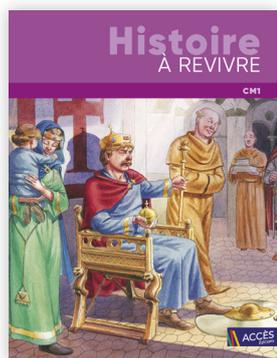
Suivez les dates effectives de parution sur www.acces-editions.com



Mes premiers modèles de dessin
Printemps - été
automne - hiver
pages 17 et 19



ACCÈS EPS
Guide de l'enseignant
Cycle 3
pages 38 à 41



Nouvelles versions
Histoire à revivre
CM1 et CM2
pages 48 et 49



ACCÈS EPS
Application mobile
Extension au cycle 2
pages 38 à 41

2023

Liberté



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



De toute évidence, l'édition ne peut pas se passer d'éditeurs. Et surtout d'éditeurs libres et indépendants: ce que nous sommes aux Éditions ACCÈS. Depuis 1995, ce qui nous anime c'est l'éternelle remise en cause de notre travail. Ces dernières années, tous nos paris se sont révélés gagnants:

- Depuis 2018, le pari du manuel avec le lancement de notre collection MATHS AU... qui couvre désormais les cinq niveaux de classe de l'école élémentaire.
- Depuis 2019, le pari du numérique avec aujourd'hui une offre qui englobe la quasi-intégralité de notre catalogue.
- Depuis 2020, le pari de l'édition Jeunesse avec la création d'ACCÈS JEUNESSE riche déjà de près de 90 albums, documentaires et livres-CD.
- Depuis 2022, le pari du 100 % déchiffirable associé à la compréhension avec la parution de notre nouvelle méthode de lecture LIRE AU CP AVEC FIL ET LULU.

Ces réussites éditoriales remarquables, tant dans leur ambition que dans leur cohérence, sont permises par notre entière liberté d'action et notre totale indépendance d'esprit. Elles sont le fruit d'un travail d'équipe constant entre éditeurs, auteurs et illustrateurs.

Depuis le temps que les collègues de l'école maternelle attendaient nos propositions pour évoquer le temps qui passe avec leurs élèves! Avec VERS LE TEMPS MATERNELLE, Christina DORNER et Léa SCHNEIDER relèvent le défi en déclinant des séquences structurées, progressives, motivantes et innovantes s'appuyant sur des livres de jeunesse et une éphéméride créés pour l'occasion (voir pages 42 à 45).

La même équipe a conçu une collection de quatre chevalets ludiques et pratiques permettant aux enfants dès 4 ans de dessiner au fil des quatre saisons (voir pages 17 et 19).

2023 voit également l'arrivée du guide de l'enseignant Cycle 3 qui vient compléter l'application numérique ACCÈS EPS parue en 2022. Nicolas BÉRARD et Pierre PARIS, ses auteurs, vous proposent dès cet été de débloquer le contenu Cycle 2 sur l'application (voir pages 38 à 41).

Nous vous invitons à rencontrer ces nouveautés et tous nos autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2023. Rendez-vous en page 64 où vous trouverez le bon de commande ACCÈS. En commandant sur notre site www.acces-editions.com, votre participation aux frais d'envoi est réduite à un centime d'euro à partir de 3 articles ou de 50 euros d'achat.

Merci de votre fidélité et bonnes découvertes!

© Accès Éditions
SAS au capital social de 200 000 euros
13 rue du Château d'Angleterre - 67300 Schiltigheim
RCS Strasbourg 401 770 920 - SIRET: 401 770 920 00031
Directeur de la publication: Jean-Bernard Schneider
Graphisme: ACCÈS Éditions - Couverture: Christian Voltz
Dépôt légal: mars 2023 - Imprimerie Appl Druck Wemding
ISSN: 1271-0121
Imprimé sur du papier certifié FSC respectant l'environnement



Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions

Pluridisciplinarité

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				Mon carnet de suivi	6
				Vers l'autonomie	8
				Coffret Vers l'autonomie	9
				La collection Autour des livres	10



nouveautés MES PREMIERS MODÈLES DE DESSIN page 17

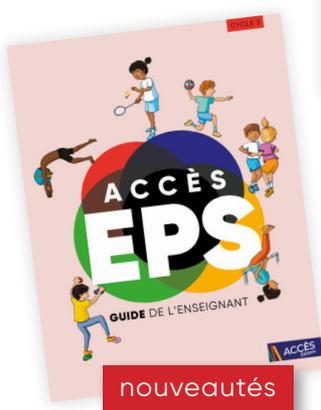


Français

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				À l'école du langage	14
				Parcours lectures	14
				La collection Vers la phono	15
				La collection Vers l'écriture	16
				Mes premiers MODÈLES DE DESSIN	17
				La collection Lire au CP	20
				Mécamots	26
				Viv(r)e l'orthographe!	27
				Défi lire	28
				Projet lecteur	28
				Projet écrire	29
				Défi écrire	30

Mathématiques

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				La collection Vers les maths	31
				La collection Maths au...	32



EPS

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				La collection ACCÈS EPS	38
				Agir dans le monde	60
				Pratiquer l'EPS	60

ACCÈS EPS
Guide de l'enseignant Cycle 3
Application mobile • Cycle 2 page 40



VERS LE TEMPS
Cycle 1
page 42
nouveau



HISTOIRE À REVIVRE
CM1 ET CM2
Nouvelles versions page 48



Nouvelles versions

Histoire, Géographie et EMC

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				La collection VERS LE TEMPS	42
				La collection Temps et espace à vivre	46
				La collection Géographie à vivre	47
				La collection HISTOIRE À REVIVRE	48
				La collection Citoyenneté à vivre	50
				L'apprenti citoyen	51
				Repères d'Histoire	61

Sciences et Technologie

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			La collection Sciences à vivre	52



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



Enseignements artistiques

	cycle 1	cycle 2	cycle 3		
				Vers la musique Maternelle	56
				La boîte à musique	57
				Vivre la musique Cycles 2 et 3	58
				RE CRÉATIFS	60
				Arts plat du jour	60
				Histoires d'arts en pratiques	60
				Hors-d'œuvre d'arts	60
				Art Terre	60
				Hors-d'œuvre d'arts Répertoire	60

Les outils photocopiables

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Les collections	62



Les outils numériques

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Les collections	63

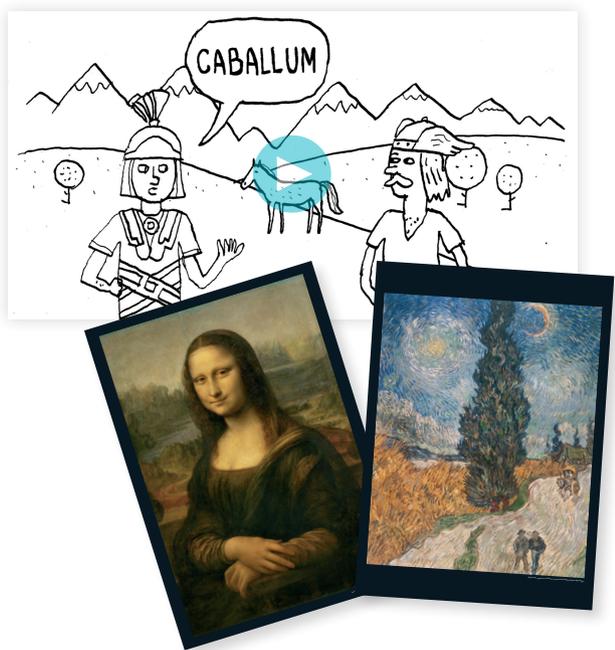
Les compléments numériques



En accompagnement de ses outils papier, ACCÈS Éditions propose des compléments numériques téléchargeables en ligne depuis compte client du site www.acces-editions.com.



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



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

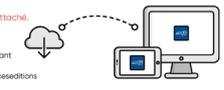
VOTRE ACCÈS NUMÉRIQUE

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



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

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



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

03 88 79 97 67



www.acces-editions.com

COMMENT TÉLÉCHARGER LES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES ?

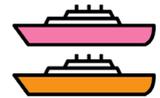
En page 2 de votre ouvrage, vous trouverez votre code unique permettant de rattacher votre livre papier à votre compte client. Une fois le code activé, vous pouvez installer les compléments numériques sur différents ordinateurs à partir de l'onglet **MES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES** de votre compte client.

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.

Retrouve où sont cachés les 2 bateaux.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



Les livres numériques

Allégez vos cartables!

Vos outils préférés sont à présent disponibles en version numérique!

Ne tardez plus 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**

EXTRAITS GRATUITS
Consultez les extraits gratuits de nos livres numériques.

ACHETER UN LIVRE NUMÉRIQUE
Sélectionnez les outils numériques de votre choix pour composer votre PANIER. Une fois le panier validé, connectez-vous à votre compte ACCÈS Éditions, ou créez-en un. Renseignez les champs de facturation. Pour finir, réglez vos achats. Le paiement peut à présent s'effectuer par carte bancaire, chèque ou mandat administratif! Les règlements par carte bancaire permettent de débloquer votre accès à votre livre numérique immédiatement. Pour les règlements par chèque ou mandat administratif, les outils seront débloqués une fois le règlement réceptionné. **Les livres numériques peuvent uniquement être achetés via notre site.**

UTILISATEUR SUPPLÉMENTAIRE
Spécifiez le nombre d'utilisateurs supplémentaires lors de votre achat, cinq personnes pourront 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

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice
Léa Schneider Professeure des écoles et directrice éditoriale

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



Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

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

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

Le chemin des progrès de l'élève

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

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

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

4
ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).

Je vais réaliser une distribution.

Je vais composer et décomposer.

LE NOMBRE 3 LE NOMBRE 4

LE NOMBRE 5 LE NOMBRE 10

Je vais ajouter et retirer des éléments à une collection.

4 et 2 ... 6!

Je vais résoudre un problème en utilisant mes connaissances mathématiques.

Donne autant de pièces d'or à chaque pirate.

Je vais réaliser un partage équitable.

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



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

Les petits exercices

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

Les propos de l'élève

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

PAROLES de conseillère pédagogique

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

Isabelle »



La date

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

Les illustrations

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



PRODUCTION DE L'ENFANT



Les productions de l'enfant

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

Observer, comprendre et transformer des images.
Affiner son écoute.
Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

OBSERVER

[3 0 OCT 2017]

Nomme les couleurs que tu connais.

X	Yellow	X	Pink	X
X	Green	X	Grey	X
X	Orange	X	Brown	X
X	Blue	X	Purple	X

Je sais reconnaître et nommer les couleurs.

Je sais distinguer une photographie d'une illustration.



[1 4 OCT 2016]

Je sais mobiliser mon attention lors d'un moment d'écoute.

« Au début, la musique est très lente et puis elle devient rapide. »

Je sais utiliser des termes précis pour décrire un extrait musical (lent, rapide, grave, aigu...).

ÉCOUTER

Lors du loto sonore des animaux, Noé a reconnu le cri du ton, du coq, du coq et de la grenouille.

Je sais identifier un son (dit, notes, cri d'animal, instrument...)



Les commentaires

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

MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE



Papier

25€
LE LOT DE 5



Spécimen numérique sur notre site internet et sur notre application

Gratuit



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

VERS L'AUTONOMIE

MATERNELLE TPS-PS-MS-GS



VERS L'AUTONOMIE

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice

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

L'ouvrage est divisé en 6 parties.

Chaque partie est subdivisée en **verbes d'actions** pour lesquels est proposée une **progression rigoureuse allant de la TPS à la GS**.

Une **programmation** en lien avec les autres ouvrages des éditions ACCÈS permet de répartir les activités sur les 4 années du cycle 1.

Les compléments numériques

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

Le sommaire

Développer sa motricité fine

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

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Feuilleter
- Écouter une histoire
- Observer et discriminer
- Reconnaître son prénom
- Reconnaître des lettres et des mots
- 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
- Copier
- Dénombrer les syllabes
- Identifier une syllabe
- Entendre une rime
- Localiser et coder
- Identifier un phonème

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

- Se déplacer
- Se déplacer sur une ligne
- S'équilibrer
- Pousser et tirer

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

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

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Estimer une quantité
- Dénombrer
- Symboliser
- Écrire les chiffres
- Composer et décomposer
- Ajouter et retirer
- Distribuer et partager
- Ordonner
- Alterner
- Encastrer
- Assembler
- Reproduire
- Paver
- Classer
- Dessiner des formes
- Ranger

Explorer le monde

- Se repérer dans le temps
- Se repérer dans l'espace
- Tenir un alignement
- Se repérer dans un quadrillage
- Positionner
- Toucher
- Entendre
- Voir
- Gouter et sentir
- Prendre conscience du schéma corporel
- Connaître les animaux
- Connaître les végétaux
- Transvaser
- Expérimenter
- Manipuler les jouets
- Empiler
- Emboîter
- Construire
- Aimanter
- Utiliser les objets numériques



Explorer le monde

Se repérer dans un quadrillage

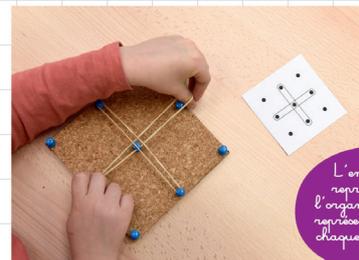
Se repérer dans l'espace

Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

GS P2 reproduire ...une organisation spatiale



- 1 plaque de liège carrée avec 9 punaises à grosse tête
- des élastiques
- 6 grandes cartes recto/verso Élastiques



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

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

GS P2 reproduire ...une organisation spatiale



- 1 boîte de 20 œufs vide
- 1 boîte de 12 œufs vide
- 4 bouchons rouges
- 4 bouchons verts
- 4 bouchons jaunes
- 4 bouchons roses
- 4 bouchons bleus
- 4 grandes cartes recto/verso Quadrillages GS



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

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



+ **Le saviez-vous ?**
De nombreuses activités sont inspirées de la pédagogie Montessori et adaptées à la réalité de la classe.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Papier 60€

Numérique 48€

Papier + numérique 84€
Livre papier + livre interactif

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



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

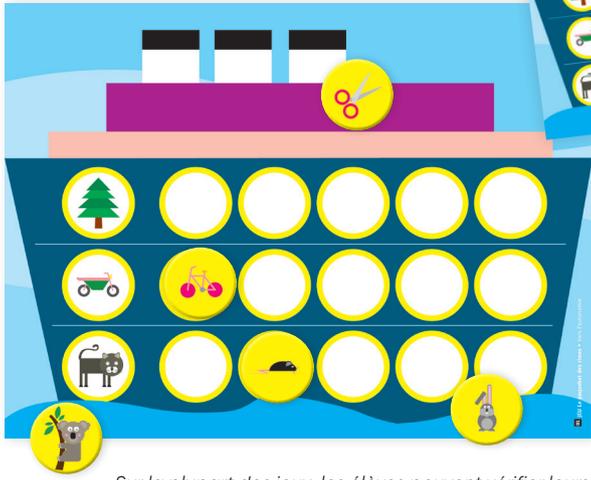
VERS L'AUTONOMIE COFFRET

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice

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

Les planches de jeu et les jetons

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



Les cartons-réponses

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

Planche de jeu A4 et jetons

Le paquebot des rimes

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

Des cartons et des roues

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

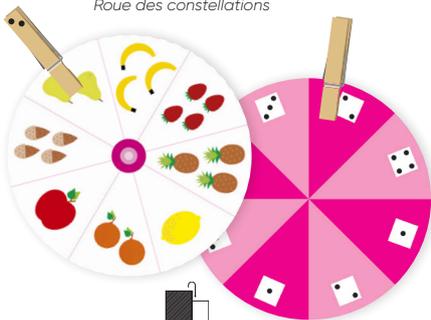
Les élèves peuvent vérifier leurs réponses individuellement et de manière complètement autonome en les retournant.



Les dés

8 dés à utiliser pour différents jeux graphiques et mathématiques.

Roue des constellations



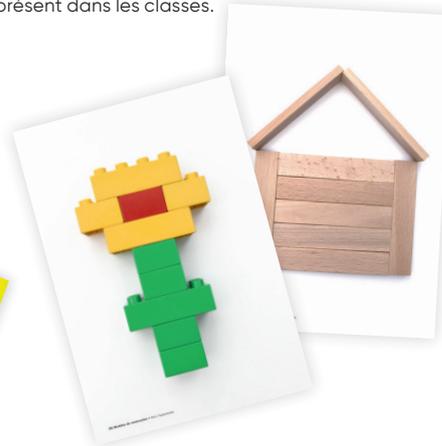
Cartons

Déplacement des animaux

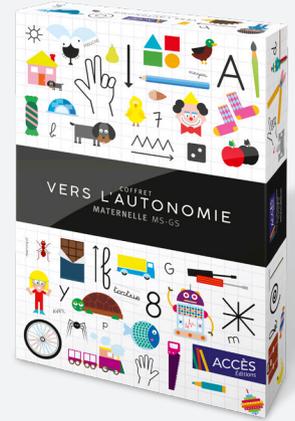


Des modèles de construction

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



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



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



COFFRET



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

80€

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



LA COLLECTION AUTOUR DES LIVRES

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice
Léa Schneider Professeure des écoles et directrice éditoriale

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

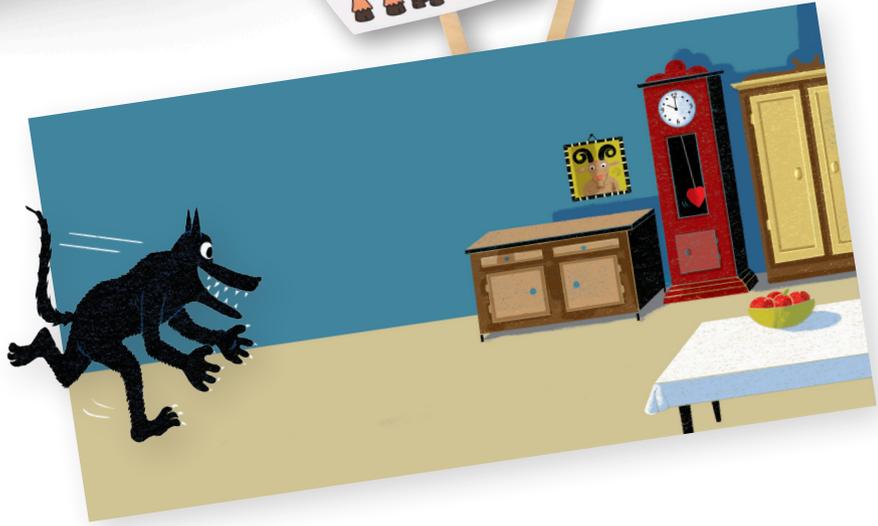
Les guides de l'enseignant

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



Les compléments numériques

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





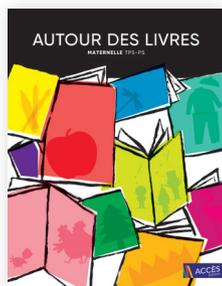
Découvrez le descriptif des livres de jeunesse dans le catalogue de 16 pages ACCÈS Jeunesse.



Les livres 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.

LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT

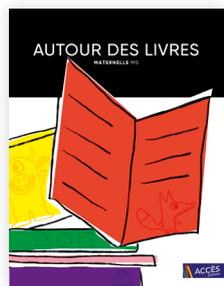


AUTOUR DES LIVRES MATERNELLE TPS-PS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-29-9
RÉF ADL1



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

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



AUTOUR DES LIVRES MATERNELLE MS
268 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-91-6
RÉF ADL2



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

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



AUTOUR DES LIVRES MATERNELLE GS
284 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-383210-34-4
RÉF ADL3



Les 16 thématiques
L'objet livre
Les règles de vie
La recette
La peur
Le cygne
Noël
La princesse
L'hiver

Carnaval
Les rimes
Les cinq sens
Les abécédaires
Les contes avec un loup ou un renard
Les contes codés
Les graines
Le cirque

LES LOTS CLÉS EN MAINS



LOTS AUTOUR DES LIVRES TPS-PS

Guide pédagogique
+ 20 livres de jeunesse
RÉF AJPACKADL1



LOTS AUTOUR DES LIVRES MS

Guide pédagogique
+ 24 livres de jeunesse
RÉF AJPACKADL2



LOTS AUTOUR DES LIVRES GS

Guide pédagogique
+ 25 livres de jeunesse
RÉF AJPACK25ADL3
Guide pédagogique
+ 34 livres de jeunesse
RÉF AJPACK34ADL3



Deux variantes sont proposées:
Variante 1
sans les livres déjà exploités en MS,
Variante 2
avec l'ensemble des livres proposés dans le guide de GS, y compris ceux déjà exploités en MS.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

50€



Numérique
Livre semi-interactif

37,50€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif

68,75€



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

18,75€

LOTS CLÉS EN MAINS

Lot 20 livres
+ Autour des livres TPS - PS

315€

Lot 24 livres
+ Autour des livres MS

352€

Lot 25 livres
+ Autour des livres GS

377€

Lot 34 livres
+ Autour des livres GS

496€

VERSIONS SONORES



Autour des livres TPS-PS
Avec signal - RÉF ADL1CD1

6€



Autour des livres MS
Avec signal - RÉF ADL2CD1

6€



Autour des livres MS
Sans signal - RÉF ADL2CD2

6€

LIVRES DE JEUNESSE

Version poche

5€

Documentaire

10€

Conte codé

10€

Album ou conte

13€

Abécédaire

16€

Livre de recettes

18€

Livre-CD chants

20€

Livre-CD œuvres

24€



Autour des livres GS
Avec signal - RÉF ADL3CD1

6€



Autour des livres GS
Sans signal - RÉF ADL3CD2

6€



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

Une double page introductive

La présentation de la thématique

Présentation de la thématique
Pourquoi étudier le kamishibai ?
Le kamishibai est un support visuel intéressant à utiliser en classe. Il permet de développer les mêmes compétences qu'un album mais se lit différemment puisque le texte n'est pas placé en vis-à-vis des images mais au dos. Cela permet au groupe qui écoute le lecteur d'appréhender l'illustration en même temps que le texte lu plutôt qu'en décalé, dans le cas où le lecteur l'a plus montée les images.

Présentation de l'album source
Un petit canard cherche son identité. Au près de qui trouvera-t-il sa place ? Une version moderne du célèbre conte d'Andersen pour apprendre à accepter les autres tels qu'ils sont.

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

LE KAMISHIBAI

Organigramme du projet

Apprendre ensemble et vivre ensemble
- adhérer au projet de la classe

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- découvrir et s'approprier un conte traditionnel
- imaginer les étapes du projet
- faire les éléments du kamishibai en classe ou à l'extérieur
- copier le titre de l'histoire entre deux lignes en capitales d'imprimée
- attribuer les personnages aux fonds correspondants et les numéroter
- raconter l'histoire en classe ou à l'extérieur
- s'entraîner à raconter l'histoire avec le kamishibai

RÉALISER LE KAMISHIBAI D'UN CONTE

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques
- réaliser les fonds du kamishibai
- découper et coller pour représenter
- dessiner un personnage
- en s'inspirant d'un modèle
- réaliser un fond à tracer
- illustrer une scène à la peinture
- dessiner les personnages
- à l'aide de modèles de dessin
- découper les personnages
- dessiner la couverture du kamishibai à partir d'un modèle

Le vocabulaire
VERBES couvrir, se frotter, se briser, sortir, vouloir, plonger, manger, répondre, se préparer, taper, bouillir, se moquer, quitter, fermer, agiter, pousser, ragner, pousser, se lever, aller, pousser, s'endormir, accoucher, pousser, se lever, aller, pousser, pousser, rendre, faire partie, empêcher, gêner, libérer, prendre son envol, rassembler, recueillir, attraper, s'échapper, chasser, un œuf.
NOMS un canard, une cane, un œuf, une oie, un cygne, un étalon, un cheval, un mouton, un cochon, un porc, un poisson, un crabe, un escargot, un papillon, une poutre, une pierre, un meuble, un bûcheur, une meule, une moquette, une fourche, un meuble, un chapeau, un refuge, une cabane en bois, un étang, un caduc, de soleil, la neige, un trou, de la glace, un parapluie, le printemps, un effet.
ADJECTIFS vilain, beau, laid, affreux, petit, grand, adorable, étrange, joyeux, amoureux, gentil, heureux, malheureux, fatigué, soigné, vivant, magnifique.
EXPRESSIONS se tenir tranquille, être au centre, être pais et serein, se remouvoir sur le bord.

La production finale

Autour des livres MS

L'exploitation du livre source

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

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

La galette

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM SOURCE

1 - les marottes des personnages
- une bande de papier noir de format 25 x 45 cm

2 - les mots illustrés
- une galette, un placard, du sucre, du beurre, des amandes, de la pâte feuilletée, un moule, une fourche, une marmite, un singulier, un œuf, un écureuil, un loup, taquer, élever
- la mascotte de la classe et son sac ou un sac à toucher

3 - les marottes des personnages
- les éléments de l'album
- un croquis (voir l'outil & Astuces page 23)
- un petit scotch transparent
- une petite cuillère en bois

1 Découvrir les marottes de l'histoire
- Petit ou grand groupe en regroupement
- 10 minutes
- L'enseignant accroche les marottes au tableau avec de la pâte à fixer et les cache avec une feuille noire tenue par un aimant en laissant dépasser les bâtonnets.
- À tour de rôle, les élèves tirent une marotte et la décrivent.

2 Découvrir les mots de l'histoire
- Petit ou grand groupe en regroupement
- 10 minutes
- Par l'intermédiaire de la mascotte de la classe, l'enseignant apporte aux élèves des mots illustrés qui leur permettront de mieux comprendre l'histoire le lendemain.
- Les mots sont placés dans le sac de la mascotte ou un sac à toucher.
- À tour de rôle, les élèves piochent un mot illustré et tentent de le nommer.
- L'enseignant valide en levant le mot.
- Il amène ensuite les élèves à faire appel à leur vécu en leur demandant s'ils connaissent le mot en question.
- Ces mots peuvent être affichés dans la classe le temps du projet, puis stockés dans une boîte à mots.
- DIFFÉRENCIATION En fonction du niveau des élèves, il est possible d'ajouter des mots ou de faire plusieurs séances de découverte du vocabulaire.

3 Écouter l'histoire racontée
- Petit ou grand groupe en regroupement
- 10 minutes à réitérer
- L'enseignant explique aux élèves qu'il va leur raconter une histoire à partir des personnages découverts précédemment.
- Il raconte alors l'histoire de la galette en faisant apparaître les personnages et les éléments les uns après les autres. Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, les éléments sont placés dans le scotch.
- Cette séance est répétée 2 fois et les personnages peuvent être lancés à la disposition des élèves de l'activité.

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

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

Autour des livres TPS-PS

Le projet pluridisciplinaire



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

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

PROJET Mettre en place une boîte à colère

Grand groupe en regroupement
5 à 10 minutes
- Bébé babouin en colère
- une boîte en carton
- une feuille de papier

Adhérer au projet de la classe

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

Grand groupe en salle de motricité
15 minutes à réitérer
- des foulards
- une musique calme
- une musique agitée
- des tapis placés dans la salle
- un appareil photo

Exprimer la colère avec son corps

- Dans un premier temps, l'enseignant propose aux élèves de se déplacer sur la musique. Il leur demande alors ce qu'ils ont ressenti, s'il y avait des passages où ils avaient plutôt envie d'être en colère et d'autres où ils avaient plutôt envie de se reposer.
- Les élèves peuvent alors expliquer ce qu'ils ont envie de faire quand ils sont en colère: sauter, bouger dans tous les sens, faire de grands gestes et inversement, se poser, faire des gestes lents quand ils sont calmes et apaisés.



- Lors d'une seconde écoute, l'enseignant invite les élèves à sauter et à agiter les foulards quand la musique est agitée et à se coucher sur les tapis quand elle est plus calme.
- Pour finir, il les rassemble et les amène à verbaliser les actions réalisées.
- Un adulte prend des photos des élèves en action.



80

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

Activité dirigée de 6 à 8 élèves
10 à 15 minutes
- Bébé babouin en colère
- Bébé babouin content
- des feuilles de format A4
- des croquis de différentes couleurs
- des sous-mains
- de la pâte à modeler
- des outils pour la pâte
- un appareil photo

Exprimer la colère avec ses gestes

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



Activité avec l'ATSEM de 6 à 8 élèves
10 minutes
- des morceaux de papier journal
- une barquette par élève
- un appareil photo

Froisser et déchirer du papier

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



Petit ou grand groupe en regroupement
10 à 15 minutes
- un instrument à percussion par élève
- Bébé babouin en colère
- un appareil photo

Exprimer la colère avec un instrument de musique

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



81

Autour des livres TPS-PS

PAROLES D'ENSEIGNANTE

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

Claire

Les comptines et chansons

Les activités complémentaires

Le réseau

COMPTINES ET CHANSONS

CHANSON DE LA RENTRÉE
Bonjour, bonjour mes amis
Je m'appelle Teddy.
Je veux venir à l'école
Pour apprendre des bricoles.
Pour me faire plein de copains
Je viendrai tous les matins.
À toi de te présenter!
Bonjour, bonjour mes amis
Je m'appelle...

C'EST LA RENTRÉE!
Papa l'a dit
Maman l'a dit
Grand frère l'a dit
Grande sœur l'a dit
Doudou l'a dit
L'école, c'est parti!
Youpi!

J'AI UN NOM UN PRÉNOM
J'ai un nom un prénom
Deux yeux un nez un menton
Dis-moi donc ton prénom
Pour continuer la chanson
Tu t'appelles...
Bonjour...

VIVE LA RENTRÉE!
Aujourd'hui c'est la rentrée!
Venez tous travailler!
On va jouer et découper!
Chanter et bien rigoler!
Venez tous, vive la rentrée!

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

AUTRES PROJETS POSSIBLES
- réaliser des marionnettes
- réaliser des crânes de la semaine pages 247 à 249
- réaliser une boîte à raconter des histoires en français
- réaliser un petit livre de la rentrée
- réaliser la carte d'identité de Teddy

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE LA THÉMATIQUE
- réaliser un cahier de recettes
- réaliser des cartes de vœux
- réaliser des cartes de remerciements
- réaliser une lettre de bienvenue

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE L'ALBUM SOURCE
- réaliser un album de photos
- réaliser un album de dessins
- réaliser un album de vidéos
- réaliser un album de sons
- réaliser un album de goûts
- réaliser un album de couleurs
- réaliser un album de formes
- réaliser un album de textures
- réaliser un album de odeurs
- réaliser un album de goûts
- réaliser un album de couleurs
- réaliser un album de formes
- réaliser un album de textures
- réaliser un album de odeurs

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES À PARTIR DE LIVRES EN RÉSEAU (VOIR PAGES 10 À 20)
- réaliser un album de photos
- réaliser un album de dessins
- réaliser un album de vidéos
- réaliser un album de sons
- réaliser un album de goûts
- réaliser un album de couleurs
- réaliser un album de formes
- réaliser un album de textures
- réaliser un album de odeurs

RÉSEAU

AUTRES VERSIONS DU CONTE UTILISABLES COMME ALBUM SOURCE OU À COMPARER

DOCUMENTAIRES SUR LES ANIMAUX DE LA SAVANNE

LIVRES-CD SUR LA MUSIQUE AFRICAINE

Autour des livres MS



Le sommaire

Les 11 séquences d'apprentissage

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



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

À L'ÉCOLE DU LANGAGE

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

À l'école du langage permet de mobiliser le langage à travers 11 situations de communication ancrées dans le vécu de la classe.

Langage oral **SÉANCE 4**

JOUER UN SCÉNARIO : FAIRE LA VAISSELLE

Heuristique
Pour en savoir plus sur le monde.

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

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

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

UN GROUPE DE 6 À 10 ÉLÈVES
30 minutes

MATÉRIEL ET SUPPORTS
• De la vaisselle du coin cuisine sale avec un peu de farine.
• Pour chaque élève : un tablier, une bassine profonde avec de l'eau tiède, une éponge, un torchon, un petit tapis pour éponger la vaisselle.
• Un flacon de produit vaisselle.

Les élèves sont debout autour d'une grande table. **Ils essaient de vaisselle.** **Ils commentent leurs expériences.**

« Je rince les couverts. » **« Je pose le verre sur l'éponge. »** **« Je range le coudeur dans la boîte. »**

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



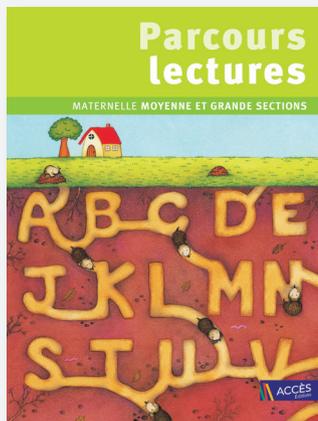
Papier + compléments numériques

55€



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

Des animations réalisées à partir des albums sont proposées dans les compléments numériques.



Le sommaire

Les 14 parcours de lectures

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



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

PARCOURS LECTURES

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

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

DES HISTOIRES À STRUCTURES RÉPÉTITIVES

L'accumulation

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

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

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

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

Le projet de la classe
Les activités présentées se déroulent dans le cadre d'un projet de fabrication d'un album imitant la structure de *Vo-t'en, grand monstre vert !* et présentant le monstre imaginé par la classe. Chaque groupe est chargé de la création d'une page de l'album.

COMPÉTENCES VISÉES

- Émettre des hypothèses sur le contenu d'un album.
- Restituer les étapes essentielles de l'histoire en respectant leur chronologie.
- Utiliser un lexique pour produire des phrases.
- Dicter un texte à l'adulte.
- Établir des relations entre différents albums.
- Comparer les structures d'albums mis en réseau.
- Créer un album où un personnage se construit par accumulation.

Vo-t'en, grand monstre vert ! Ed Emberley
Illustrations : 1968

Vo-t'en, grand monstre vert ! Ed Emberley
Illustrations de grand monstre vert.
Production d'un élève de MS.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier **BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE**

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

81€



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

21€

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

VERS LA PHONO

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice

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



La démarche

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

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

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

Les compléments numériques

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

Les CD audio

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

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

SYLLABES

80



Comparer le nombre de syllabes de différents mots

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

1 séance

LA BATAILLE DES ANIMAUX

1. MATÉRIEL

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

2. DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

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

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

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



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scanne puis compare avec son camarade.
- Scande et dénombre les syllabes avec ses doigts puis compare avec son camarade.

RENCIATION

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

des animaux (document élève page 83) en adaptant le niveau en fonction des niveaux 1(*), 12 cartes pour le niveau 2(**) et 16 cartes pour le niveau 3(***)

Tout le matériel nécessaire peut être photocopié à partir des 2 ouvrages papier ou imprimé à partir des versions numériques.

no mots-images par élève	MOTS-IMAGES DES ANIMAUX	100%	MATÉRIEL	81
1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 SYLLABES	
chat - chien - coq - lapin - lion	lion - girafe - coq - escargot - dauphin	escargot - serpent - éléphant - escargot - papillon		

VERS LA PHONO MS



Papier

50€



Numérique
Livres semi-interactifs

37,50€



Papier + numérique
Livres papier + livres semi-interactifs

68,75€



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

18,75€



CD audio
RÉF PHOM-CD

6€

VERS LA PHONO GS



Papier

60€



Numérique
Livres semi-interactifs

45€



Papier + numérique
Livres papier + livres semi-interactifs

82,50€



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

22,50€



CD audio
RÉF PHOG-CD

6€



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



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

LA COLLECTION VERS L'ÉCRITURE

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice
Léa Schneider Professeure des écoles et directrice éditoriale

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

Les guides de l'enseignant

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



Le matériel

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



Les compléments numériques

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



Les polices Accesditions

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



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



PÉRIODE 1
LAISSER DES TRACES
Les traces en occupant tout l'espace
Les traces selon une organisation spatiale donnée

PÉRIODE 2
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les lignes continues
Les lignes verticales
Les lignes horizontales

PÉRIODE 3
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les quadrillages

RÉALISER DES TRACÉS EN FREINANT SON GESTE
Les points
Les traits

PÉRIODE 4
RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE
Les gestes circulaires continus
Les cercles fermés

PÉRIODE 5
COUPLER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES
Les échelles
Les soleils
Les croix



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



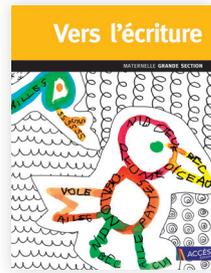
PÉRIODE 1
Tracer des lignes verticales, des lignes horizontales et des cercles fermés
Donner du sens à l'écriture
Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin
Reconnaître et reconstituer son prénom
Écrire les lettres droites en capitales d'imprimerie
Dessiner avec des graphismes connus

PÉRIODE 2
Découvrir et tracer des lignes obliques et des cercles concentriques
Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot
Créer et utiliser la boîte à mots
Écrire les lettres ovales et obliques ainsi que le mot NOËL en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de manipulation

PÉRIODE 3
Découvrir et tracer des lignes brisées et des ponts
Écrire les lettres obliques, les lettres combinées et la lettre S en capitales d'imprimerie
Écrire son prénom et des mots en capitales d'imprimerie
Dessiner à partir de modèles de dessin et d'une observation

PÉRIODE 4
Découvrir et tracer des spirales et des lignes sinueuses
Réaliser un livre de devinettes
Copier des mots en capitales d'imprimerie
Découvrir les lettres scriptes
Dessiner à partir de modèles et d'explications

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



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



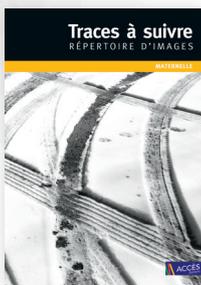
PÉRIODE 1
Tracer des traits et des lignes brisées en miniaturisant son geste
Prendre conscience du rôle de l'écriture
Écrire et copier des mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes
Écrire seul à l'aide d'outils
Illustrer une comptine

PÉRIODE 2
Tracer des cercles concentriques, des lignes sinueuses, des spirales et des traits rayonnants
Reconnaître et reconstituer son prénom en script
Associer des lettres en script et des lettres en capitales
Concevoir et rédiger une invitation, une lettre, une carte de vœux
Enrichir son dessin avec un graphisme

PÉRIODE 3
Tracer des ponts et des boucles ascendantes
Reconnaître et nommer les lettres en script
Associer des mots en capitales et en script
Reconnaître et reconstituer son prénom en cursive
Écrire des lettres rondes et les lettres à pointe en cursive
Dessiner à partir d'une observation et à partir de formes

PÉRIODE 4
Tracer des boucles descendantes et des doubles cycloïdes
Écrire des lettres à boucle ascendante, à pont, à boucle descendante et combinées
Associer des lettres cursives et des lettres en capitales
Écrire seul un mot de deux ou trois syllabes
Dessiner à l'aide d'un graphisme

PÉRIODE 5
Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale
Associer des mots dans les trois écritures
Écrire avec d'autres alphabets
Produire collectivement un écrit
Copier des groupes de mots en cursive
Dessiner des personnages habillés



Répertoire d'images TRACES À SUIVRE
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-04-6
RÉF TASR



Les 62 images

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



COFFRET Vers l'écriture MS
ISBN 978-2-909295-13-8
RÉF CVEC
BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE



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

TRACES À SUIVRE PS

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

VERS L'ÉCRITURE MS

	Papier	55€
	Numérique Livre semi-interactif	41,25€
	Papier + numérique Livre papier + livre semi-interactif	75,60€
	Utilisateurs supplémentaires*	20,60€
	Coffret BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE	80€

VERS L'ÉCRITURE GS

	Papier	60€
	Numérique Livre semi-interactif	45€
	Papier + numérique Livre papier + livre semi-interactif	82,50€
	Utilisateurs supplémentaires*	22,50€
	Mes premiers modèles de dessin	15€

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



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

Les séquences d'apprentissage

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

LE GESTE GRAPHIQUE
L'ENTRÉE DANS L'ÉCRITURE
LE DESSIN STRUCTURE

PÉRIODE 1

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

Observer
Tracer des traits verticaux et horizontaux et les combiner

L'objectif général

L'objectif de la séance

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

Le matériel à prévoir pour la séance

CLASSE EN TOUT COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

Matériel

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

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
30 à 40 minutes

Matériel

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

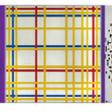



DIFFÉRENCIATION Lors des premiers tracés, tenir la main de le freinage du geste. Si la production ne plaît pas à l'élève de la peinture à l'intérieur des rectangles.

POSTER

New York City (1947)
Piet Mondrian (1921-1992)
Né le 17 mars 1921 à Haarlem, Hollande.
Mort le 20 février 1992 à Amsterdam, Pays-Bas.

Composition de lignes (1946)
Piet Mondrian (1921-1992)
Né le 17 mars 1921 à Haarlem, Hollande.
Mort le 20 février 1992 à Amsterdam, Pays-Bas.



Madrid (1964)
Closa i Duchac
Sculpteur dans les Alpes
Panneau d'agression
Panneau STOP
Photographies couleur
9 illustrations

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

Matériel

- ★ Une barquette de sable coloré par élève.
- ★ Une feuille colorée de format 21x21 cm par élève.
- ★ Des feutres épais noirs.
- ★ De la gouache noire et des pinceaux fins.
- ★ De l'encre de Chine noire et des coton-tiges.
- ★ De la gouache noire et des pinceaux fins.

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

Matériel

- ★ Une ardoise et un feutre par élève.
- ★ 4 bandes noires de format 21x20 cm par élève.
- ★ Des craies grasses.

LANGAGE

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

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

Le lien avec les autres ouvrages Accès

L'organisation

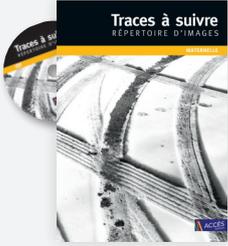
Le cadre langage énonce les compétences langagières développées lors des séances.

Période 1 Vers l'écriture 47

Vers l'écriture MS

FRANÇAIS

18



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

EMPREINTES DANS LA NEIGE (2014)

Les traces de neige sont emblématiques pour des élèves de maternelle. Elles sont l'occasion d'observer la neige qui tombe, qui avance en traçant des petits sillons, qui s'écroule sous le poids de ses propres flocons. Les traces de chaussures dans la neige sont un grand plaisir pour les élèves. Ils peuvent même être proposés de dessiner des traces de chaussures dans la neige avec un grand pinceau ou à l'aide d'un rouleau à pâtisserie.

L'image en question
OBJECTIF Observer et décrire des traces laissées dans la neige.
 • Observer la cour et les alentours de l'école au jour de neige.
 • Observer des hypothèses sur l'origine des différentes traces.
 • Comparer les empreintes de pas laissées par les élèves.

L'image en action
OBJECTIF Observer et décrire des traces laissées dans la neige.
 • Observer la cour et les alentours de l'école au jour de neige.
 • Observer des hypothèses sur l'origine des différentes traces.
 • Comparer les empreintes de pas laissées par les élèves.

Pratiques en lien :
 Sur les traces de neige (2014)

Images en classe
 • Observer sur les empreintes.
 • Observer les empreintes.
 • Observer les empreintes.
 • Observer les empreintes.
 • Observer les empreintes.

62 posters

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

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



Un DVD-Rom
Les images à projeter en grand.
Des jeux interactifs pour s'approprier les graphismes étudiés.



NOUVEAUTÉS

Que trouve-t-on dans les 4 chevalets MES PREMIERS MODÈLES DE DESSIN ?

Des dessins utilisant les graphismes appris à l'école

Le résultat final en couleur

4 ou 5 étapes en fonction du niveau

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

Des textes explicites permettant de verbaliser le tracé

Un chevalet de 30 modèles de dessins robuste et pratique pour une utilisation seul ou en binôme.

LA COLLECTION **LIRE AU CP** AVEC FIL & LULU

Sous la direction de **Coralie Charton** Conseillère pédagogique • **Fabienne Chatin** Conseillère pédagogique • **Valérie Digeon** Professeure des écoles maître formatrice
Christian Voltz Illustrateur

Accompagnée d'albums 100% déchiffrables, la méthode **Lire au CP avec Fil et Lulu** conjugue l'apprentissage **DU CODE ET DE LA COMPRÉHENSION**.

Elle propose un enseignement explicite pour amener les élèves de CP à **LIRE, COMPRENDRE et ÉCRIRE**.



DÉCOUVREZ
la vidéo de la méthode

Le guide de l'enseignant

Clair et complet, ce guide clé en main est facile à mettre en œuvre. La démarche, les ressources et le déroulement de chaque journée y sont décrits avec précision. Des documents élèves photocopiables sont également proposés.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 abcdefghijklmnop
 abcdefghijklm

Les polices ACCÈS Élémentaire Cursive

Créées spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de CP, ces polices sont téléchargeables à partir des compléments numériques.



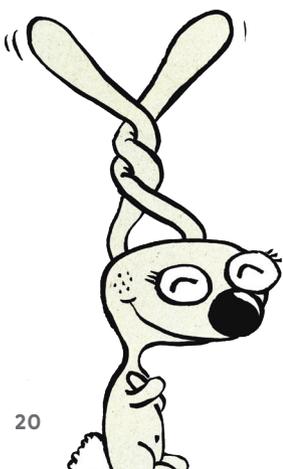
Les supports pour l'élève

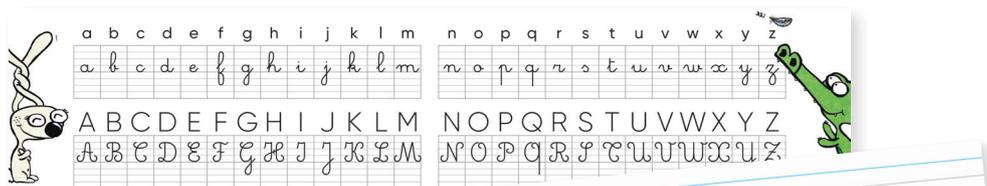
Les exercices en lien avec le guide pédagogique sont proposés dans le manuel de l'élève, le cahier de l'élève ainsi que le cahier d'écriture.

Les compléments numériques

Fournis avec le guide de l'enseignant

- Les pages projetables des 3 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





Le matériel

Fourni avec le guide de l'enseignant

- 54 cartes repères A4
- 1 alphabet collectif avec les 4 écritures
- 1 lignage collectif pelliculé

LIRE AU CP
Matériel

+ 54 cartes repères
+ lignage
+ frise alphabet

ISBN 978-2-383210-59-7
RÉF LIRCPMAT



Découvrez les nouveautés jeunesse dans le catalogue ACCÈS Jeunesse.

Les albums

En compléments des textes quotidiens mettant en scène Fil le crocodile et Lulu la lapine, la méthode propose des albums 100% déchiffrables pour créer des situations réelles de lecture et de production écrite.

Ainsi, les enfants retrouvent leurs personnages préférés dans des histoires inédites illustrées par Christian Voltz.

L'exploitation des albums est fournie dans le guide de l'enseignant.

LIRE AU CP
Format album



LIRE AU CP
Format poche



LES LOTS POUR LE CP

LOT Fil & Lulu

1 guide de l'enseignant
+ compléments numériques
+ matériel de l'enseignant
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de l'élève
+ 1 cahier d'écriture
+ 5 albums Fil & Lulu
RÉF PACKFL - 144 €

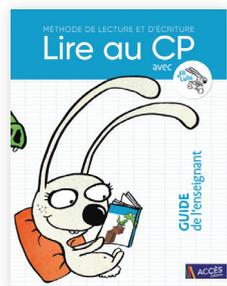


LOT Lire au CP

Le lot Fil & Lulu
+ 4 contes
+ 1 œuvre littéraire
+ 1 abécédaire
+ 1 livre-CD
+ 4 documentaires
+ 1 livre de recettes
RÉF PACKLIRCP - 307 €



LES OUTILS
POUR L'ENSEIGNANT



LIRE AU CP
Guide de l'enseignant

284 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ matériel
+ compléments numériques

ISBN 978-2-383210-35-1
RÉF LIRCP



LES SUPPORTS
POUR L'ÉLÈVE



LIRE AU CP
Manuel de l'élève

112 pages
ISBN 978-2-383210-36-8
RÉF MLIRCP



LIRE AU CP
Cahier de l'élève

120 pages
ISBN 978-2-383210-37-5
RÉF CALIRCP



LIRE AU CP
Cahier d'écriture

64 pages
ISBN 978-2-383210-38-2
RÉF CELIRCP



GUIDE DE L'ENSEIGNANT

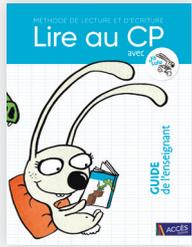
	Papier	65€
	Numérique Livres interactifs	52€
	Papier + numérique Livres papier + livres interactifs	91€
	Utilisateurs supplémentaires Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.	26€

OUTILS POUR L'ENSEIGNANT

Matériel 54 cartes repères + 1 lignage + 1 frise de l'alphabet	20€
Lot Fil & Lulu 1 guide de l'enseignant + compléments numériques + matériel de l'enseignant + 1 manuel de l'élève + 1 cahier de l'élève + 1 cahier d'écriture + 5 albums Fil & Lulu	144€
Lot Lire au CP Lot Fil & Lulu + 12 livres de jeunesse	307€

SUPPORTS POUR L'ÉLÈVE

Manuel de l'élève	13€
Cahier de l'élève	8€
Cahier d'écriture	6€
 Spécimens numériques sur notre site internet et sur notre application	Gratuit
LIVRES DE JEUNESSE	
Version poche	6€
Album	13€



Comment est structuré le guide de l'enseignant LIRE AU CP ?

L'étude de chaque graphème se décline sur deux jours. Le jour 1 est consacré au code et à son automatisme. Le jour 2 permet de travailler la compréhension.

Le graphème étudié est mis en évidence.



JOUR 1

Les rituels sont précisés.

RITUELS ⏱ 20 minutes
 • Rappeler les graphèmes connus sur les affiches repères.
 • P44 Faire relire oralement dans le manuel le texte lu la veille.
 • P58-59 Dans le cahier d'écriture rubriquée dictée, dicter les mots LES • DES • SES • MES • TES et la phrase LES AMIS PASSENT DEJÀ À TABLE.
 • Corriger collectivement.

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons apprendre à écrire le nouveau graphème.

MISE EN ACTIVITÉ Écrit individuel
 5 Chemin du graphème Z
 • Verbaliser le chemin du tracé du graphème.

La consigne est rédigée pour chaque activité.

Les séances sont à répartir sur la journée.

SÉANCE 1 ⏱ 25 minutes

Identifier, discriminer et écrire

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons observer un nouveau graphème.

1 Carte repère Z
 • Montrer le graphème Z avec ses quatre graphies.
 • Donner son nom.
 • Faire observer que le graphème Z descend jusqu'à la ligne de la terre.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 2 Chasse aux graphèmes Z
 • Faire entourer les graphèmes Z.

Le Z va de l'herbe à la terre. Je pars dans l'herbe. Je monte pour toucher la ligne de l'herbe. Je suis la ligne de l'herbe vers la droite. Je retombe sur le sol. Je trace un petit pont. J'enroule jusqu'à la ligne de la terre. Puis je remonte dans l'herbe.

• Faire tracer le graphème sur le lignage individuel.
 P56 N1 P28 N1, 2

Les vidéos-tutoriels sont à retrouver dans les compléments numériques.

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons entendre et prononcer le son du nouveau graphème.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 3 Phonème Z
 • Faire écouter la prononciation et faire verbaliser.

SÉANCE 2 ⏱ 40 minutes

Lire et écriture des syllabes et des pseudo-mots

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons entendre et prononcer le son du nouveau graphème.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 3 Phonème Z
 • Faire écouter la prononciation et faire verbaliser.

[z] Le nouveau graphème produit le son [z] comme dans le mot ZÈBRE. Le son [z] se prononce en plaçant la pointe de la langue derrière les dents, l'air sort en sifflant. Les cordes vocales vibrent. C'est comme pour la lettre S quand elle chante [z].

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Maintenant, nous allons apprendre à former des syllabes avec ce nouveau graphème.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 6 Fabrication Z
 • Expliquer le son produit par la combinaison du graphème Z avec les autres graphèmes.
 • Verbaliser la formation de chaque syllabe, les élèves écoutent et répètent après chaque syllabe.
 • Faire relire à l'unisson les syllabes formées puis les pseudo-mots.

7 Lecture chrono Z
 • Faire lire les syllabes et les pseudo-mots en un temps donné.

Le pictogramme permet d'identifier visuellement l'étape de la démarche.

Les visuels des supports élèves correspondent à la journée.

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons apprendre à lire les syllabes avec le graphème Z. Maintenant, nous allons les écrire.

MISE EN ACTIVITÉ Écrit individuel
 5 Écriture syllabe Z
 • Faire écrire sous la dictée les syllabes ZI • OZ • ZA • AZ • ZOU sur le lignage individuel.
 • Dicter le pseudo-mot ZEZE.
 • Puis, demander aux élèves d'échanger la place des deux syllabes et d'écrire le nouveau pseudo-mot ZZEZ.
 • Répéter la syllabe ZOU à la fin du mot et d'écrire le nouveau pseudo-mot ZEMO.
 • Répéter la première syllabe et d'écrire le pseudo-mot ZEZO.

P56 N1, 2 P56 N2 P28 N3, 4

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons apprendre à mémoriser les mots lus précédemment.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 • Proposer les activités suivantes.
 3 Jeu des cartes Z
 • Faire associer le mot et l'image correspondante.
 4 Jeu de Kin Z
 • Faire mémoriser le mot écrit.
 5 Jeu mythe Z
 • Faire deviner le mot mythe.

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons apprendre à copier sans erreur les mots étudiés précédemment.

MISE EN ACTIVITÉ Écrit individuel
 3 Copie Roule Z
 • Proposer LE ZÈBRE.
 • Faire lire à voix haute.
 • Demander aux élèves d'observer le mot et de l'épeler, de fermer les yeux et de l'épeler, les ouvrir pour valider.
 • Cligner le mot.
 • Faire écrire le mot sur le lignage individuel.
 • Corriger collectivement en effaçant le mot.
 • Faire de même avec les mots LE ZÈBRE • DOUZE • BIZARRE.

P45 N3 P56 N1 P28 N3, 4

SÉANCE 3 ⏱ 50 minutes
 Lire, mémoriser et copier des mots

MISE EN SITUATION Oral collectif
 • Nous allons lire des mots avec le graphème Z.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif
 3 Cartes mots Z
 • Tripler successivement les mots LE LÉZARD • LE ZÈBRE • LE ZÉBU • DOUZE • BIZARRE • AZUR • UN ZOULOU.
 • Faire lire chaque mot à voix haute.
 • Cligner sur les cartes pour proposer l'image correspondant au mot et valider sa signification.
 • Faire relire collectivement les cartes mots en furet.

INSTITUTIONNALISATION
 Ce jour, nous avons travaillé le graphème Z. Elle s'appelle Z. Elle produit le son [z] comme dans le mot ZÈBRE. En cursive, c'est une grande lettre qui touche la ligne de la terre.

PERIODE 1 | GUIDE DE L'ENSEIGNANT | LIRE AU CP AVEC FIL ET LIQUID 125

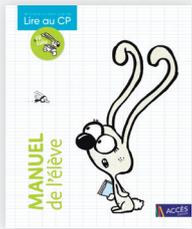
Les jeux interactifs à faire en classe ou en autonomie se retrouvent dans les compléments numériques.

zenizu

le lézard le zèbre le zébu
 douze bizarre azur
 le lézard le zébu douze
 bizarre un zoulou

- Des compléments numériques pour :
- observer le tracé des graphèmes,
 - discriminer les graphèmes et phonèmes,
 - s'entraîner à la copie/dictée,
 - comprendre, mémoriser, écrire les mots,
 - travailler la fluence.

L'institutionnalisation indique ce qu'il faut retenir.



Comment est structuré le manuel de l'élève LIRE AU CP ?

La présentation est volontairement sobre, l'absence d'illustrations évite la devinette. Tout est 100% déchiffrible.

L'élève observe le graphème dans ses différentes écritures.

L'élève associe le graphème et un mot.

b B b B la balle

1

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

L'élève travaille la combinatoire.

L'élève automatise le décodage en lisant des syllabes et pseudo-mots.

2

ba bo bou bu bi bar bor bour bur bir
 ab ob oub bra bro brou blo bla blou bleu
 bouti tibou bêpo pobê 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

L'élève lit des mots avec le graphème. L'absence d'illustrations des mots évite la devinette et systématise le décodage.

L'élève lit un texte de Fil et Lulu dans lequel il retrouve les mots contenant le graphème cible.



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.
 Aïe, Lulu a la joue bouffie. Fil a la patte toute bleue !

L'élève en difficulté peut lire seulement les phrases en gras sans être freiné dans la compréhension.

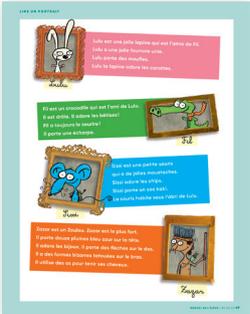
MANUEL DE L'ÉLÈVE LIRE AU CP 35

Des propositions d'activités de production écrite sont associées à chaque type de texte.

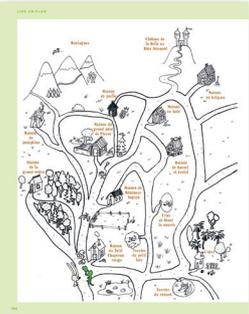
Tout au long du manuel, différents types de textes sont proposés pour développer les stratégies de lecture.



Le documentaire



Le portrait



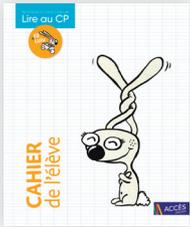
Le plan



La recette de cuisine



La poésie



Comment est structuré le cahier de l'élève LIRE AU CP ?

Ce cahier permet de travailler le code et la compréhension. Les exercices s'articulent parfaitement avec la démarche proposée dans le guide de l'enseignant.

v V
v U

le **v**élo

1 J'entoure le graphème V.

U V u v w u v V y v
vélo Violette avalé VILLE vite ARRIVÉE

2 Je colorie les syllabes vou vra va vè selon le code couleur.

vou	vra	va	vè	vè	vou	uvo	va	vo	vè
-----	-----	----	----	----	-----	-----	----	----	----

3 Je colorie de la même couleur les ronds des mots où j'entends la même syllabe.

4 J'entoure la syllabe que j'entends.

va av var	vor vlo vol	iv vi v

Des pictogrammes signalent les consignes en autonomie.

Des exercices de discrimination visuelle.

Des exercices de discrimination auditive.

Des exercices de lecture.

Des exercices de compréhension.

Des exercices d'écriture.

5 Je colorie de la même couleur les ronds des phrases et de l'image correspondante.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Il lève. Il vole. Il rêve.

6 Je dessine.

le vélo	la ville	le livre

7 Je colorie l'image qui correspond à la phrase.
Lulu roule à vive allure.

--	--	--

8 J'ordonne les mots pour écrire une phrase.
à vélo. roule Fil

PAROLES d'enseignante

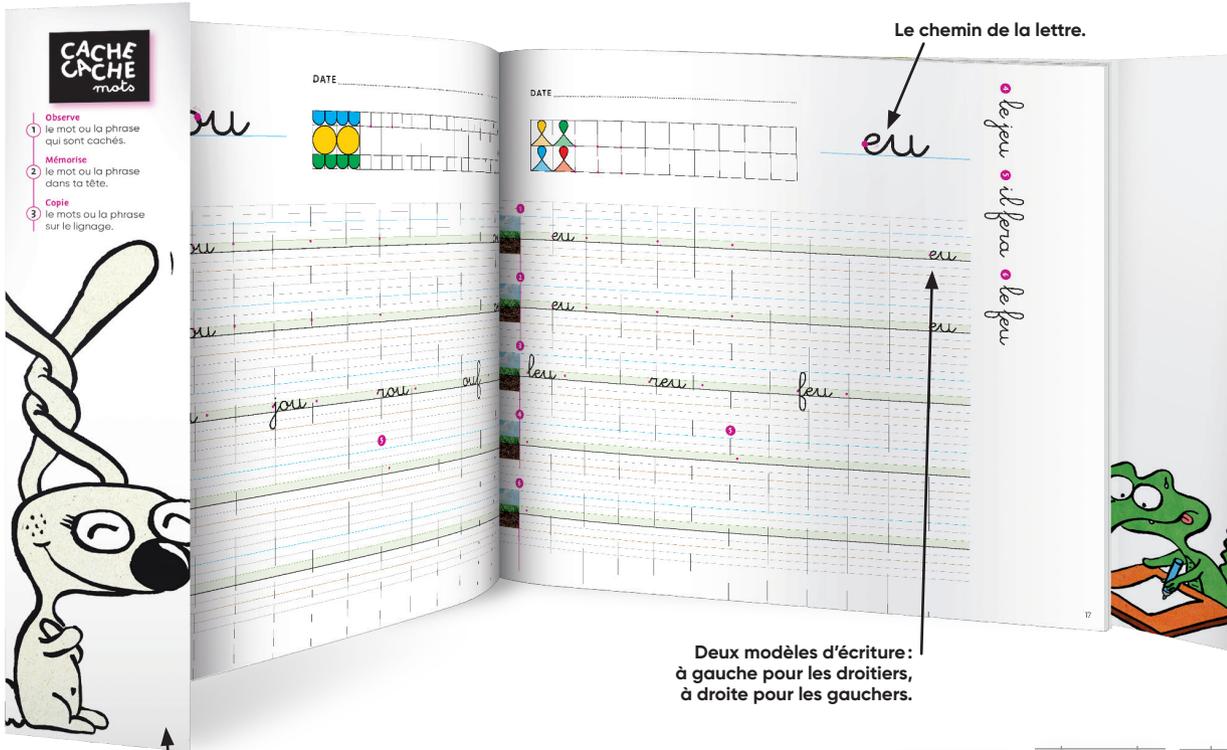
« J'utilise Lire au CP depuis sa parution à la rentrée de septembre 2022. Tous mes élèves sont entrés dans le déchiffrage avec d'excellents résultats aux évaluations nationales. Ils ont acquis du vocabulaire et les histoires permettent de travailler la compréhension quotidiennement. Mes élèves sont fans de Fil et Lulu!

Corinne, enseignante en REP+ »



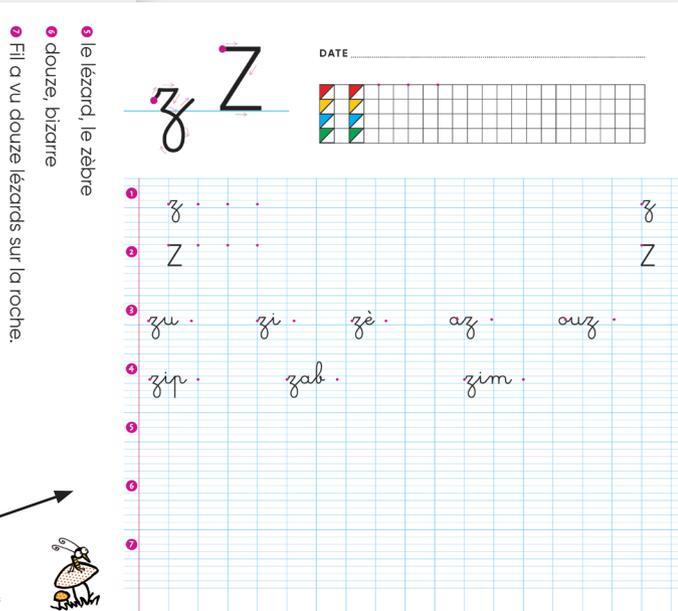
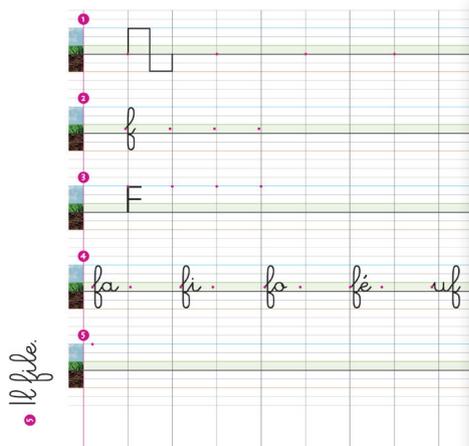
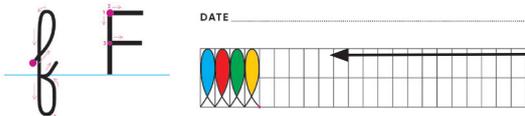
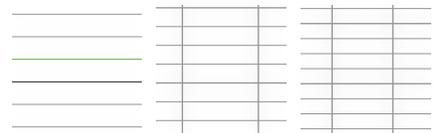
Comment est structuré le cahier d'écriture LIRE AU CP ?

Ce cahier permet de travailler l'écriture cursive et la copie.



Un cache cache mots aide à s'entraîner à la copie.

Un lignage évolutif.





MÉCAMOTS

Tessa Escoyez Didacticienne du français

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

La démarche

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

Les compléments numériques

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

Le sommaire

Les 8 chantiers

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

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

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



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



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



ÉTIQUETTES MÉCAMOTS À DÉCOUPER ET MANIPULER EN CLASSE

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

A3 - 141%
A4 - 100%

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

PAROLES d'élève
« On s'éclate en traduisant des mots latins en Français. »
Loris »



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



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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livres semi-interactif

45€

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2023



Papier + numérique
Livre papier + livre semi-interactif

82,50€

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2023

Utilisateurs supplémentaires

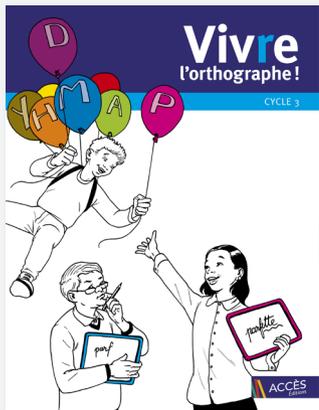
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.

22,50€

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2023



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



La démarche

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

Le sommaire

Les 5 périodes
 Découvrir le système orthographique
 Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale
 Accompagner les élèves de manière différenciée
 Jouer avec l'orthographe grammaticale et lexicale
 S'entraîner à mobiliser ses stratégies orthographiques

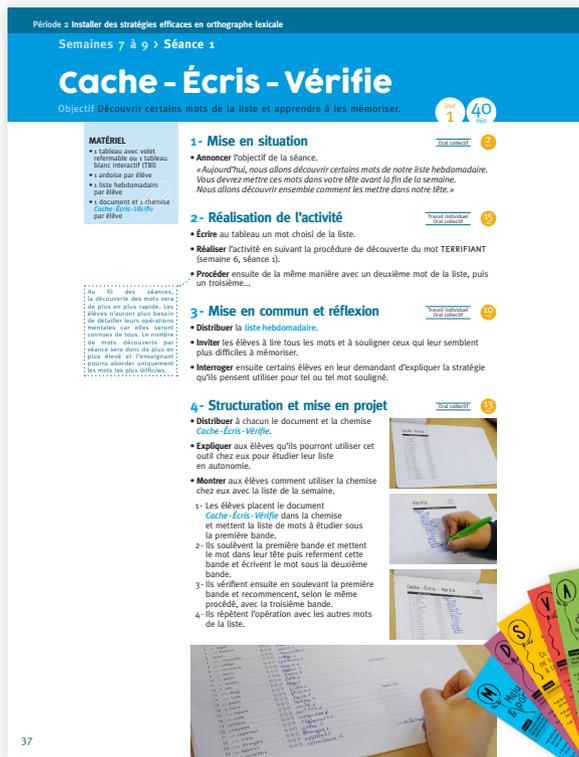
VIVRE L'ORTHOGRAPHE!
 CYCLE 3
BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE
 196 pages + 1 DVD - Rom + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-19-0
 RÉF VORT



VIVRE L'ORTHOGRAPHE !

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

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



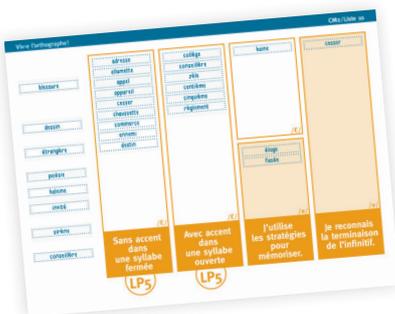
Les compléments numériques

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



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

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



Les diaporamas interactifs servent de support interactif lors de la mise en commun.

Les documents à imprimer
 Documents élèves, grilles pour l'enseignant et matériel nécessaire aux séances.

Les listes de mots hebdomadaires
 de difficulté progressive soutiennent l'étude de l'orthographe lexicale tout au long de l'année.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Papier
BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE

60€



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



DÉFI LIRE PROJET LECTEUR

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Défi lire et Projet lecteur proposent des parcours à travers la littérature de jeunesse pour développer la culture littéraire des élèves, les aider à devenir autonomes dans leurs lectures et à s'exprimer oralement en contexte.

La démarche

Chaque parcours s'articule de la même manière :

• Fonction et ce qu'il faut savoir

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

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

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

Les sommaires

DÉFI LIRE

Les 10 parcours de lecture

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

PROJET LECTEUR

Les 11 parcours de lecture

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



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



PROJET LECTEUR
8 À 12 ANS
272 PAGES
ISBN 978-2-909295-50-3
REF PL

L'île du monstrol



L'île du monstrol, Yvan Pommaux © l'école des loisirs, 2003

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

L'auteur-illustrateur

Yvan Pommaux est né en 1946 à Vichy en Auvergne. Il fréquente pendant deux ans les cours de l'école des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand et de Bourges, puis travaille seul. Après avoir exercé de nombreux petits métiers, il entre à l'école des loisirs comme maquettiste. Depuis 1972, il écrit et illustre des albums pour enfants. Le style d'Yvan Pommaux a beaucoup évolué depuis ses premières publications. Il aime diversifier les thèmes et les techniques, en passant de la bande dessinée à l'album illustré, des enquêtes mystérieuses aux histoires d'amitié revisitées avec talent.

Le résumé

Deux enfants, Léon et Elvire, sont embarqués malgré eux vers l'île du monstrol habitée par un redoutable monstre. Poiil-gris, le ragondin et Poiil-roux, son ami, vont les aider à se sortir de ce mauvais pas.

Le point de vue

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

- L'aventure vécue par Léon et Elvire est présentée sous la forme de vignettes de bande dessinée de grande taille avec les dialogues dans des bulles. Les deux enfants sont toujours représentés dans des vignettes luxuriantes et sombres créant un univers hostile. Les deux enfants subissent les épreuves qui leur sont imposées par l'auteur mais réagissent avec brio. Ils s'en sortent par leur débrouillardise, aidés sans le savoir par Poiil-gris et Poiil-roux.

- La même aventure, qui est observée et commentée par Poiil-gris et Poiil-roux, est présentée sous la forme d'illustrations légendées par des dialogues. Les deux ragondins sont toujours représentés sur fond blanc par des croquis très sobres et dépouillés. Les deux narrateurs sont contrastés : Poiil-roux est optimiste, Poiil-gris est pessimiste. Les deux animaux tirent les ficelles de l'histoire. Ils déclenchent l'aventure et la font évoluer au gré de leurs interventions. Leur position extérieure à l'action principale leur permet d'influer sur son cours. Leurs dialogues nous permettent de comprendre ce qui se passe. Ils savent. Leur position est privilégiée par rapport à celles de Léon et Elvire, qui ne connaissent pas les coulisses de l'histoire et ne se savent pas observés et aidés.

Mais ces deux plans narratifs savamment opposés ne sont pas totalement étanches. Ils s'imbriquent à plusieurs reprises par l'introduction du merveilleux dans la réalité :

- page 6, lorsque Poiil-gris intervient dans l'histoire en occupant la corde, déclenchant ainsi l'aventure,
- page 13, lorsque la peluche Douce prend vie et parle aux ragondins qui lui confient l'encyclopédie,
- page 18, lorsque les ragondins donnent à Douce un hamac pour aider les enfants,
- page 19, lorsque l'hamac,
- page 24, lorsque

C'est en réalité un lien entre le récit et les deux récits. Inan actrice dans le récit, elle mène le merveilleux vers la fin. Sur le plan syntaxique, elle mène le merveilleux vers la fin. Sur le plan syntaxique, elle mène le merveilleux vers la fin.

Le saviez-vous ?

Pour que l'élève puisse acquérir des références culturelles il importe que les lectures ne soient pas abordées au hasard, mais se constituent en réseaux ordonnés.

Pour chaque parcours, un réseau est proposé.

Des livres en réseau

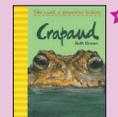
Des albums qui jouent avec le rapport texte-image



Un livre, Hervé Taffet, Bayard jeunesse, 2000, 16,90 €. C'est un livre, tu sais comme il est et tu vas voir... Plus Sorcières 2003 catégorie tout petits, 56 pages, Dès 5 ans, Facile.



Le secret, Eric Battut, 2004, Didier jeunesse, 2006, 5,90 €. La petite souris a un secret. À chaque animal qui lui demande ce qu'elle a caché, elle répond qu'elle ne le dira jamais. 26 pages, Dès 5 ans, Facile.



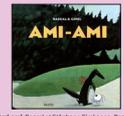
Crapaud, Ruth Brown 1999, Gallimard jeunesse, 2004, 6,00 €. Un crapaud croque un quart croquant de vermorel et de pastèque tombe la tête la première dans la grande d'un monstre. Que va-t-il se passer ? 26 pages, Dès 6 ans, Bon lecteur.



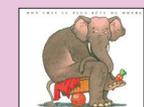
Jolie la meche, Olivier Douzou, Éditions du Rouergue, 1999, 11,20 €. Un jour, jolie la meche se connecte à jumble tout ses attributs de meche, l'un après l'autre. 24 pages, Dès 6 ans, Bon lecteur.



Le roi de la grande savane, Yvanth, Circonflexe, 2006, 11,50 €. Si le lion n'est plus le roi de la grande savane, qui est le roi ? Le singe pense que c'est lui mais... 30 pages, Dès 6 ans, Facile.



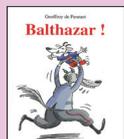
Ami-ami, Rascal et Stéphane Gies 2000, Papyrus, 2004, 5,40 € et 12,70 €. Dans une jolie vallée, un gentil petit lapin et un grand méchant loup vivent ensemble. Un jour, ils se rencontrent. Plus Sorcières 2003 catégorie albums, 30 pages, Dès 7 ans, Très bon lecteur.



Mon chat le plus bête du monde, Gilles Bachelot, Bayard jeunesse, 2006, 13,90 €. Un album drôlement où humour, bêtises et imagination font bon ménage. Balthazar de Balthazar, 2004 à Montreuil, 22 pages, Dès 6 ans, Facile.



Michel le mouton qui n'avait pas de chance, Yvanth, Circonflexe, 2006, 12,90 €. Michel, le mouton, est convaincu qu'il n'a pas de chance. Mais est-ce bien vrai ? 33 pages, Dès 6 ans, Facile.



Balthazar !, Geoffroy de Pennart 2003, Éditions du Rouergue, 2006, 5,40 €. Balthazar, le chevreau, adore jouer. Du début de mesuriers est décidé de s'amuser avec lui. Mais qui sont ces mesuriers ? Dès 7 ans, Très bon lecteur.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

50€



Numérique
Livre non-interactif

35€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

67,50€



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

17,50€

PROJET ÉCRIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

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



Écris-moi une histoire

Sous la moquette

Consigne

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

Guide d'écriture et d'invention 2

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

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

• Tu peux terminer ton texte par une phrase comme *Désormais le fantôme d'Agathe ne va plus jamais, il ne ferait collection et Et jusqu'à son dernier jour, il resta...*



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

Le bon genre

→ Le policier

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

Grille de relecture-réécriture

- Je viens d'écrire un texte. Je suis fier de moi.
- Je relis mon texte.
- Je vérifie l'orthographe.
- Je vérifie la ponctuation.
- Je vérifie la cohérence.
- Je vérifie la clarté.
- Lors de la mise en page définitive, j'écris lisiblement.
- Je mets le texte en respect.

<p>Genre</p> <p>11/12 ANS</p> <p>Très bon lecteur</p>	<p>Daniel s'est brûlé les yeux lors d'un séjour aux sports d'hiver. Une nuit, il est réveillé par un cri venant de la rue. Y aurait-il un blessé ? Daniel se précipite à la fenêtre, mais ne voit rien. L'assassin, lui, l'a très bien vu...</p>
<p>Genre</p> <p>9/10 ANS</p> <p>Bon lecteur</p>	<p>Né dans une famille de « manants », Martin n'a pas le droit d'avoir un faucon, privilège réservé au seigneur. Il décide d'enfermer son oiseau dans une cage qu'il dissimule dans une maison abandonnée. Mais, un soir, démasqué par le fauconnier, il se retrouve en prison...</p>
<p>Genre</p> <p>9/10 ANS</p> <p>Bon lecteur</p>	<p>Que faire quand on a une bronchite ? se demande Philippe, seul dans sa chambre. Observer ses voisins avec les jumelles de papa, c'est amusant. Mais ce jeu peut devenir très dangereux si les voisins cachent un gangster. Philippe et sa sœur Claudette veulent en savoir un peu trop sur le mystère de la maison d'en face. Et le gangster n'aime pas les curieuses.</p>
<p>Genre</p> <p>11/12 ANS</p> <p>Facile</p>	<p>Charley à quinze ans lorsqu'il apprend qu'il n'est pas vraiment un humain, mais un cobaye, fabriqué de toutes pièces grâce aux « progrès » de la génétique. Bouleversé, il s'enfuit, caché dans une benne à ordures, et atterrit sur Vulcaïn, la planète-poubelle de l'espace...</p>
<p>Genre</p> <p>9/10 ANS</p> <p>Très bon lecteur</p>	<p>Quoi de plus banal qu'un chat noir, comme celui que Sébasto trouve posté, un matin, devant la maison de Da, son grand-père adoptif ? Pourtant, l'animal le met mal à l'aise. Peut-être à cause de l'étrange éclat métallique dans son regard ? Lorsqu'un 2^e chat apparaît, puis un 3^e, l'inquiétude et la peur s'installent...</p>
<p>Genre</p> <p>11/12 ANS</p> <p>Très bon lecteur</p>	<p>Bug Muldoon est détective privé. Actuellement, il est sur une histoire de disparition d'insectes. Mais depuis qu'il a mis son nez là-dedans, il les a tous sur le dos. Plus moyen d'être tranquille ! Ce n'est pas une vie pour un scarabée...</p>
<p>Genre</p> <p>11/12 ANS</p> <p>Bon lecteur</p>	<p>Un jour de septembre 1759, Robinson, seul survivant du naufrage de <i>La Virginie</i>, échoue sur l'île de Speranza et s'en déclare gouverneur. Aussi, quand il rencontre l'indien Vendredi, le tient-il naturellement pour son esclave. Mais, finalement, les rôles s'inversent : Robinson a beaucoup à apprendre de Vendredi...</p>

La presse EN PARLE

« C'est un véritable trésor pédagogique, une caverne d'Ali Baba pour les collègues du cycle 3.

Guy Vermée - La Classe »

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

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

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

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

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

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

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

Le sommaire

Les 15 parcours d'écriture

- Le tri de textes
- L'œuf
- Type narratif**
- Le fait divers
- La bande dessinée
- S'exprimer à partir d'une image
- S'exprimer à partir d'un mot
- Type descriptif**
- Le portrait
- Décrire un lieu
- Type explicatif**
- Le résumé
- Présenter un livre lu
- Type argumentatif**
- Le message publicitaire écrit
- Type injonctif**
- La règle de jeu
- Type rhétorique**
- Le poème
- Type conversationnel**
- Le dialogue
- Types variés**
- La lettre
- Le journal scolaire

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

50€



Numérique
Livre non-interactif

35€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

67,50€



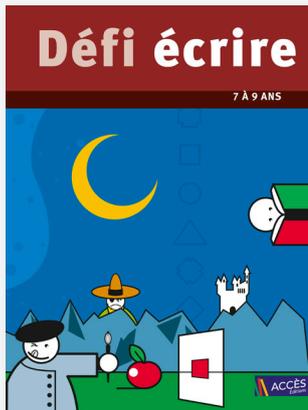
Utilisateurs supplémentaires

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

17,50€

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





DÉFI ÉCRIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

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

La démarche

Chaque parcours s'articule de la même manière :

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

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

• Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur

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

• Sujets d'écriture longue proposés par âge

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

Le sommaire

Les 12 parcours d'écriture

Le tri de textes
L'eau - le chat

Type narratif

Le récit imaginaire
Le conte

Type descriptif

Le portrait

Type explicatif

Présenter un sujet
Présenter un livre lu
L'affiche informative

Type injonctif

La recette de cuisine
La notice de fabrication

Type rhétorique

Jeux de langage
Le poème

Type conversationnel

Le dialogue

La compréhension

Les principes

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

Comment ça fonctionne

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

La démarche en classe

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

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

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

170

Délaye la levure dans l'eau tiède

Pain

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

Au bout d'une heure,

Mets la farine et le sel dans une jatte.

Dépose ton pain sur la plaque

Pétris longuement la pâte

Recouvre la pâte d'un torchon humide

Document 39

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

La démarche de Défi Écrire

Elle est commune à tous les types de textes. La corrélation Lecture-Écriture y est constante.

L'apprentissage va de la « lecture-découverte de critères textuels » à la rédaction du texte définitif.

En voici les six étapes.

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | <p>Lecture Analyse</p> <p>Lecture et analyse de textes d'un même type</p> | <p>Plusieurs textes de même type sont proposés en lecture. Après les avoir identifiés et comparés, on dégage les caractéristiques globales.</p> |
| + | | |
| 2 | <p>Lecture Analyse</p> <p>Recensement des critères de fonctionnement des textes</p> | <p>Une liste est établie en commun qui servira à rédiger la grille d'évaluation formative (superstructure ou silhouette - grammaire du texte - grammaire de la phrase).</p> |
| 3 | <p>Grammaire Vocabulaire Orthographe</p> <p>Mise en place d'outils et d'aides</p> | <p>Ils sont apportés par l'enseignant dans le but de faciliter par la suite l'acte d'écriture. Ils sont d'ordre lexical, morphologique et syntaxique, éventuellement orthographique.</p> |
| 4 | <p>Écoute</p> <p>Mise en situation d'écriture</p> | <p>Les différents sujets variés et motivants se situent dans le cadre d'un projet d'écriture et dans un contexte de communication : on écrit pour être lu.</p> |
| + | | |
| 5 | <p>Rédaction</p> <p>Rédaction d'un premier texte</p> | <p>La rédaction est individuelle, issue d'un petit groupe ou collective. À la fin, l'élève se relit et s'autocorrige.</p> |
| 6 | <p>Lecture Écoute Analyse Grammaire Orthographe</p> <p>Évaluation formative par l'enseignant</p> | <p>Le premier jet de l'élève (son brouillon) est le plus souvent très éloigné de la demande. L'enseignant doit ici faire prendre conscience à chacun de ses lacunes. Pour cela, il dispose de plusieurs supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la grille de relecture-réécriture complétée et donnée à chacun, - la lecture à haute voix par chaque élève du texte d'un camarade suivie d'une discussion critique, - la séance de structuration (2^e étape) selon les besoins recensés, - les activités du dossier GRAMMAIRE EN TEXTES 7 à 9 ans chez ACCES Éditions. |
| 7 | <p>Rédaction</p> <p>Réécriture</p> | <p>L'élève réinvestit tous les conseils verbaux et écrits dans la production d'un texte qui n'est pas un nouveau texte, mais le premier texte retravaillé et amélioré localement.</p> |
| 8 | <p>Rédaction Soins</p> <p>Mise en page définitive</p> | <p>L'enfant prend plaisir à soigner l'écriture et la présentation de son œuvre finale.</p> |
| 9 | <p>Évaluation finale</p> | <p>Elle peut être notée à condition de se fonder sur les critères retenus.</p> |

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

50€



Numérique
Livres non-interactifs

35€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

67,50€

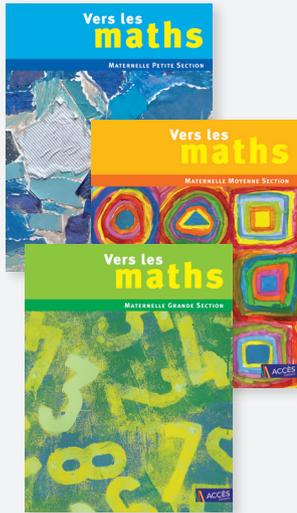


Utilisateurs supplémentaires
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.

17,50€



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



Les intitulés de la collection

Ce sont ceux du programme 2015.

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

VERS LES MATHS

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

Les guides pédagogiques **Vers les maths** proposent une progression structurée pour aller vers les mathématiques à l'école maternelle. La programmation annuelle de chaque ouvrage se découpe en 5 périodes. Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes.

PARLER DES NOMBRES À L'AIDE DE LEUR DÉCOMPOSITION

4 éléphants

Découvrir les nombres et leurs utilisations

APPROPRIATION DU PROBLÈME
Échange oral collectif

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

Mobiliser le langage dans toutes les activités

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

MATÉRIEL

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

ORGANISATION

Travail collectif en demi-classe.

BUT

Trouver différentes façons de répartir 4 éléphants sur 2 cordes.

DÉROULEMENT

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

RÉSOLURE UN PROBLÈME PORTANT SUR LES QUANTITÉS : TROUVER UN COMPLÈMENT

ÉTAPE 1 Découvrir la situation

Observer les différentes décompositions du nombre 4.

ÉTAPE 2 Chercher toutes les décompositions du nombre 4

MATÉRIEL

Les 2 cordes et les 4 éléphants.

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



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



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



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

VERS LES MATHS PS

	Papier	45€
	Numérique Livre non-interactif	31,50€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	60,75€
	Utilisateurs supplémentaires*	15,75€

VERS LES MATHS MS

	Papier	50€
	Numérique Livre non-interactif	35€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	67,50€
	Utilisateurs supplémentaires*	17,50€

VERS LES MATHS GS

	Papier	55€
	Numérique Livre non-interactif	38,50€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	74,25€
	Utilisateurs supplémentaires*	19,25€

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

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

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

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

Les 6 principes de la méthode Maths au...

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

Les guides de l'enseignant

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

Les supports pour l'élève

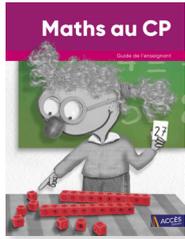
Les exercices en lien avec le guide pédagogique sont proposés dans le cahier de l'élève du CP au CE2 et, à partir du CM1, dans le manuel et le cahier de Géométrie de l'élève.



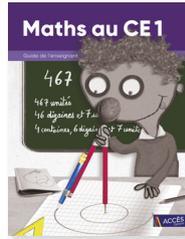
Les compléments numériques

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

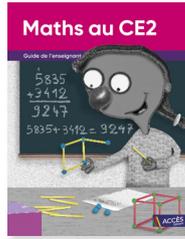
LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



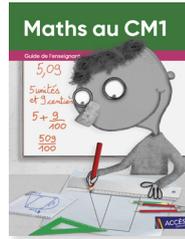
MATHS AU CP
Guide de l'enseignant
292 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-17-6
RÉF MATCP



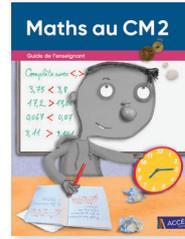
MATHS AU CE1
Guide de l'enseignant
292 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-23-7
RÉF MATCE1



MATHS AU CE2
Guide de l'enseignant
292 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-31-2
RÉF MATCE2

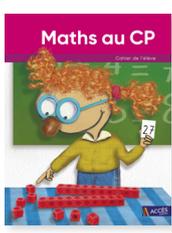


MATHS AU CM1
Guide de l'enseignant
296 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de Géométrie
avec corrigés
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-85-5
RÉF MATCM1

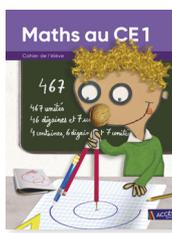


MATHS AU CM2
Guide de l'enseignant
308 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de Géométrie
avec corrigés
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-383210-29-0
RÉF MATCM2

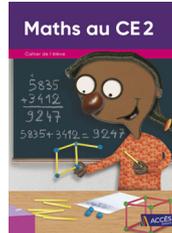
LES SUPPORTS POUR L'ÉLÈVE



MATHS AU CP
Cahier de l'élève
160 pages + 6
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-00-9
RÉF UCEMACP



MATHS AU CE1
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-01-6
RÉF UCEMACE1



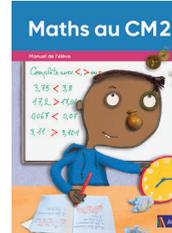
MATHS AU CE2
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-02-3
RÉF UCEMACE2



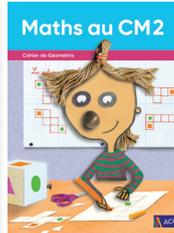
MATHS AU CM1
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-916662-86-2
RÉF MMACM1



MATHS AU CM1
Cahier de Géométrie
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-916662-88-6
RÉF GMACM1

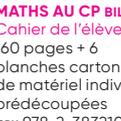
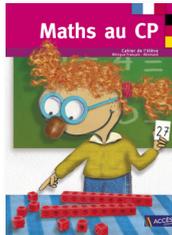


MATHS AU CM2
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-383210-30-6
RÉF MMACM2

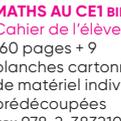
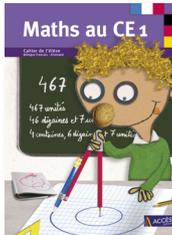


MATHS AU CM2
Cahier de Géométrie
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-383210-32-0
RÉF GMACM2

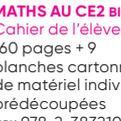
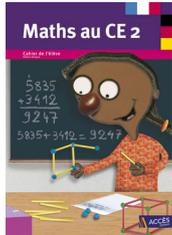
FRANÇAIS - ALLEMAND



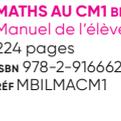
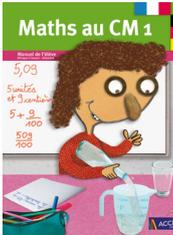
MATHS AU CP BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 6
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-08-5
RÉF UCEBILCP



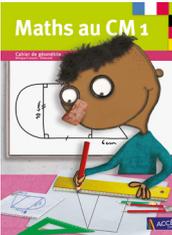
MATHS AU CE1 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-09-2
RÉF UCEBILCE1



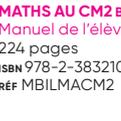
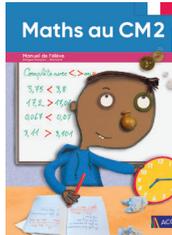
MATHS AU CE2 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-10-8
RÉF UCEBILCE2



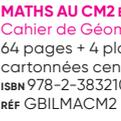
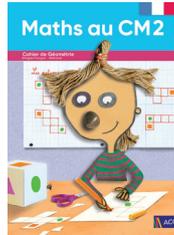
MATHS AU CM1 BILINGUE
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-916662-87-9
RÉF MBILMACM1



MATHS AU CM1 BILINGUE
Cahier de Géométrie
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-916662-94-7
RÉF GBILMACM1



MATHS AU CM2 BILINGUE
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-383210-31-3
RÉF MBILMACM2



MATHS AU CM2 BILINGUE
Cahier de Géométrie
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-383210-33-7
RÉF GBILMACM2

GUIDES DE L'ENSEIGNANT

MATHS AU... CP-CE1-CE2



Papier

50€



Numérique
Livres interactifs

40€



Papier + numérique
Livres papier
+ livres interactifs

70€



Utilisateurs supplémentaires*

20€

MATHS AU... CM1-CM2



Papier

55€



Numérique
Livres interactifs

44€



Papier + numérique
Livres papier
+ livres interactifs

77€



Utilisateurs supplémentaires*

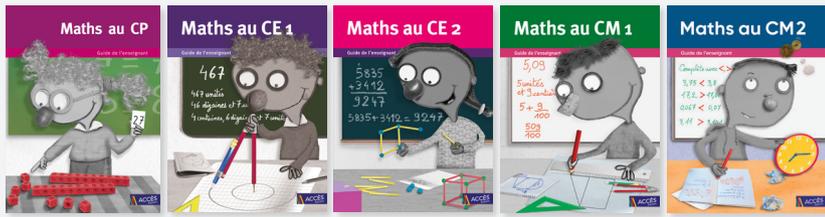
22€



Spécimen numérique
sur notre site internet
et sur notre application

Gratuit

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



Comment sont structurés les guides de l'enseignant MATHS AU... CP-CE1-CE2-CM1-CM2?

Les séquences d'apprentissage

2 Utiliser les nombres jusqu'à 1 000

L'intitulé et la durée de la séance

Le matériel

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

Le déroulement de la séance

Séance 1
Dénombrer des quantités jusqu'à 1000
→ REPRÉSENTER

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

Matériel et supports

- 10 cubes, 10 boîtes de 10 cubes et 2 boîtes de 100 cubes, 23 boîtes de 10 cubes et 2 boîtes de 100 cubes
- 1 manipuler aux planches 1 et 2 du cahier Maths au CE2
- 2 une feuille de recherche par groupe (Matériel.pdf page 1)

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

- Recherche** (10 min)
Décompter une collection de 957 cubes partiellement groupés.
Inventorier et compter les procédures.
- Mise en commun** (5 min)
Appréhension (Écrit individuel)
- Institutionnalisation** (10 min)
Lancer des collections de cubes et les dénombrer par une écriture chiffrée.
Vérifier le fonctionnement de la numération écrite chiffrée.
- Recherche** (10 min)
Annoncer aux élèves que la directrice a apporté une boîte de petits cubes pour la classe et que vous voulez savoir combien de cubes cette boîte contient. On peut rempiler les cubes par le matériel des planches 1 et 2. Présenter la collection de cubes et expliquer que cette collection est représentée sur le document Matériel.pdf page 1.
Consigne : « Chaque équipe de deux élèves doit trouver le nombre de cubes représentés sur le document et écrire ce nombre. »
- Mise en commun** (5 min)
Écrire au tableau, avec les unités de numération, le nombre de cubes tel que la collection est organisée : 3 × 200 + 20. Vidéo-projecter l'animation Séquence 2 pour entourer les dizaines et les centaines non groupées puis coder avec une écriture chiffrée. Tracer un arbre de calculs au tableau pour faire comprendre que 3 × 200 + 20 peut s'écrire 600 + 20 ou 620. Vérifier le lien en manipulant le matériel pour former les groupements de cubes non affectés.
- Institutionnalisation** (5 min)
Dans 957, c'est la position des chiffres dans le nombre qui indique de quelle unité de numération il s'agit : 0 dizaine, 5 dizaines, ou mille de dizaines et 7 unités de dizaines, ou mille les dizaines et 0 gauche les centaines.

Exercices

Exercice 1 Expliquer que quatre enfants ont joué du jeu des cubes réécouter au cours de la séance 1. Les résultats du tirage au sort sont notés dans un tableau.

Nom	100 cubes	10 cubes	1 cube
Lucas	3	25	0
Sarah	5	10	0
Solène	0	20	8

Exercice 2 Faire calculer le nombre de cubes connaissant le score.

Nom	100 cubes	10 cubes	1 cube
Clara	5	67	349
Sarah	0	20	300
Solène	0	20	8

Exercice 3 Faire dénombrer la quantité de crayons et écrire le nombre en chiffres et en lettres.

Exercice 4 Lors de la mise en commun, écrire les nombres sous la forme de décompositions additives ou multiplicatives.
Exemple $438 = 400 + 30 + 8$ et $438 = 16 \times 100 + 18 \times 10 + 8$.

Exercice 5 Ce qu'il faut retenir
1) Écrire les chiffres dans les 10 cases, 10 boîtes en dessous de 100 cubes. Dès que 10 dizaines, je peux les grouper pour obtenir 1 centaine.
238 = 200 + 30 + 8
c'est 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 8
C'est donc 3 × 100 + 3 × 10 + 8 = 338
ce qui s'écrit 338.
550 est un nombre de trois chiffres : le chiffre des centaines, le chiffre des dizaines, le chiffre des unités.
Dans 550, c'est la position des chiffres dans le nombre qui indique de quelle unité de numération il s'agit : 0 dizaine les unités, ou mille les dizaines et 0 gauche les centaines.

Les flash maths au CP et aux CM

Ritualiser des temps de révision

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

Le calcul mental aux cycles 2 et 3

Ritualiser le calcul mental

Animations, exercices, traces écrites et évaluations rythment les 15 minutes quotidiennes.

Les ateliers problèmes aux CE et aux CM

Ritualiser les résolutions de problèmes

30 ou 45 minutes hebdomadaires de recherche collective puis personnelle développent le raisonnement mathématique.

Flash maths

Jeux de logique : le portrait

Les cubes

Le compteur

Mathématiques

Calcul mental

Séance 1

Séance 2

Séance 3

Séance 4

Atelier problèmes

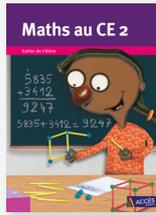
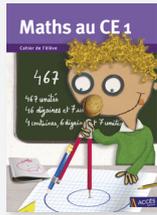
Problème 1

Problème 2

Problème 3

Problème 4

Problème 5



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

61 Mesurer des contenance : le litre

✓ Je sais mesurer des contenance en litre.



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



La contenance de la casserole est de 2L.



La contenance de la marmite est de 5L.

1 litre s'écrit 1L.

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

<p>Une bouteille de lait</p> <p>10L 100L 1L</p>	<p>Une baignoire</p> <p>10L 150L 3L</p>	<p>Un arrosoir de jardinier</p> <p>15L 2L 50L</p>
<p>Un aquarium</p> <p>moins d'1L 130L 1L</p>	<p>Une tasse</p> <p>moins d'1L 2L 8L</p>	<p>Le réservoir d'essence d'une voiture</p> <p>2L 45L moins d'1L</p>
<p>Un seau pour faire le ménage</p> <p>10L 90L moins d'1L</p>	<p>Une brique de jus d'orange</p> <p>16L 2L 40L</p>	<p>Une grande poubelle</p> <p>100L 3L moins d'1L</p>

Dessine les aiguilles pour indiquer l'heure demandée.

132

Maths au CE1

un carré un rectangle un triangle un cercle

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

2 Écris le nombre de sommets de chaque figure.

..... sommets sommets sommets sommets

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

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

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

• **Place dans la progression**
Les activités du cahier ne sont proposées qu'après avoir mené plusieurs séances de manipulation et de recherche sur une même notion.

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

• **Format adapté**
Le format est adapté aux capacités des élèves dans la gestion de l'espace d'une page. Il évolue avec l'âge des élèves: 19,5x27 cm au CP et au CE1 puis 21x29,7 cm au CE2.

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

• **Préparation à l'utilisation future d'un manuel**
Dès le CE1, les élèves sont invités à répondre dans un cahier personnel à une partie des exercices.

• **Aide-mémoire intégré**
Un aide-mémoire est présent dans les dernières pages.

Espace géométrie

3 Écris le nombre de côtés de chaque figure.

..... côtés côtés côtés côtés côtés

4 Identifie les figures.

les carrés: J les rectangles: K, L, E, H, G
les triangles: A, B, C, D, F, I

5 Colorie en respectant les consignes.

Complète.

PAROLES d'enseignante

« Depuis 5 années toutes nos classes se sont progressivement équipées avec la collection MATHS AU... Le fait que la démarche et la méthodologie soient les mêmes du CP au CM2 facilite grandement le travail de nos enseignants et favorise fortement la construction des apprentissages mathématiques de tous nos élèves. Nous constatons des progrès importants et constants de nos élèves mêlés d'un véritable engouement pour les mathématiques !

Hélène, directrice d'école en REP+ »



Que trouve-t-on dans les **manuels de l'élève** MATHS AU... CM1-CM2 ?

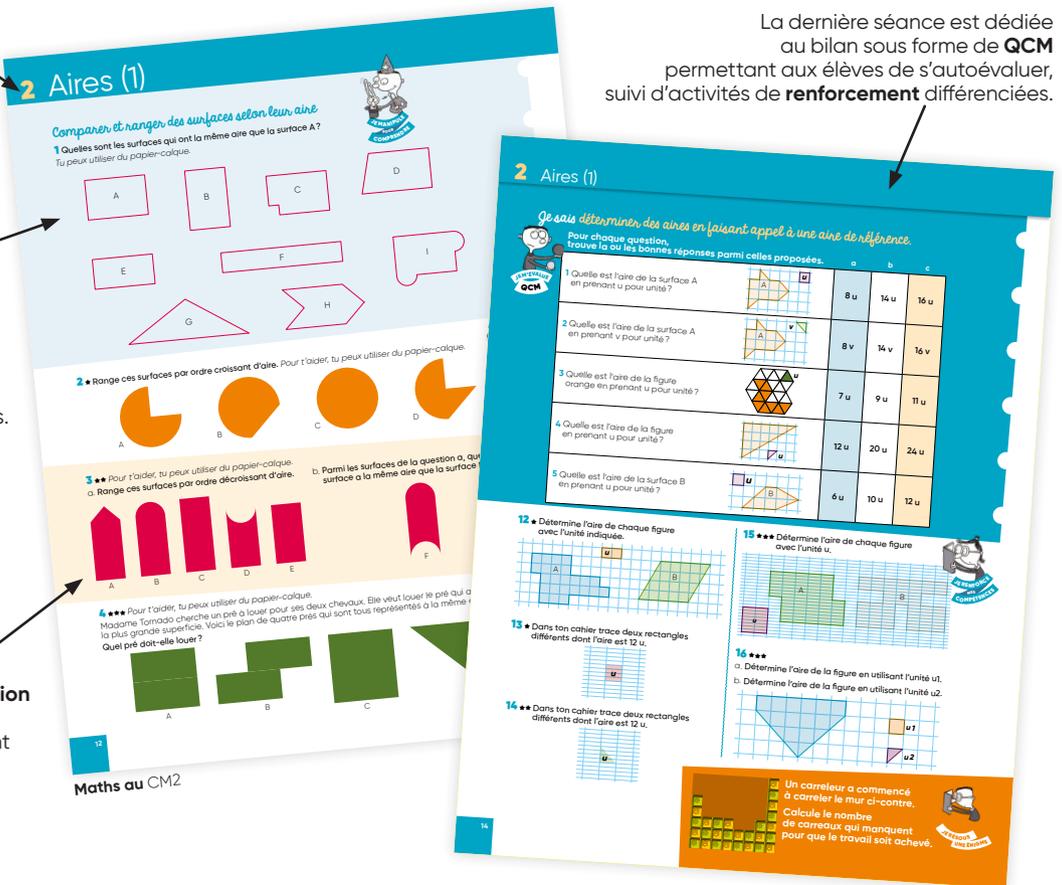
Le **manuel de l'élève** est le garant de la **cohérence** et de la **continuité** de la démarche sans pour autant porter atteinte à la **liberté pédagogique** de l'enseignant.

Une nouvelle notion est abordée chaque semaine dans le cadre d'une **séquence d'apprentissage** de 4 séances.

La **manipulation** et les **situations de recherche** présentées en tête de séquence tiennent une place centrale dans la démarche. Elles permettent de donner du sens aux notions nouvelles, de se les approprier et de valider ou d'invalider les réponses des élèves.

Des **exercices progressifs variés** et **nombreux** facilitent la **différenciation** et le travail en **autonomie**. Les **exercices** à 1 étoile correspondent à l'objectif prioritaire à atteindre, ce qui rassure les élèves.

La dernière séance est dédiée au bilan sous forme de **QCM** permettant aux élèves de s'autoévaluer, suivi d'activités de **renforcement** différenciées.



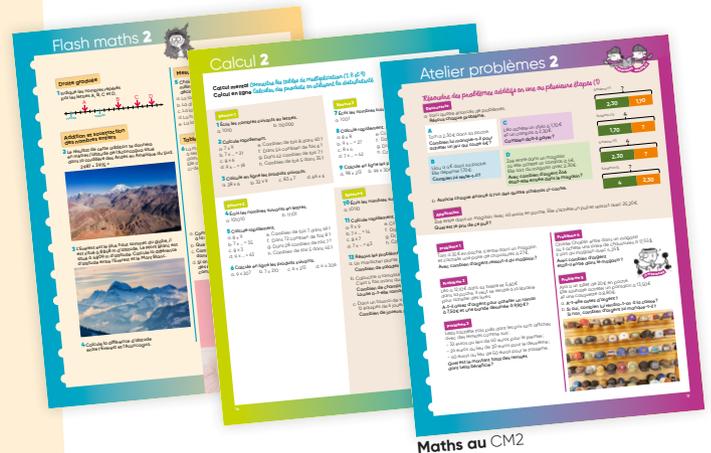
Les + du manuel de l'élève

- conforme aux programmes et aux repères de progressivité du CM1 ou du CM2,
- donne une place centrale à la **résolution de problèmes** et au calcul mental,
- aborde une **notion** par semaine,
- accompagne les élèves au cours des différentes étapes de la séquence,
- propose des **situations de départ qui motivent les élèves** à chercher et donnent du sens aux nouvelles connaissances abordées comme des réponses à un problème,
- propose des **rituels quotidiens** et une **structure de séquence** qui sécurisent les élèves et rendent explicites les différentes étapes de l'apprentissage:

- Je manipule pour comprendre et/ou Je cherche
- Je m'entraîne
- Je m'évalue - QCM
- Je renforce mes compétences



- Flash maths
- Calcul mental et en ligne
- Atelier problèmes

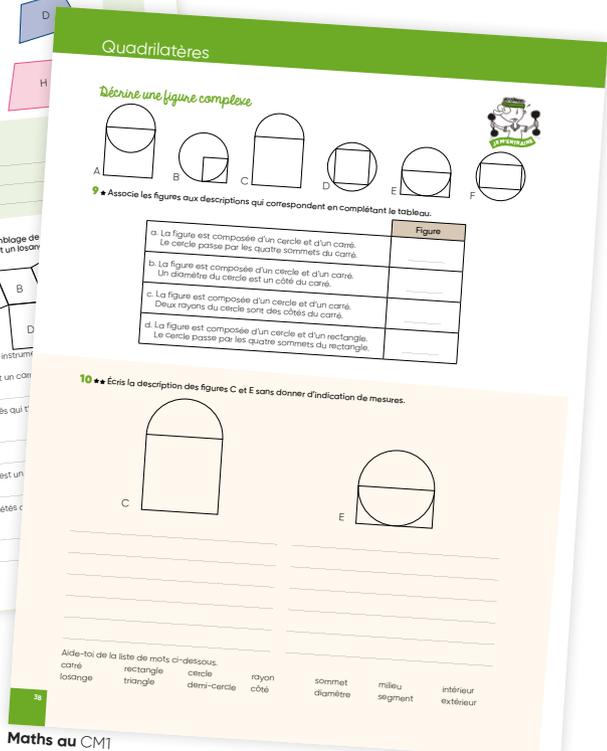


Les pages dédiées aux **flash maths**, au **calcul mental ou en ligne** et aux **ateliers problèmes** permettent à l'enseignant de différencier son enseignement en donnant en autonomie divers exercices du manuel tout en encadrant un groupe de besoin à l'aide des animations fournies en compléments.



Que trouve-t-on dans les cahiers de Géométrie MATHS AU... CM1-CM2 ?

Le cahier de Géométrie regroupe l'intégralité des activités de Géométrie de l'année, aussi bien celles du manuel de l'élève que celles des exercices supplémentaires. L'enseignant limite ainsi le nombre de photocopies.



Dans le **manuel de l'élève**, l'espace se limite à l'énoncé de l'exercice. Dans le **cahier de Géométrie**, au contraire, suffisamment de place est laissée pour tracer, écrire et répondre directement.



Pour visualiser les corrections des exercices de Géométrie, un **cahier de Géométrie avec corrigés** est fourni avec le guide papier de l'enseignant. Les pages de corrigés s'affichent également en numérique.

Le matériel inclus

Avec chaque cahier de Géométrie sont fournies 4 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées, ne se limitant pas au matériel de Géométrie :

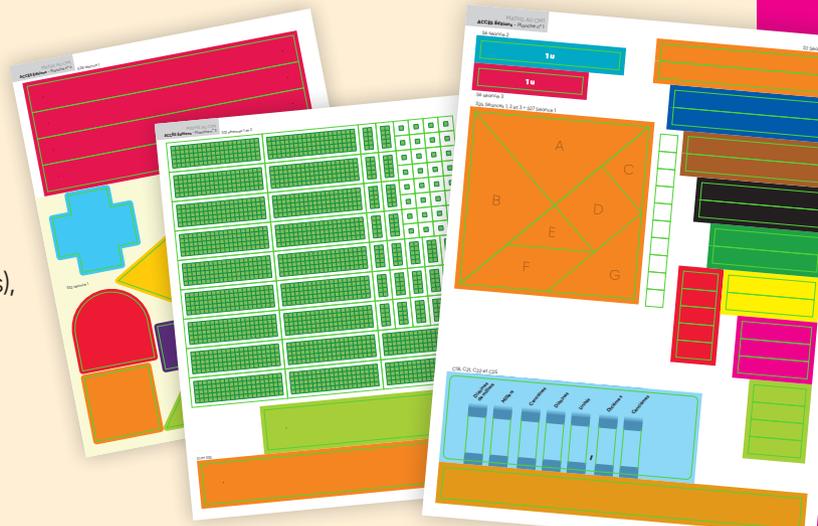
- le matériel de numération,
- 1 règle non graduée,
- 1 ou 2 glisse-nombre,
- des bandes unité (fractions).

SPÉCIFIQUEMENT AU CM1

- 10 réglottes de type Cuisenaire (fractions),
- 1 Tangram (aires),
- 1 puzzle géométrique (quadrilatères),
- des gabarits d'angles et une fausse équerre (angles),
- des figures (symétrie).

SPÉCIFIQUEMENT AU CM2

- un gabarit de rectangle et un gabarit de trapèze (construire des droites parallèles)
- des gabarits unité (angles)
- un rapporteur adapté au CM2 (angles).



LA COLLECTION ACCÈS EPS CYCLE 3 CYCLE 2

Nicolas Bérard Maître formateur (EPS, Numérique)
Pierre Paris Conseiller pédagogique

La collection **ACCÈS EPS** comprend un guide pédagogique par cycle et une application numérique. Conçus pour aider les enseignants à mener leurs séances d'éducation physique et sportive, ces deux supports sont à la fois autonomes et complémentaires. Qu'il s'agisse de **30 minutes d'activité physique quotidienne** ou d'une séance plus longue, les nombreuses activités permettent de composer selon les besoins de chacun.

Nouveautés

CYCLE 3 Disponible mai 2023
CYCLE 2 Disponible mai 2024

Le guide de l'enseignant

Clair et agrémenté de nombreuses illustrations, il présente le matériel et le déroulement de chaque activité avec précision.

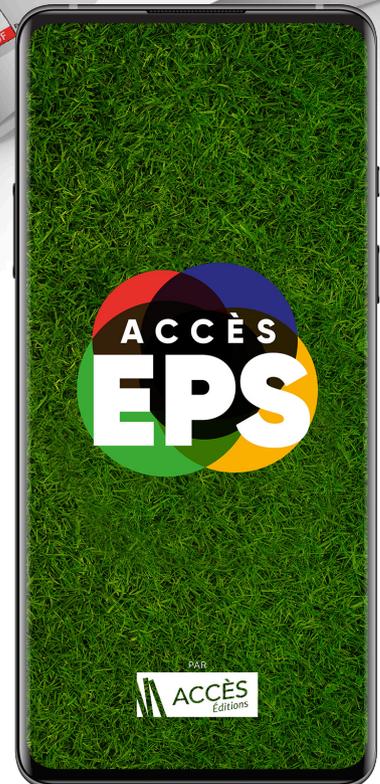


2 outils autonomes et parfaitement complémentaires

CYCLE 3 Disponible
Nouveauté
CYCLE 2 Disponible été 2023

L'application

Ergonomique et polyvalente, l'application permet de consulter toutes les activités, que vous soyez dans la cour ou au gymnase.



LES CHAMPS D'APPRENTISSAGE

1 Performance mesurée



- Cycle 2** Courir - Sauter - Lancer
- Cycle 3** Courir - Sauter - Lancer - Combiner

2 Adapter ses déplacements



- Cycle 2** Natation - Orientation - Rouler à vélo
- Cycle 3** Natation - Grimper - Orientation

3 Coopérer, s'opposer



- Cycle 2** Jeux pré-sportifs - Jeux de coopération
Jeux traditionnels - Parasport
- Cycle 3** Basket - Football - Handball - Rugby
Volley - Badminton - Jeux d'opposition
Jeux de coopération - Jeux traditionnels

4 Expression artistique



- Cycle 2** Activités gymniques - Jeux de mimes
- Cycle 3** Activités gymniques - Danse créative - Jonglage



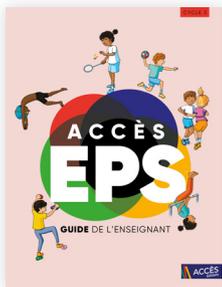
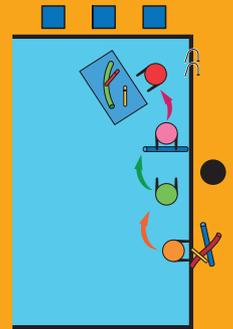
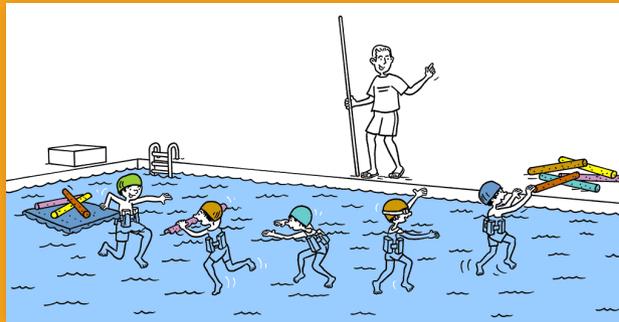
Le saviez-vous ?

L'EPS représente le 3^e domaine disciplinaire en termes de volume horaire enseigné à l'école primaire. L'activité physique pratiquée de façon régulière permet à l'élève de gagner en autonomie, en confiance et en capital santé. Le sport scolaire est la seule discipline qui développe à la fois les compétences physiques, cognitives et sociales.

Gout de l'effort et du plaisir, gestion des émotions, respect des autres et des règles, partage, recherche de stratégies... sont autant d'éléments qui font grandir les élèves dans leur globalité.

Le contenu de l'ouvrage papier et de l'application est le même. Leur utilisation est complémentaire.

Selon l'activité, des plans et des illustrations viennent en support pour aider à la préparation des séances.



ACCÈS EPS
CYCLE 3
244 pages
+ compléments numériques
+ 1 abonnement de 6 mois à l'application offert pour 1 utilisateur*
ISBN 978-2-38321-089-4
RÉF EPS3



Testez gratuitement l'application.



Android
Apple



GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ 1 abonnement de 6 mois à l'application offert pour 1 utilisateur*

60€

APPLICATION

ABONNEMENT 1 AN*

Formule **1 cycle** (au choix)

Solo 👤	Équipe 👥
19,99€	2 utilisateurs 29,99€
	3 utilisateurs 39,99€
	4 utilisateurs 49,99€
	5 utilisateurs 59,99€
	6 utilisateurs 69,99€
	8 utilisateurs 89,99€
	10 utilisateurs 99,99€

Formule **2 cycles**

Solo 👤	Équipe 👥
29,99€	2 utilisateurs 49,99€
	3 utilisateurs 69,99€
	4 utilisateurs 89,99€
	5 utilisateurs 99,99€
	6 utilisateurs 109,99€
	8 utilisateurs 129,99€
	10 utilisateurs 139,99€



*L'abonnement est valable de date à date (exemple: l'abonnement souscrit le jeudi 2 novembre 2023 sera valable jusqu'au vendredi 2 novembre 2024). Mises à jour incluses



Comment est structuré le guide ACCÈS EPS ?

Nouveautés

CYCLE 3 Disponible mai 2023

CYCLE 2 Disponible mai 2024

Les séquences d'apprentissage

Le champ d'apprentissage concerné

La discipline

Coopérer, s'opposer

BASKETBALL

TIRER DRIBBLER PASSER SE DÉPLACER

Les catégories permettent de regrouper une série d'activités.

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

Travailler une séquence pédagogique autour d'un jeu collectif implique une organisation spécifique. À travers ces mots, il faut comprendre l'importance de la mise en place d'ateliers. En gardant cette feuille de route, l'élève enrichira différents types de compétences au fur et à mesure des séances (passer, tirer, se déplacer...). Nous préconisons donc de scinder la classe en plusieurs groupes lors de chaque séance. Les activités proposées dans l'application vous permettront de définir le contenu d'un atelier qu'il soit dirigé ou en autonomie. Selon l'espace dont vous disposez, prévoyez pour chaque séance un atelier supplémentaire où 2 petits groupes d'élèves s'opposent en situation de match. La présence de cet atelier, tout au long de votre séquence, permet aux élèves d'affiner leur attitude collective et d'exprimer les compétences acquises lors des autres ateliers spécifiques (la passe, le tir, le déplacement...). Selon le choix des autres ateliers, dirigés ou non, essayez d'accompagner le plus souvent ces petits matchs afin de cibler les contenus des prochaines séances, par exemple retrouver les passes car pas ou peu présentes lors d'une rencontre. Le rôle d'arbitre peut être attribué soit à un seul élève, soit à plusieurs pour répartir les différentes : fautes, temps, score, lignes.

La fin d'une séquence d'un jeu collectif est souvent prétexte à organiser un petit tournoi entre tous les élèves de la classe ou entre écoles. Un exemple de grille pour l'organisation de rencontres sportives se trouve à la fin de ce document.

Voici quelques conseils et nuances quant à la manière de travailler l'activité **basketball** en milieu scolaire :

- Le basketball à l'école, ce n'est pas jouer avec l'intégralité des règles fédérales mais garder à l'esprit celles qui font la spécificité de ce sport. Vous pouvez aussi aménager certaines règles selon le niveau des élèves, comme tolérer les reprises de dribble.
- N'ayez pas d'exigences démesurées par rapport à la technicité de certains gestes. L'élève doit à minima pouvoir dribbler, passer et tirer convenablement. Les appareils techniques sont une variable pour les élèves les plus à l'aise.
- Pour aborder des stratégies simples de jeu avec les élèves, vous pouvez utiliser le diagramme tactique disponible dans la rubrique loi (PDF à plastifier et à utiliser avec un feutre effaçable).
- En situation de match, proposez le barème pour le calcul des points :
 - 1 panier marqué dans la raquette : 2 points
 - 1 panier marqué à l'extérieur de la raquette : 3 points
 - 1 faute commise par l'adversaire sur le joueur : 1 point pour l'équipe du jeu
- La taille de ballon de basketball préconisée est 5 pour un élève de cycle 3.
- La hauteur de panier préconisée est 2,60 mètres pour un élève de cycle 3.
- Faites ôter tout objet pouvant occasionner des blessures comme montre, bracelet, bague, collier...
- Favorisez la mixité des groupes d'élèves et équilibrez les équipes lors des matchs.

L'activité et son objectif

TIRER

ACTIVITÉ 1 LA GRANDE BOUCLE

Tirer à distance du panier

Placez 5 plots autour d'un panier (cf. plan). Formez des binômes (1 tireur et 1 passeur). Présentez la technique du tir (ballon dans la main forte, main faible sur le côté pour aigier, monter le ballon au-dessus du front, fouetté du poignet).



Donnez 1 ballon par binôme. Répartissez jusqu'à 3 binômes sur 1 panier. Attribuez à chacun un point de départ (plot).

Le tireur

Se placer à un plot. Tirer au panier. Recommencer en cas d'échec. Avancer vers un nouveau plot en cas de réussite.

Le passeur

Se placer entre le tireur et le panier. Récupérer le ballon après le tir. Passer le ballon au tireur lorsque ce dernier est en place. Alterner les rôles lorsque le tireur a réussi un panier depuis les 5 plots ou au bout de 5 minutes.

🔥 Défi : La partie est terminée lorsque les 2 élèves d'un binôme ont réussi les tirs depuis tous les plots.

Variables

- Distance des plots par rapport au panier
- Nombre de plots
- Limite de temps

ACTIVITÉ 2 PUISSANCE 3

Tirer à distance après un déplacement en dribble

Répartissez 20 plots de 2 couleurs autour d'un panier (cf. plan). À l'aide de 9 plots coupelles d'une troisième couleur, matérialisez un quadrillage (3 par 3) dans le rond central. Formez 2 équipes de 3 élèves à l'aide de chasubles. Attribuez leur une couleur de plots (ceux placés autour du panier).

Prendre le départ au niveau de la ligne médiane. Se déplacer en dribblant vers un plot de la couleur attribuée. Tirer depuis cette position. Recommencer en cas d'échec. Ramasser le plot en cas de réussite. Retourner vers le rond central en dribblant et en tenant le plot. Déposer ce dernier sur un plot coupelle disponible pour tenter de faire une ligne de 3. Repartir vers une nouvelle position de tir.



🔥 L'équipe qui a gagné est la première qui a réussi à aligner 3 plots de sa couleur.

Variables

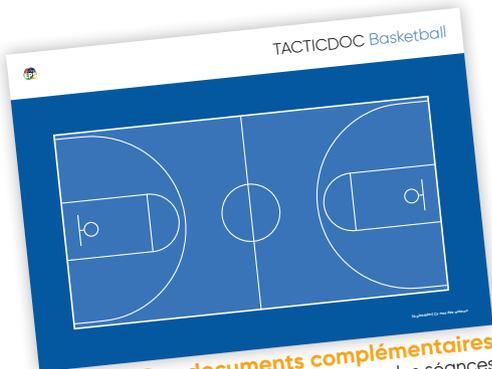
- Limite de temps



MOT DES AUTEURS

Rappel des règles principales

- UN JOUEUR QUI A LE BALLON PEUT :**
 - avancer en faisant rebondir le ballon à une main
 - faire 2 pas sans dribbler, soit 3 appuis maximum
 - réaliser des passes, tira à l'arrêt ou en mouvement
 - faire un mouvement de pivot sur l'un ou l'autre pied lorsque ce dernier reçoit le ballon et qu'il est immobile
- UN JOUEUR QUI N'A PAS LE BALLON PEUT :**
 - barner la course de l'adversaire avec le corps
 - intercepter une passe
 - gêner avec ses mains la trajectoire de tir ou de passe de l'adversaire



Des documents complémentaires téléchargeables enrichissent les séances et facilitent le déroulement des activités.



Comment est conçue l'application ACCÈS EPS ?

CYCLE 3 Disponible

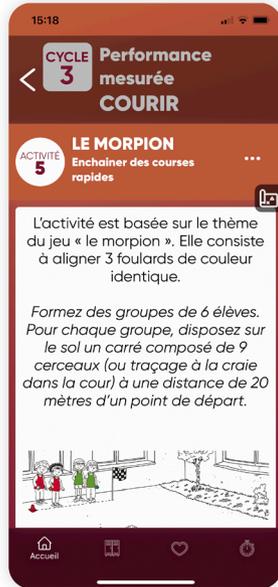
Nouveauté

CYCLE 2 Disponible été 2023

Les activités



Sélectionnez une activité depuis une discipline sportive.



Accédez au contenu.



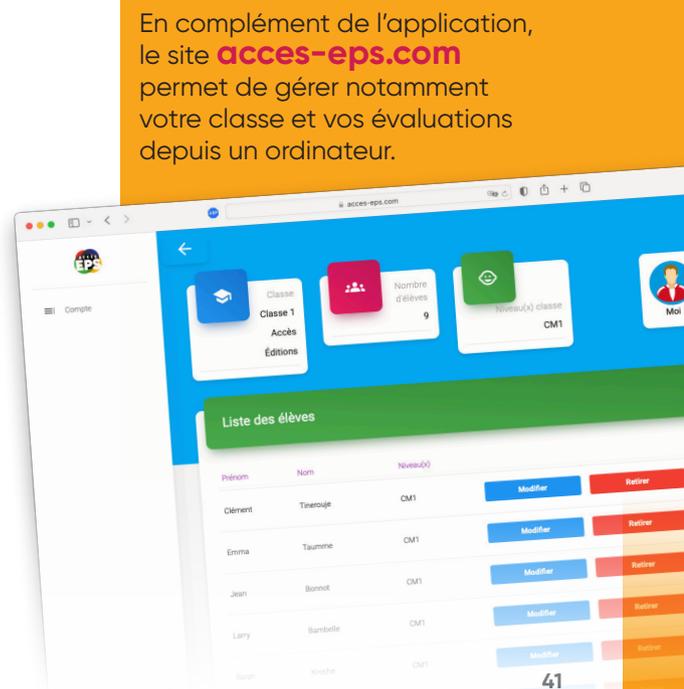
Prévoyez le matériel pour l'activité.



Organisez l'espace grâce au plan.

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...



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

Images non contractuelles

LA COLLECTION **VERS LE TEMPS** *Nouveauté*

Christina Dörner Directrice d'école maternelle maître formatrice
Léa Schneider Professeure des écoles et directrice éditoriale

VERS LE TEMPS propose des activités et des projets clés en mains pour aider les élèves de l'école maternelle à se repérer dans le temps et à construire les concepts de chronologie et de durée. Dans chaque chapitre est proposée une séquence par niveau de classe pensée selon une progression rigoureuse en cohérence avec les programmations des autres domaines d'apprentissage.

Le guide de l'enseignant

Clair et illustré par de nombreuses photos, il décrit le matériel et le déroulement de chaque séance avec précision. Une photo de la production finale ou de l'outil utilisé dans la séquence permet de visualiser rapidement le cœur de la démarche.



Les livres de jeunesse

Plusieurs séquences s'appuient sur des livres de jeunesse conçus spécifiquement pour répondre aux besoins des enseignants.

Découvrez les nouveautés jeunesse dans le catalogue de 16 pages **ACCÈS Jeunesse**.





Les compléments numériques

Ils permettent de télécharger :

- les calendriers adaptés à chaque niveau de classe, en noir et blanc et en couleur, pour l'année à venir et les suivantes,
- l'ensemble du matériel permettant de mener à bien les exploitations du guide : mots illustrés, images séquentielles, jeux, photos, modèles d'écriture...



Calendrier linéaire du mois de septembre pour la MS



Calendrier du mois de septembre pour la GS



L'éphéméride

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



VERS LE TEMPS
MATERNELLE
TPS-PS-MS-GS
210 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-38321-075-7
RÉF VLT



Le sommaire

- Les rituels**
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 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 2023-2024

9 feuillets d'étiquettes autocollantes
ISBN 978-2-38321-076-4
RÉF EPH23



DÉCOUVREZ
des lots sur mesure
sur notre
site internet!

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre semi-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif

81€



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

21€

OUTIL POUR L'ENSEIGNANT

Éphéméride 2023-2024
9 feuillets d'étiquettes
autocollantes

10€

LIVRES DE JEUNESSE

Documentaire

10€

Album

13€ ou 16€

Livre de recettes

18€

Livre-CD

24€

Chevalet modèles de dessin

15€



Quels sont les livres de jeunesse exploités dans le guide de l'enseignant VERS LE TEMPS ?



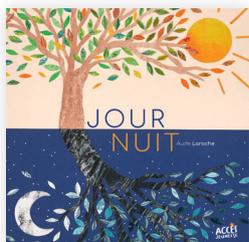
Découvrez les nouveautés jeunesse dans le catalogue de 16 pages ACCÈS Jeunesse.

DEUX ALBUMS

pour apprendre à distinguer le jour et la nuit



TPS-PS



MS-GS

TROIS ALBUMS

pour se repérer dans la semaine



TPS-PS



MS



GS

UN ALBUM

pour se repérer dans la journée d'école



TPS-PS

UN ALBUM

pour connaître les mois



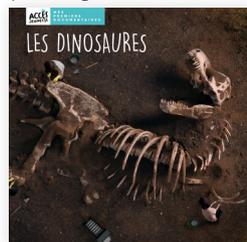
GS

UN ALBUM ET DEUX DOCUMENTAIRES

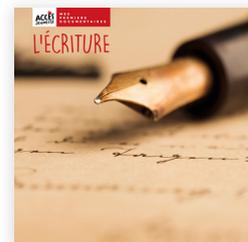
pour appréhender le temps long



MS-GS



GS



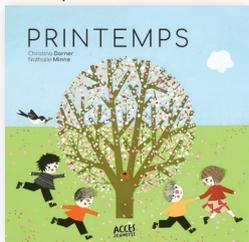
GS

CINQ ALBUMS, QUATRE DOCUMENTAIRES, UN LIVRE-CD ET QUATRE CHEVALETS MODÈLES DE DESSIN

pour identifier les caractéristiques des saisons



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS



GS



MS-GS



MS-GS



MS-GS

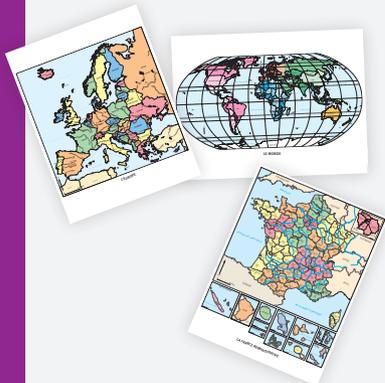


MS-GS



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

- Les 6 cartes murales
- La France (noir & blanc) + l'Europe (couleurs)
 - Le monde (noir & blanc) + La France administrative (couleurs)
 - L'Europe (noir & blanc) + Le monde (couleurs)



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



TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE1
128 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-02-2
REF TEVCE1



TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE2
128 pages
+ compléments numériques
ISBN 979-2-916662-05-3
REF TEVCE2

LA COLLECTION TEMPS ET ESPACE À VIVRE

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

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

Les Temps Modernes ▶ SEMAINE 4

Léonard de Vinci, un génie de la Renaissance

Les objectifs

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

Document 88
L'homme parfait de l'euro italien
La vie de Léonard de Vinci

Document 89
Les lieux de séjour et les déplacements de Léonard de Vinci

Document 90
La ligne de vie de Léonard de Vinci en plusieurs étapes

Document 91
Un génie dans beaucoup de domaines

Document 92
Léonard de Vinci, un génie dans beaucoup de domaines

Les savoir-faire

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

DÉROULEMENT

Phase orale collective

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

Phase individuelle: localisation dans l'espace et le temps

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

Phase orale collective

- ▶ Distribuer le document 92. individuelle silencieuse, pu une lecture fluide permettra
- ▶ Répondre collectivement à certains points: Léonard de Vinci est un génie dans beaucoup de domaines car...
- ▶ Individuellement, dans l'exercice du texte. Pour la correction les différents domaines d'activités.
- ▶ Faire rédiger un résumé de ou se servir de la trace écrite

LEXIQUE

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

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

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

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

Architecte
Personne qui conçoit et réalise des édifices.

REPÈRES D'HISTOIRE

Mise en place sur la frise
La Joconde

TRACE ÉCRITE

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

L'HOMME PARFAIT DE L'EURO ITALIEN

Lucie

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

LA VIE DE LÉONARD DE VINCI

Léonard de Vinci naît à Vinci, en Italie, en 1452. À 14 ans, il part en apprentissage à Florence chez un peintre célèbre. En 1482, il s'installe à Milan au service du Duc de la ville. Il est peintre, sculpteur, ingénieur, architecte. En 1499, il part pour Venise où il dessine les plans pour la défense de la ville. En 1500, de retour à Florence, il dessine les travaux de la ville. Il peint la Joconde la même année. Appelé en 1506 à Milan, Léonard de Vinci se passionne pour les sciences: il dessine des corps humains, des plantes, des mécaniques. En 1513, il rejoint Rome qui est la capitale artistique de l'Italie. En 1516, il est invité par le roi de France François I^{er} qui l'installe à Amboise dans le val de Loire. Nommé 1^{er} peintre, ingénieur et architecte du roi, Léonard de Vinci meurt en France en 1519.

LES LIEUX DE SÉJOUR ET LES DÉPLACEMENTS DE LÉONARD DE VINCI

MER MÉDITERRANÉE

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

2 Sur la carte, localise l'Italie et le royaume de France: écris-les en majuscules rouges.

3 Indique au crayon gris les différents déplacements de Léonard de Vinci.

4 Complète la légende ci-dessous.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Papier

45€

Numérique
Livres semi-interactifs

33,75€

Papier + numérique
Livre papier + livre semi-interactif

61,80€

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

16,80€

Cartes murales
6 cartes murales
REF CGAV

5€

46

HISTOIRE GÉOGRAPHIE

GÉOGRAPHIE À VIVRE

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

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

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



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

- Les 6 cartes murales
- La France (noir & blanc) + l'Europe (couleurs)
 - Le monde (noir & blanc) + La France administrative (couleurs)
 - L'Europe (noir & blanc) + Le monde (couleurs)

Les sommaires

Période 1
 Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite

Période 2
 Se loger, travailler, avoir des loisirs dans les espaces urbains

Période 3
 Se loger, travailler, avoir des loisirs dans un espace touristique

Période 4
 Satisfaire les besoins en énergie et en eau en France

Période 5
 Satisfaire les besoins alimentaires en France

GÉOGRAPHIE À VIVRE CM1
 140 pages + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-06-0
 RÉF NGA V2

Période 1
 Se déplacer

Période 2
 Transporter

Période 3
 Un monde connecté

Période 4
 Mieux habiter en ville

Période 5
 Mieux aménager la ville

GÉOGRAPHIE À VIVRE CM2
 148 pages + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-09-1
 RÉF NGA V3

Séance 3

OBJECTIFS

- Aborder la notion géographique d'emboîtement d'échelles.
- Définir la notion de territoire.
- Présenter la commune, le département, la région.

SAVOIR-FAIRE

- Lire un texte et répondre à des questions simples.
- Annoter un schéma.
- Compléter une carte.

Les emboitements d'échelles

CE QU'IL FAUT SAVOIR

La commune, le département, la région en France
 Avec cette séance, nous mettons en évidence l'emboîtement d'échelles dans lequel nous vivons. Nous continuons l'élargissement progressif de l'étude des lieux de vie des élèves, du quartier en séance 1 à la commune en séance 2, au département, la région, la France, l'Europe et le monde dans cette séance 3.

La commune est la plus petite division administrative française. Sa création remonte au décret du 14 décembre 1789. Le découpage communal résulte néanmoins d'une histoire bien plus ancienne qui remonte au regroupement d'habitants autour d'un Seigneur, d'un noyau commercial et/ou d'une église.

Le territoire de la commune est administré par une municipalité, c'est-à-dire le maire et son conseil municipal. Les conseillers municipaux sont élus au suffrage universel direct pour 6 ans. Leur nombre dépend de la taille de la commune et est compris entre 7 pour les villages de moins de 300 habitants et 60 pour les villes de plus de 300 000 habitants.

Au 1er janvier 2017, la France de l'administration locale (peu un pouvoir de police).

Si toutes les communes ont à rurale à la grande ville. Paris, arrondissements municipaux peuplés avec un seul habitant en Guyane à 4 hectares pour Les communes voisines s'assoient Ces intercommunalités peuvent les communes d'agglomération.

Le département est une division des départements furent non découpages en provinces de Depuis avril 2016, il y a 101 départements (Martinique, Gu. Depuis 2016, le département départementaux sont élus par canton. Le conseil départemental communication ainsi que des

La région est à la fois une division Depuis le 1er janvier 2016, elle Ce nouveau découpage correspond à l'importance qui est devenue officielle le 1er 0 La région est administrée par Le conseil régional gère princ. les transports interurbains et

Cette séance est par ailleurs Vous trouverez des éléments à la séance 15 de l'ouvrage

DÉROULEMENT

Phase de découverte : visualisation des différentes échelles.

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

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

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

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

Phase de réappropriation : mon département, ma région.

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

TRACE ÉCRITE

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

LEXIQUE

Échelle
 Rapport de grandeur entre la distance figurée sur une carte et la dimension géographique de l'espace représenté.

Commune
 Division territoriale et administrative de proximité dirigée par un maire.

Département
 Division territoriale et administrative gérée par un conseil départemental.

Région
 Division territoriale et administrative gérée par un conseil régional.

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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** 50€
- Numérique** Livre semi-interactif 37,50€

- Papier + numérique** Livre papier + livre semi-interactif 68,75€
- Utilisateurs supplémentaires** Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires. 18,75€
- Cartes murales** 6 cartes murales 5€
 RÉF CGAV

Nouvelle version

DISPONIBLE mai 2023



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

Les compléments numériques

- Les documents des séances à projeter.
- Les pages élèves à imprimer.
- Les 52 récits (27 au CM1 et 25 au CM2) enregistrés et illustrés.
- Des récits bonus à (re)lire et à (ré)écouter.
- Des propositions ludiques pour enrichir et ancrer les apprentissages.
- Des bilans/évaluations (3 au CM1 et 5 au CM2).

Les sommaires

CM1
LA FRANCE AVANT LA FRANCE
LE TEMPS DES ROIS
LE TEMPS DE LA RÉVOLUTION ET DE L'EMPIRE

HISTOIRE À REVIVER
CM1
160 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-383210-87-0
REF NHRVCM1

CM2
LE TEMPS DE LA RÉPUBLIQUE
L'ÂGE INDUSTRIEL EN FRANCE
LA FRANCE, DES GUERRES MONDIALES À L'UNION EUROPÉENNE

HISTOIRE À REVIVER
CM2
160 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-383210-88-7
REF NHRVCM2

LA COLLECTION

HISTOIRE À REVIVER

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

Une collection basée sur la chronologie pour permettre la constitution rigoureuse et attrayante d'une première culture historique.
Une nouvelle version en 2 tomes, conforme aux programmes.

Le temps des rois

12 Quel est le rôle de l'Église au Moyen Âge ?

LES REPÈRES POUR L'ÉLÈVE

Déroulé du 1^{er} au 1^{er} siècle

Personnages/Événements
Moines
Prêtres
Sacraments: baptême, mariage, extrême-onction

Contextualisation
Développement des monastères
Contrôle de la vie quotidienne par l'Église: assistance aux pauvres et aux malades; assistance

BONUS
LES 32 RÔLES DE L'ÉGLISE AU MOYEN ÂGE

L'ÉCLAIRAGE POUR L'ENSEIGNANT

« La naissance et le schéma de l'Église. Toute la population est chrétienne. Le chrétien espère un bénéfice spirituel de ses dons matériels. Le schéma de l'Église présente des éléments royaux, de nombreuses donations, de ses terres et de l'impôt (la dime). Les parents offrent un de leurs enfants aux abbayes. (Totalement) La société médiévale est fondamentalement partagée entre les laïcs et les clercs qui appartiennent soit à l'Église séculière (le clergé), soit à l'Église régulière (la retraite du moine). »

« Le plan spirituel. Jusqu'au 1^{er} siècle, l'Église est fondée sur les dogmes apostoliques qui se comportent en grands saignés. À tout le niveau de la hiérarchie, les moines des cloîtres se confondent avec ceux des laïcs. Plusieurs réformes préparent le retour au message original du christianisme: réforme cléricale ou réforme des moines (le monastère pour obtenir les bénéfices de Dieu), les processions et les pèlerinages, le contrôle de l'école (régulièrement l'école des frères, carnaux). Elle instaure une liturgie et définit les sacrements comme l'extrême-onction donnée aux mourants (10¹ siècle) et le mariage (10¹ siècle). Les clercs prennent en considération les corps souffrants, l'Église assiste les malades et les pauvres dans les hôpitaux. »

« La fonction d'assistance (les clercs veillent au salut des âmes). L'Église modifie les mœurs du clergé au 1^{er} et 12¹ siècles en limitant la violence exercée par les chevaliers: protection des faibles (peux de Dieu), interventions de combats (bénévoles). Elle installe le sacre dans la vie sociale par le culte des reliques et des saints, par les « rogations » (pèlerinages pour obtenir les bénéfices de Dieu), les processions et les pèlerinages, le contrôle de l'école (régulièrement l'école des frères, carnaux). Elle instaure une liturgie et définit les sacrements comme l'extrême-onction donnée aux mourants (10¹ siècle) et le mariage (10¹ siècle). Les clercs prennent en considération les corps souffrants, l'Église assiste les malades et les pauvres dans les hôpitaux. »

LE PLAN DE LA SÉANCE

Souvenons-nous
L'Église au Moyen Âge
Clé: premier roi baptisé
Charlemagne couronné empereur par le pape
Saint Louis, le roi très chrétien

Souvenons-nous
L'Église et les sacrements
L'Église et les malades
Machi Neufville, moine au monastère
L'Église et l'éducation
L'Église et la trace écrite

Le titre de la séance

Il pose la question clé.

L'éclairage pour l'enseignant

Il résume ce que l'enseignant doit maîtriser.

Les récits bonus proposés

Au CM1, placés en début et/ou en fin de séance, ces 32 récits supplémentaires permettent de ne pas perdre le fil chronologique. Au CM2, 12 récits de CM1 sont proposés en début d'année pour réviser. 3 autres récits complètent la fin de l'année.

Le plan de la séance

Il est précédé du **SOUVENONS-NOUS** qui remet en mémoire les apprentissages ultérieurs utiles à la séance.

La référence aux animations

Elles ancrent les apprentissages.

Le déroulement de la séance

Il est décliné sur 2 pages.

QUEL EST LE RÔLE DE L'ÉGLISE AU MOYEN ÂGE ?

12.3 Houdouin, moine au monastère Récit page 69

OBJECTIF Découvrir la vie monastique.

- Que fait le moine dans la journée ? Il prie, il écoute des lectures de la Bible, il travaille.
- Quelles sont les conditions de vie des moines ? Ils vivent durement (travail, alimentation frugale, travail manuel, discipline).
- À quoi sert un monastère ? Suggestions.
- Les moines y étudient les textes, y prient pour le salut des hommes, y produisent des biens (viens, fromage, bière, vin...). Ils contribuent à l'enrichissement de l'Église.
- Identifie les règles qui régissent la vie des moines en complétant les phrases. Silence, vie collective, obéissance, pauvreté.

12.4 L'Église et l'éducation

OBJECTIF Connaître les modes de transmission du savoir au Moyen Âge.

- Qui est le personnage à gauche de cette image ? C'est un moine chargé de l'enseignement.
- Décris-le. Il est représenté en position élevée et en taille agrandie pour montrer sa supériorité intellectuelle. Un épais manuscrit est posé sur un lutrin devant lui. Il a la main levée, lit et commente des textes.
- Décris les élèves. Il y a des hommes et une femme, des laïcs et des clercs reconnaissables à leur tonsure. Certains lisent, d'autres écoutent le professeur.
- La tonsure fait partie des rites de mutilation qui marquent le renoncement au monde. Celle des chrétiens vise à reproduire la forme d'une couronne, renversement symbolique de la couronne royale. Elle permet aux clercs d'avoir à tout moment présent à l'esprit le souvenir de la couronne d'épines du Christ.
- Quel est le rôle de l'Église ? Elle permet la conservation et la transmission des savoirs.
- Les manuscrits sont copiés par des moines copistes. Les ouvrages sont des textes antiques (Aristote) et religieux.

PAGE ÉLÈVE Le rayonnement de l'Église

OBJECTIF Mémoriser les différents rôles de l'Église et ses lieux symboliques.

- Identifie les lieux. 1-3-2. Leurs rôles, assistance aux malades - ordonnance religieuse - transmission du savoir.
- Comment l'Église peut-elle assumer tous ses rôles ? Grâce à sa puissance et à sa richesse.
- Les ressources de l'Église sont immenses. Ses nombreuses terres rapportent et permettent le commerce. Les paysans lui versent la dime (1/10 des récoltes). Elle perçoit des donations très importantes: l'accès à certains sacrements est payant et les testaments accordent à l'Église une partie des biens du mort qui pense ainsi se laver de ses péchés. De plus, le roi fait des dons, comme Saint Louis avec les aumônes royales.

LA TRACE ÉCRITE

Au Moyen Âge, l'Église est riche et puissante. Par les sacrements, elle fixe les règles de vie des chrétiens de leur naissance à leur mort. Dans les hôpitaux, elle assiste les pauvres et les malades. Par l'intermédiaire des moines, elle assure un enseignement dans les monastères.

Les documents légendés à projeter

Ils sont de différentes natures: œuvres contemporaines ou postérieures à l'époque étudiée, textes, cartes, photographies, tableaux, graphiques, croquis...

La référence à la page élève

L'objectif de l'étude du document

Les questions réponses Elles guident l'enseignant dans l'exploitation du document projeté.

Les + Ils donnent des informations supplémentaires.

La trace écrite Cette proposition reflète une rédaction collective ou individuelle attendue des élèves qui répond à la question clé posée par le titre de la séance.

La page élève
Elle est imprimable.

12 QUEL EST LE RÔLE DE L'ÉGLISE AU MOYEN ÂGE ?

ACCÈS Éditions → Histoire à revivre CM1

LE RÉCIT Houdouin, moine au monastère

Les murs nus de notre monastère abritent le silence. Comme mes frères, je tiens ma bouche close. Seules les paroles pour Dieu rompent ce silence ; et elles résonnent alors de toute leur vérité, où que nous soyons, quoi que nous fassions. En toutes saisons, nos chants rythment nos journées, dès la naissance de l'aube, jusqu'au coucher du soleil. Nos lectures des passages de la Bible au moment du repas nourrissent nos âmes. Pour les corps, seuls pain et légumes suffisent. Nous nous endormons dans le silence du grand dortoir. Peu importe le froid puisque nos cœurs sont remplis de l'amour divin.

Frère Barnabé a oublié la loi sacrée du silence. Nous lui faisons confiance pour son beau travail de copiste. Mais pourquoi a-t-il commenté à voix haute le texte antique qu'il s'appliquait à recopier ? Nous avons discuté de cette faute et le père abbé l'a puni. Demain, nous défilions devant lui. Il sera couché, face contre terre, bras allongés. Il sera exclu de nos prières.

Moi, dans ma vie de moine cloîtré, je veux n'entendre que la musique du monde créé par Dieu. J'aime me laisser bercer par les pépiements des oiseaux cachés dans les haies qui entourent notre potager. Le vent soulève parfois doucement le capuchon de ma longue robe dans un faible froissement. Mon travail silencieux dans le jardin m'est doux comme une prière. Je sais que frère Thomas éprouve le même calme lorsqu'il passe ses heures à répéter les mêmes gestes nécessaires à la fabrication de nos fromages. Dieu est là, parmi nous, comme il est dans le cœur des pauvres paysans déguenillés et affamés qui souffrent autour de nous.

1 La vie des moines est régie par quatre règles : vie collective, silence, pauvreté et obéissance. À la suite de chaque situation, écris la règle qui correspond.

1. Les frères ne parlent pas : c'est la règle d.....
2. Ils dorment dans un grand dortoir : c'est la règle d.....
3. S'ils fautent, ils sont punis par le père abbé : c'est la règle d.....
4. Ils ne mangent que du pain et des légumes et vivent dans le froid : c'est la règle d.....

2 Identifie les lieux avec les numéros : hôtel-Dieu monastère église.
Dans les cadres, écris le rôle que l'Église y exerce : cérémonie religieuse, assistance aux malades, transmission du savoir.



LE LEXIQUE

LES MOTS-CLÉS

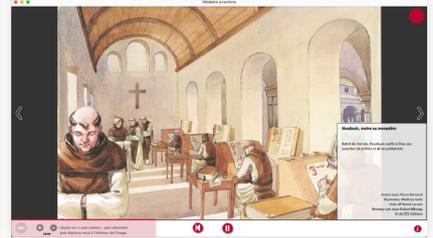
Moine Homme qui vit à l'écart du monde pour prier Dieu.
Monastère Ensemble de bâtiments appartenant à l'Église, où s'enferment les moines.
Hôtel-Dieu Hôpital géré par l'Église pour accueillir les pauvres et soigner les malades.
Sacrement Cérémonie qui relie le chrétien à Dieu (baptême, confirmation, pénitence, eucharistie, ordre, mariage, onction).

LE VOCABULAIRE DU RÉCIT

Frère Le nom que les moines se donnent entre eux en référence au message du Christ.
Copiste Le moine qui recopie les textes antiques et religieux dans un manuscrit.
Père abbé Le moine qui dirige le monastère.
Cloîtré Enfermé.
Déguenillé Vêtu de vieux vêtements déchirés, en lambeaux.

Le personnage du récit
Il est le témoin du passé.

Le récit
Il est d'abord écouté puis lu par les élèves.



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

Les exercices
Ils contribuent à la compréhension du récit et enrichissent l'apprentissage.

Le lexique
Il définit les mots-clés de la séance et le vocabulaire spécifique au récit.

Les 27 séances du 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 domine-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 ?

Les 25 séances du 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 survivre 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 ?

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

50€



Numérique
Livre semi-interactif

35€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif

67,50€



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

17,50€

CITOYENNETÉ À VIVRE

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

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



Au cycle 2, les élèves sont confrontés aux grandes questions qui les interpellent. Au cycle 3, ils sont mis face aux grandes questions qui traversent notre temps, notre société et l'humanité. Chaque séance pose une problématique concrète et y répond en 4 pages.

Les compléments numériques

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

Les sommaires

Les 7 modules de 3 séances du cycle 2

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



CITOYENNETÉ À VIVRE
CYCLE 2
144 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-07-7
REF CAV2

Les 7 modules de 5 séances du cycle 3

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



CITOYENNETÉ À VIVRE
CYCLE 3
160 pages
+ 1 DVD-Rom
+ 1 exemplaire de L'apprenti citoyen
ISBN 978-2-916662-14-5
REF CAV3

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

LE GUIDE CITOYEN

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

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

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

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

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

PLAN DE SÉANCE

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

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

Vers une égalité perso
Malgré une évolution vers l'égalité entre les femmes et les hommes n'est pas

96 Citoyenneté à vivre

Le mythe biblique d'Ève reprend le mythe antique de Pandore, la première femme créée par Zeus à qui elle dérobait en ouvrant la boîte des maux.

La femme bénéfique, nourricière et maternelle

LES MODÈLES FONDATEURS D'UNE IDENTITÉ FÉMININE

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

Pourquoi les femmes sirènes sont-elles dangereuses ?

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

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

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

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

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

Que racontent ces récits bibliques ?

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

Compare les récits.

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

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

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

Connais-tu l'histoire du fruit défendu ?

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

Qui sont ces deux personnages ? Décris la scène.

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

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

Les sorcières ont-elles existé pour de vrai ?

Oui et non.

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



Sorcière au sabbat. XV^e siècle

Comment Vénus est-elle représentée ?

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



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



DÉESSE mère gauloise. I^{er} siècle



LA VERGE Marie. XV^e siècle

Que symbolise cette statuette ?

Le ventre porte les enfants ; l'admiration que la vie.

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

PAROLES d'auteur

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

Jean-Pierre Remond »

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

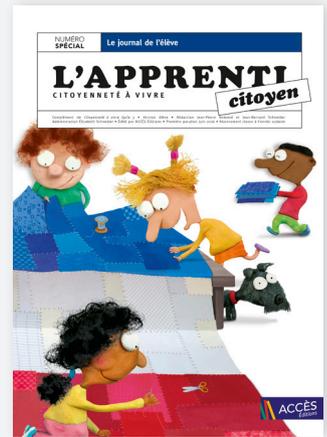
50€

L'APPRENTI CITOYEN

LE JOURNAL DE L'ÉLÈVE

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

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



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

Le sommaire

Les 35 problématiques

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

N° 21 UNE HUMANITÉ DIVISÉE

L'APPRENTI

CITOYENNETÉ À VIVRE

citoyen

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

L'ODYSSÉE

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

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

LA BIBLE

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

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

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

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

• *Chapitre 1.27*

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

• *Chapitre 2, 21 à 24*

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

LOIS SUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE DES FEMMES

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

Un lexique est proposé pour chacune des 35 séances.

LEXIQUE	Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?
<p>La Bible Recueil des livres saints du judaïsme et du christianisme.</p> <p>La Genèse Premier livre de la Bible consacré aux origines de l'humanité.</p> <p>Ève Dans les traditions chrétienne et juive, la première femme mère de l'humanité.</p> <p>Adam Dans les traditions chrétienne et juive, le premier homme de l'humanité.</p>	<p>La sirène Créature imaginaire mi-femme, mi-bête qui séduit les hommes.</p> <p>La sorcière Créature imaginaire méchante et dangereuse, amie du diable.</p> <p>La misogynie Haine des femmes.</p> <p>L'émancipation féminine Libération de la femme de ses contraintes sociales et morales</p> <p>La pionnière Personne préparant la route à d'autres.</p>

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



LA COLLECTION SCIENCES À VIVRE

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

La collection **Sciences à vivre** propose des outils structurés clés en main pour découvrir les Sciences de la Maternelle au CM2. Cette méthode complète repose sur des séquences innovantes et détaillées mettant en œuvre du matériel prêt à l'emploi.

LABELLISÉ



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

Les guides de l'enseignant

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



Les coffrets

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

Les compléments numériques

Les trois outils comportent des compléments numériques qui proposent :

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





LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT

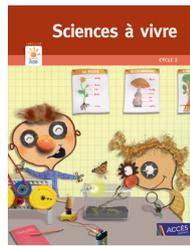


SCIENCES À VIVRE
MATERNELLE
288 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-07-7
RÉF SAV1



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



SCIENCES À VIVRE
CYCLE 2
280 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-17-6
RÉF SAV2



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

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

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



SCIENCES À VIVRE
CMI-CM2
284 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-12-1
RÉF SAV3



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

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

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

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

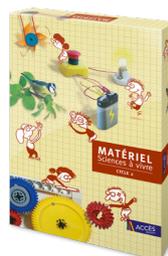
LES COFFRETS DE MATÉRIEL



MATÉRIEL
SCIENCES À VIVRE
MATERNELLE
ISBN 978-2-909295-08-4
RÉF MSAV1



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



MATÉRIEL
SCIENCES À VIVRE
CYCLE 2
ISBN 978-2-909295-18-3
RÉF MSAV2



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

PAROLES d'enseignante

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

Martine »

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre interactif

48€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre interactif

84€



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

24€

COFFRETS



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

80€



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

Les séquences d'apprentissage

L'objectif général

INFORMATION ET OBJET NUMÉRIQUE
Les objets numériques

CM1 LES P'TITS INFORMATICIENS
Comprendre la chaîne numérique

Séance 1 Nommer les différents éléments d'un ordinateur et leurs fonctions 55 min Pas d'organisation particulière	Séance 2 Différencier matériel et logiciel 65 min Classe en salle informatique	Séance 3 Jouer pour réinvestir ses connaissances 45 min Classe organisée en îlots	Séance 4 Utiliser un logiciel de traitement de textes 60 min Classe en salle informatique	Séance 5 Mettre en forme un document 65 min Classe en salle informatique	Séance 6 Évaluation 45 min Pas d'organisation particulière
---	--	---	---	--	--

PAS D'ORGANISATION PARTICULIÈRE
55 minutes

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

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

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

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

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

Phase 3 : RÉDACTION DE LA DÉFINITION DU MOT ROBOT
Oral collectif • 15 min

- La définition d'un robot est rédigée collectivement et copiée dans les cahiers de sciences.
- Un robot est une machine qui peut faire des opérations à la place de l'Homme. Il peut aller dans des endroits qui lui sont inaccessibles : volcan, espace, fonds sous-marins.
- Il peut faire des opérations répétitives et fatigantes : fabrication dans l'industrie, triage.
- Il peut faire des opérations dangereuses : déminer, ausculter les volcans, manipuler des produits dangereux.
- Il peut servir à jouer.
- Il peut aider des personnes handicapées ou âgées.
- Il peut faire des gestes très précis et assister des médecins ou des chercheurs.

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

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

PROLONGEMENT / TRANSVERSALITÉ

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

Le déroulement de la séquence

Il permet de visualiser en un coup d'œil la durée de la séquence, son cheminement et les modalités d'organisation proposées.

L'objectif spécifique

Les consignes

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

Les réponses attendues

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

Les traces écrites

En cursive, elles permettent de visualiser ce qu'il faut retenir et donnent un exemple de ce qui peut être noté dans les cahiers de sciences.

Les remarques pour l'enseignant

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

Le prolongement ou les séances pluridisciplinaires

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

Le lexique

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

ROBOT Machine programmable capable de manipuler des objets ou d'effectuer des actions spécifiques.

CAPTEUR Système de détection.

PROGRAMME Ensemble d'opérations rédigées par un informaticien et devant être effectuées par un ordinateur.

ALGORITHME Suite définie d'instructions destinées à un ordinateur.

LEXIQUE



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

Du matériel tout prêt!

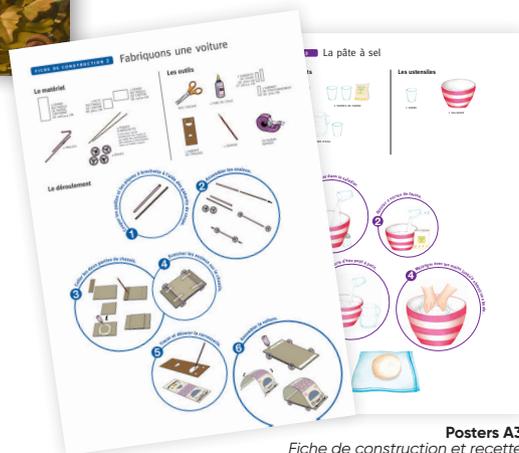
Ne perdez pas de temps à tout imprimer, plastifier, découper... Ces deux coffrets vous accompagnent dans les différentes séances des guides de l'enseignant Sciences à vivre des cycles 1 et 2.



Les posters

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

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



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



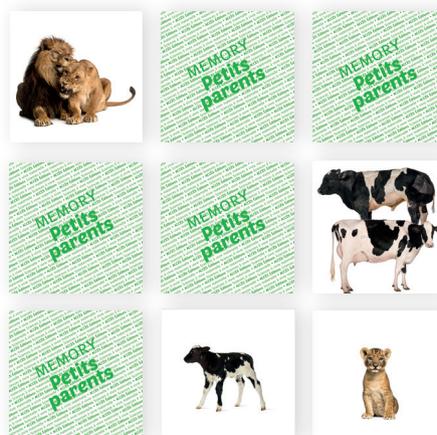
Cartes-images
Déplacements des animaux Matériel Sciences à vivre Cycle 2

Les cartes

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



Grandes cartes
7 familles des chaînes alimentaires Matériel Sciences à vivre Cycle 2



Grandes cartes
Memory des ombres et Memory petits / parents Matériel Sciences à vivre Maternelle

VERS LA MUSIQUE

Léa Schneider Professeure des écoles et directrice éditoriale
Régis Chevandier Professeur des écoles

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



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

- Les 6 CD audio
- **18 chansons originales**, écrites et enregistrées spécialement pour l'ouvrage.
 - **Des versions instrumentales et avec pulsation** des chansons.
 - **Des rythmes** à reproduire.
 - **Des sons** à identifier (loto sonore), à imiter (cris d'animaux et onomatopées), à imaginer (paysage sonore).
 - **Des extraits d'instruments seuls.**
 - **Des extraits d'œuvres musicales** choisies spécialement pour faciliter la mise en œuvre des séquences.

découvrir **LES SONS**

LES BOUTEILLES DE LAIT

Discriminer des sons

1 séance de 15 minutes

MATÉRIEL

- 3 bouteilles de lait en TPS contenant chacune de l'eau, des perles et du sable.
- un quadrôme en PS avec des pétales, une cingulaire en MS avec de la farine, une silex en GS avec du riz
- des barquettes contenant chacune la même chose que les bouteilles
- des barquettes vides

1 Identifier des sons donnés

1 Situation déclenchante
1 Activité dirigée de 4 à 8 élèves

- L'enseignant dispose les bouteilles de lait sur la table. Il annonce que ces bouteilles sont différentes et demande pourquoi. Les élèves émettent des hypothèses sans toucher les bouteilles.
- **LES BARQUETTES ET LES CARTES NE DOIVENT PAS ÊTRE VISIBLES DES ÉLÈVES POUR NE PAS INFLUENCER LES RÉPONSES.**
- **Différenciation** Varier le nombre de bouteilles en fonction du niveau des élèves: trois bouteilles en TPS, quatre en PS, cinq en MS et six en GS.

2 Manipulation des bouteilles
2 Activité dirigée de 4 à 8 élèves

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

3 Association des bouteilles et de leur contenu
3 Activité dirigée de 4 à 8 élèves

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

Différenciation Les roses élèves qui n'entendent pas la distinction

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

+ **Le saviez-vous ?**

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

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

La phase d'échauffement

Les échauffements corporels

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

LA MARCHÉ À SUIVRE
 À chaque séance, choisir deux à quatre exercices :
 - un petit rituel pour mobiliser l'attention des élèves,
 - un ou deux exercices pour réveiller le corps et le visage,
 - à partir de la MS, un ou deux exercices pour travailler la respiration.

PETITS EXERCICES POUR MOBILISER L'ATTENTION

- CLAP CLAP TPS PS**
Frapper dans les mains à un tempo régulier. Fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter. Les premières fois, mettre le doigt devant la bouche si ce ne suffit pas. Si nécessaire, faire les gros yeux à ceux qui continuent.
- CLAP CLAP SILENCIEUX MS GS**
Frapper dans les mains à un tempo régulier, d'abord de manière à ce que les poignes se touchent et produisent un son, puis en arrondissant le geste juste avant qu'elles se rencontrent. Lorsque le silence est presque atteint, fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter.
- CLAPING MS GS**
Frapper dans les mains lentement puis de plus en plus vite.
- JEUX DE DOIGTS TPS PS MS GS**
Énumérer plusieurs mouvements issus de jeux de doigts, en allant des plus simples aux plus complexes : d'abord les « mainnettes », puis un moulinet, faire se toucher les doigts des deux mains un à un...
- PERCUSSIONS CORPORELLES RYTHMÉES MS GS**
Produire une formule rythmique simple en percussion corporelle. Orienter les mains vers les chanteurs pour qu'ils reproduisent le rythme proposé. Lorsque c'est réussi, changer de formule et de type de percussion corporelle.
- PERCUSSIONS CORPORELLES TPS PS MS GS**
Choisir un type de percussion corporelle : claquement de langue, frapper dans les mains, frapper sur les cuisses, tousser, frapper sur les joues, tap des pieds, claquement des doigts, frapper de deux doigts sur la paume de l'autre main... Donner la mesure à un tempo régulier au moyen de la percussion corporelle choisie et noter les chanteurs à faire de même.



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



COMPLÈMENT CD
 VERS LA MUSIQUE MA-
 TERNELLE
 6 CD audio
 ISBN 978-2-916662-27-5
 RÉF CDIMUS

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** 60€
- Numérique** 48€
 Livre interactif

- Papier + numérique** 84€
 Livre papier + livre interactif
- Utilisateurs supplémentaires** 24€
 Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.

COMPLÈMENT CD

- 6 CD audio 20€

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

LA BOITE À MUSIQUE COFFRET

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

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

Les portraits d'instruments

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



Portrait d'instrument
Le violoncelle

Les dés

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



Les cartes

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

Cartes Humeurs



Cartes Gestes

Les planches de jeu

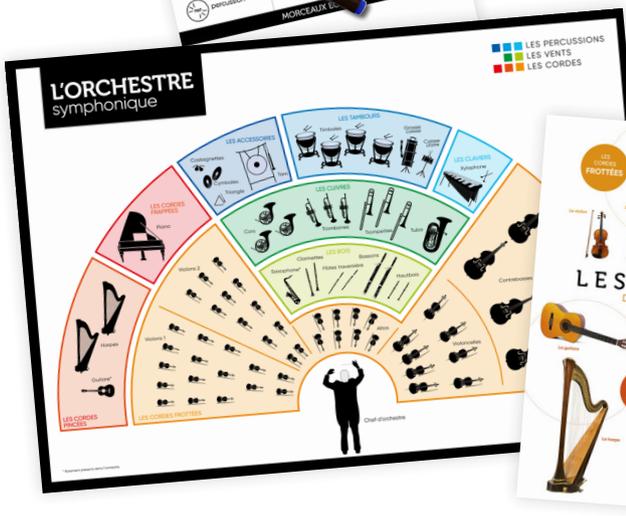
Elles proposent des jeux déclinés selon deux niveaux en fonction de la face choisie.



Planche Loto sonore

Les posters

Ils structurent les apprentissages des élèves.



Poster A2
Les cordes



Le contenu

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

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



COFFRET



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

80€

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





VIVRE LA MUSIQUE

Coralie Charton Conseillère pédagogique
Magaly Jungbluth Conseillère pédagogique en musique

Le guide pédagogique **Vivre la musique** propose des séquences clés en main pour l'enseignement de la musique du CP à la 6^e.

L'ouvrage est composé de 13 séquences thématiques découpées chacune en 7 séances qui développent les principales compétences musicales : connaissance des œuvres, rythme, découverte des instruments, exploration du son, chant et création musicale. Comme dans **Vers la musique**, chaque compétence musicale est symbolisée par une couleur.

- Les compléments numériques
- **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.

- Les 6 CD audio
- **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.

C'EST MOI, LE MONSTRE!
Transformer sa voix en une voix qui fait peur

40 minutes

10 minutes
MATÉRIEL : l'album *Le monstre poilu* (Henriette Béchanier et Jérôme Gailmond, Jeunesse 1992)

Situation déclenchante
Oral collectif
L'enseignant lit l'album *Le Monstre poilu*. Lorsqu'il fait parler le monstre, il transforme sa voix pour qu'elle fasse peur.
* IL S'AGIT D'UNE RÉÉCRITURE DE LA BELLE ET LA BÊTE DANS LAQUELLE LA PETITE LUCILE, FILLE DU ROI INSOLENTE ET MALPOLUE, RENCONTRE UN MONSTRE POILU QUI DÉSEIRE LA MANGER.

15 minutes
MATÉRIEL : Par groupes :
- du papier aluminium
- du film plastique
- un cône de chantier
- un tube en plastique (gaine électrique large)
- un goblet en plastique
- un verre

Transformation de la voix
Groupes de 4 à 6 élèves
Comment faire pour transformer sa voix pour qu'elle fasse peur ? On peut mettre ses mains en cône devant la bouche, parler dans un vase, utiliser un auto-tune...
L'enseignant répartit les élèves en groupes et distribue du matériel à chacun : cônes de chantier, papier aluminium, sachet plastique, pot en verre, goblets en plastique.
Vous allez utiliser ce matériel pour transformer votre voix en une voix qui fait peur.
Les élèves expérimentent diverses actions : parler à travers le cône de chantier, placer du papier sulfurisé devant sa bouche, parler dans un vase en verre...
Les groupes présentent leurs propositions au reste de la classe. L'enseignant les enregistre.
Les enregistrements sont diffusés et commentés par la classe.
* EN PETIT GROUPE AVEC UN ADULTE, LES ÉLÈVES PEUVENT UTILISER LE LOGICIEL IMAGACTY QUI PERMET DE TRANSFORMER LA VOIX DE MANIÈRE INFORMATIQUE (VOIR TRUCS & ASTUCES PAGE 40).

15 minutes
MATÉRIEL : Par binômes :
- du papier aluminium
- du film plastique
- un tube en plastique (gaine électrique large)
- un goblet en plastique
- un verre
Pour la classe :
- un dictaphone

Présentation des enregistrements
Binômes / Oral collectif
En binômes, les élèves s'entraînent à jouer le dialogue entre Lucile et le monstre en conjuguant l'utilisation d'objets et les paramètres débit, intonation, hauteur... Ils présentent leur réalisation à la classe.
* UN ACCESSOIRE REPT ÉTÉ DONNÉ À L'ÉLÈVE QUI JOUE LE MONSTRE (CORNIÈRE, NEZ CROCHÉ, CAP...). POUR FACILITER L'INTERPRÉTATION DU PERSONNAGE.
La production est enregistrée par l'enseignant et réécoutée par l'ensemble de la classe.

PASTORALE
Découvrir une œuvre qui décrit la nature

40 minutes

Pendant plusieurs semaines par petites touches
MATÉRIEL : un dictaphone

Préparation à l'écoute
Groupes de 4 à 6 élèves en extérieur
* AU COURS DES SEMAINES MÊME DE LA CLASSE, LES ÉLÈVES ONT POUR HABITUDE DE REGARDER AU DEHORS LE TEMPS S'ILS NE SONT PAS EN RÉUNION, ILS SONT HABITUÉS À ÉCOUTER.
Pendant plusieurs semaines, en petits groupes, les élèves collectent les bruits du temps qu'il fait en les écrivant dans un répertoire ou en les enregistrant avec un dictaphone.
- **Bruits du beau temps** : bourdonnement des insectes, brise légère, bruissement des feuilles, chant des oiseaux, élèves qui jouent dans la cour.
- **Bruits de la pluie** : forte ou douce, que l'on entend crépiter sur le macadam de la cour, sur la toiture métallique du garage à vélos, sur le feuillage des arbres, dans les flaques d'eau.
- **Bruits du vent** : dans les feuilles des arbres, sur les tuiles du toit, dans la cage d'escalier qui fait claquer les portes, sifflements des courants d'airs.
- **Bruits de forage** : qui gronde d'abord au loin, qui s'approche jusqu'à éclater violemment.
- **Absence de bruits** quand la neige recouvre le sol.
Les sons recueillis sont présentés au reste de la classe.
* UN TABLEAU DE VOCABULAIRE POUR METTRE EN NOTES LA DESCRIPTION PEUT ACCOMPAGNER LA DÉMARCHE.

5 minutes
MATÉRIEL : le document *Histoire sonore* pour l'enseignant

Création d'une histoire sonore
Oral collectif
L'enseignant lit l'*Histoire sonore*. Tout en racontant, il invite les élèves à illustrer les éléments de l'histoire avec des gestes. Par exemple : taper avec un doigt sur sa main pour une pluie fine, avec plusieurs doigts pour une pluie drue; frapper les poings sur la table pour le tonnerre; frotter sa poitrine avec ses mains pour le vent; frapper ses deux mains pour la foudre; frapper les pieds par terre pour le grondement de forage...

La découverte des œuvres du répertoire et l'interdisciplinarité sont des éléments essentiels de **Vivre la musique**. À travers l'écoute, la reproduction, l'expérience musicale, les élèves s'approprient naturellement les différents styles de musique et les grands classiques.



VIVRE LA MUSIQUE
CYCLES 2 ET 3
276 pages
+ complément CD
de 6 CD audio
+ compléments numériques
ISBN 978-2-383210-39-9
REF VMUS2



COMPLÉMENT CD
VIVRE LA MUSIQUE
CYCLES 2 ET 3
6 CD audio
ISBN 978-2-383210-40-5
REF CD2MUS

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livres semi-interactif

45€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre semi-interactif

82,50€



Utilisateurs supplémentaires

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

22,50€

COMPLÉMENT CD



6 CD audio

20€

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

MONSTRE, MONTRE-TOI!
Chant Olivia Ruiz - Texte et Musique: Céline Labèque - Arrangement: Matthieu Eric L. Jean-François Lévesque

COUPLET

REFRAIN

1. J'ai entendu ta voix coconneuse
Je sais que tu es là
J'ai aperçu ta langue visqueuse
Je sais que tu es là
J'ai senti ton corps pousseuseuse
Je sais que tu es là
Je sais, je sais que tu es là

2. Laisse-moi sentir ta pulchre cocorue
Je veux jouer avec toi
Laisse-moi chabouler tes pieds boucheux
Je veux jouer avec toi
Laisse-moi glisser sur ton dos bossu
Je veux jouer avec toi
Je veux, je veux jouer avec toi

3. Et si derrière tes gros yeux vitreux
Il y avait beaucoup de joie?
Et si sous ton langage écailleux
Il y avait un cœur qui bat?
Et si dans cet être immortel
Il y avait un amour éternel?
Et y a-t-il, tout de ces choses cachées en toi?

REFRAIN

REFRAIN FINAL

Oh monstre, monstre, montre-toi!

Oh monstre, monstre, accepte-moi!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72



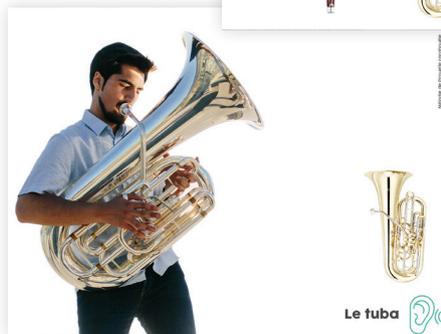
Vivre la musique
est conçu pour fonctionner
de pair avec le coffret
de **La boîte à musique**.
Tout le matériel nécessaire
à la réalisation des séances se trouve
dans les compléments numériques.

Les séances de chant sont basées sur 13 créations originales interprétées par des artistes de renom tels qu'Olivia Ruiz, Natasha St-Pier, Louis Chedid, Sanseverino ou encore Aldebert.

Les jeux interactifs
Ils permettent aux élèves de découvrir et de s'exercer en autonomie.



Le matériel à imprimer
Pour la classe ou pour chaque élève, il permet d'animer les séances.



Les historiettes
Elles proposent un scénario d'échauffement original pour chaque séance de chant.

HISTORIETTE N°1: EN PROMENADE!

C'est dimanche. J'ai pu faire une grasse matinée, je n'ai pas école!
Je baille et m'étire dans tous les sens. **AHHH!**

Maman me demande de sortir pour aller apporter un pot de beurre à ma grand-mère.
Petit pot de beurre, quand te dépitopodebeuriseras-tu?
Je me dépitopodebeuriserai quand tous les petits pots de beurre se dépitopodebeuriseront.
...et je sors. Il pleut, je suis trempée!
Je sautille sur place. Je soute dans une flaque à pied joint. Je secoue mes mains mouillées.
J'attrape les gouttes de pluie avec ma langue. C'est amusant!
Je tire ma langue puis je la rentre plusieurs fois.
Je passe devant la maison de la famille chèvre. Je leur dis BONJOUR de loin mais ils ne m'entendent pas.
Fredonner Promenons-nous dans les bois.
Dire BONJOUR avec différentes intonations, plusieurs hauteurs.
Crier **HE! HO!**

J'arrive devant une maison de brique. Je vois un loup en train de souffler de toutes ses forces.
Imiter le loup: **FFFFFFF!**
Hou Hou Hou de la chanson pour se moquer du loup, reproduit sur plusieurs hauteurs.

Je trouve un chewing-gum dans ma poche.
Je le mets dans ma bouche. Je commence à le mâcher et je fais une bulle...
Je mâche le chewing-gum. Je gonfle le chewing-gum.
...qui explose!
PAF!

La tête que fait le loup! Il est mort de peur, qu'est-ce que ça me fait rire!
HA HA! HI HI! HO HO!
Exagérer les rires, en faire de très saccadés, de très expressifs pour bien mobiliser le diaphragme.

Je suis en retard! Je me dépêche d'aller chez Grand-mère.
Sautiller sur place, imiter la course.

Je sonne.
DING DONG
J'entends Grand-mère au loin.
Tire la chevillette et la bobinette cherra.

Ouf! Je suis arrivée!
AAAAH! OUF! Grand soupir de soulagement.



Les vidéos documentaires
Elles expliquent de manière concrète le fonctionnement de certains instruments ou notions musicales.

VOCALISES

- **SOUS** tout en bas (SOL-MI-DO)
- **MI** le suis la (SOL-MI-DO)
- Vocalise sur une quinte (SOL-DO)
- Vocalise sur Je suis arrivée (SOL-FA-MI-RÉ-DO)

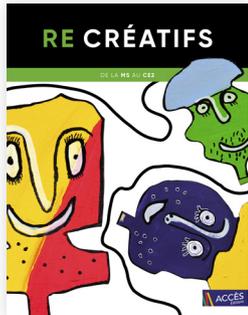


LA COLLECTION ARTS

GUIDES PÉDAGOGIQUES ET RÉPERTOIRES D'ŒUVRES

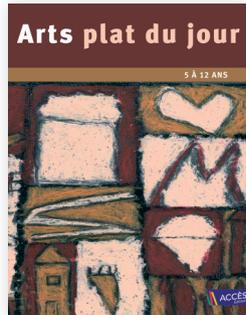
Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Les guides pédagogiques écrits par l'auteur Patrick Straub proposent des situations concrètes pour développer la créativité des élèves tout en développant leurs compétences artistiques. Des répertoires d'œuvres les accompagnent pour proposer aux enseignants des supports visuels et des questionnements pertinents sur les œuvres.



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

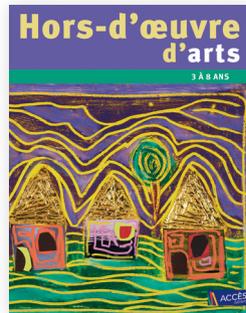
VERSION PAPIER
UNIQUEMENT



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



HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES
du CP à la 6e
184 pages
ISBN 978-2-909295-56-5
REF HAP

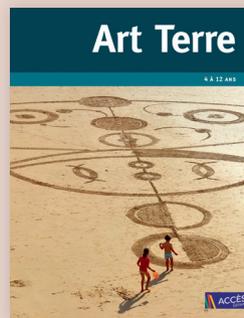


HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
3 à 8 ans
208 pages
ISBN 978-2-909295-72-5
REF HDA



GUIDES DE L'ENSEIGNANT

	Papier	50€
	Numérique Livre non-interactif	35€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	67,50€
	Utilisateurs supplémentaires Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires.	17,50€



ART TERRE
4 à 12 ans
208 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-16-9
REF ART



Papier + DVD-Rom **55€**



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS RÉPERTOIRE
3 à 8 ans
64 posters 320x255mm
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-46-6
REF HDAR



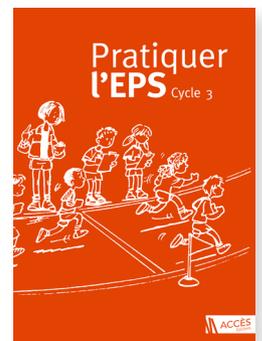
Papier **55€**

LA COLLECTION EPS

L'équipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin



AGIR DANS LE MONDE MATERNELLE
144 pages
ISBN 978-2-909295-05-3
REF AGI



PRATIQUER L'EPS CYCLE 3
176 pages
ISBN 978-2-909295-00-8
REF PEPS



GUIDES DE L'ENSEIGNANT

	Papier	30€
	Numérique Livre non-interactif	21€
	Papier + numérique Livre papier + livre non-interactif	40,50€
	Utilisateurs supplémentaires*	10,50€

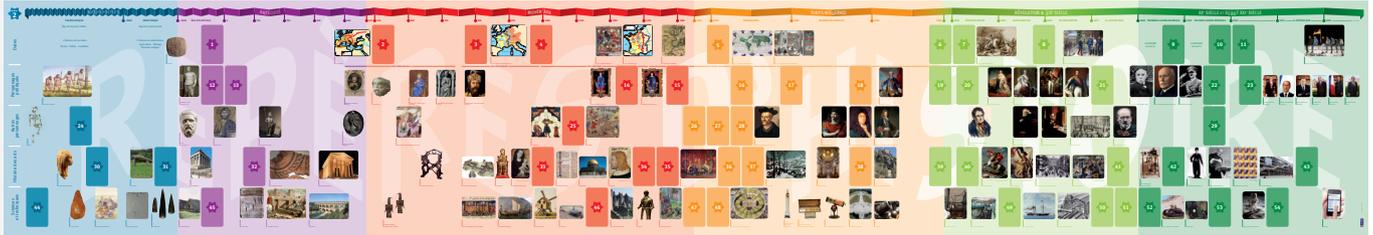
REPÈRES D'HISTOIRE

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

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



Une frise en 3 panneaux pour une utilisation collective



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

La démarche

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

Le boîtier

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

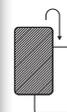
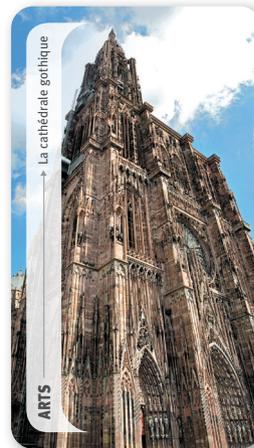
- 3 panneaux 115x60 cm constituant les frises recto CE2 et verso CM1-CM2,
- 5 tapis de jeu 110x60 cm,
- 6 jeux identiques de 72 cartes repères.

5 tapis de jeu pour une utilisation en groupes autonomes



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

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



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

NIVEAU 1



NIVEAU 2



LE BOITIER



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

65€



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

Les animaux gloutons

Difficulté 1 2 3
compétences exercées : caractéristiques de divisibilité

Consigne : En coloriant les deux animaux d'après le code des couleurs, tu verras apparaître en blanc les objets insolites qu'ils ont avalés.

Code des couleurs pour le poisson :
- en bleu, les nombres multiples de 3 et de 4.
- en rouge, les nombres multiples de 4.
- en jaune, les nombres multiples de 3.

Jeu n° 14



Les voisins

Sois le soin de chaque voisin et place sa photo à côté de son nom.

Amélie
Benoit
Carmen
Diego
Éloïse
Florence
Georges
Hector
Isabelle
Julien
Lucas

La concentration

Les fils mêlés

Associe les personnages qui se ressemblent.

Associe chaque nombre à son animal.

Jeu n° 15

des couleurs pour la tortue

range, les nombres multiples de 9 et de 5.
vert, les nombres multiples de 9.
jaune, les nombres multiples de 5.

Jeu n° 15

Montures insolites

Partout dans le monde, l'homme exploite les capacités des animaux ou aux propriétés naturelles, toutes ou certaines, à l'aide de leur sens pour s'orienter lors de trajets et de transports difficiles.

Retrouve le nom de chaque animal, la famille (ovidé, canidé, équidé) à laquelle il appartient et la région où on peut le rencontrer en faisant des indices suivants :

- Le caméléon du désert du Gobi à deux bosses.
- L'âne cambésien sert un méhari, ornamental utilisé pour la monte.
- Le Mustang est un cheval du Tibet.
- L'équidé ne pourrait pas vivre au Tibet comme le yak.
- C'est tout pas le chameau de Bactriane qu'on trouve dans le désert du Sahara.
- Seul le cheval résiste au froid et à l'altitude.

Animal	Nom	Famille	Région

LES OUTILS PHOTOCOPIABLES

Grammaire en Textes

7 à 9 ans

GRAMMAIRE EN TEXTES 7 À 9 ANS
96 pages
ISBN 978-2-909295-76-3
REF GRT1

Grammaire en Textes

9 à 13 ans

GRAMMAIRE EN TEXTES 9 À 13 ANS
128 pages
ISBN 978-2-909295-37-4
REF GRT2

123 jeux de nombres

8 à 13 ans

123 JEUX DE NOMBRES 8 À 13 ANS
80 pages
ISBN 978-2-909295-36-7
REF 123JN

77 jeux de logique

6 à 8 ans

77 JEUX DE LOGIQUE 6 À 8 ANS
96 pages
ISBN 978-2-909295-40-4
REF 77JL

222 jeux de logique

8 à 13 ans

222 JEUX DE LOGIQUE 8 À 13 ANS
96 pages
ISBN 978-2-909295-69-5
REF 222

333 jeux de logique

8 à 13 ans

333 JEUX DE LOGIQUE 8 À 13 ANS
128 pages
ISBN 978-2-909295-68-8
REF 333

66 problèmes de logique

7 à 10 ans

66 PROBLÈMES DE LOGIQUE 7 À 10 ANS
112 pages
ISBN 978-2-909295-64-0
REF 66PL

83 problèmes de logique

8 à 13 ans

83 PROBLÈMES DE LOGIQUE 8 À 13 ANS
96 pages
ISBN 978-2-909295-39-8
REF 83PL

OUTILS PHOTOCOPIABLES

- Papier** 30€
- Numérique** Livre non-interactif 21€
- Papier + numérique** Livre papier + livre non-interactif 40,50€
- Utilisateurs supplémentaires** Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires. 10,50€

29 jeux d'écoute

4 à 6 ans

29 JEUX D'ÉCOUTE 4 À 6 ANS
88 pages + 1 CD audio
ISBN 978-2-909295-90-9
REF 29JE

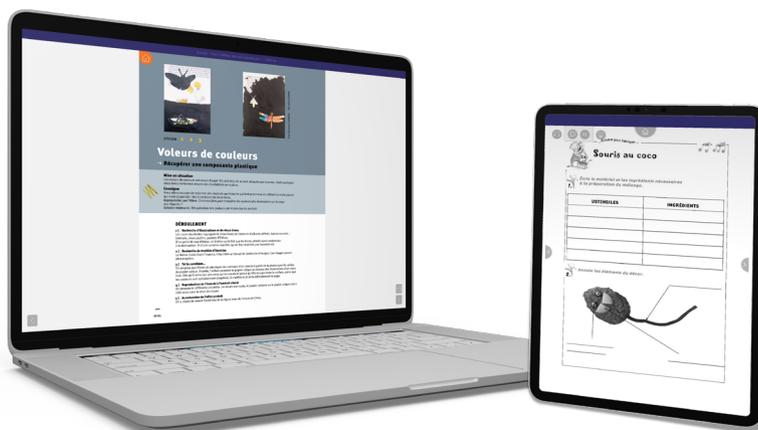
Compétence mémoire

6 à 8 ans

COMPÉTENCE MÉMOIRE 6 À 8 ANS
140 pages + 1 DVD-Rom + compléments numériques
ISBN 978-2-916662-16-9
REF COM2

OUTILS PHOTOCOPIABLES

- Papier** 40€
- Numérique** Livre semi-interactif 30€
- Papier + numérique** Livre papier + livre semi-interactif 55€
- Utilisateurs supplémentaires** Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour cinq utilisateurs supplémentaires. 15€



LES OUTILS NUMÉRIQUES

Disponibles uniquement en version numérique sur notre application ACCÈS Éditions.



33 JEUX D'ÉCOUTE
8 À 12 ANS

RÉF LN-33JE

Numérique
Livre semi-interactif
37,50€



35 JEUX D'ÉCOUTE
6 À 8 ANS

RÉF LN-35JE

Numérique
Livre semi-interactif
33,75€



COMPÉTENCE MÉMOIRE
2 À 6 ANS

RÉF LN-COM1

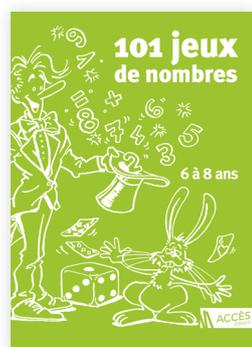
Numérique
Livre semi-interactif
30€



COMPÉTENCE MÉMOIRE
8 À 13 ANS

RÉF LN-COM3

Numérique
Livre semi-interactif
30€



101 JEUX DE NOMBRES
6 À 8 ANS

RÉF LN-101JN

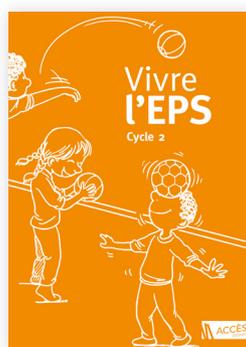
Numérique
Livre non-interactif
21€



70 JEUX DE LOGIQUE
2 À 6 ANS

RÉF LN-70JL

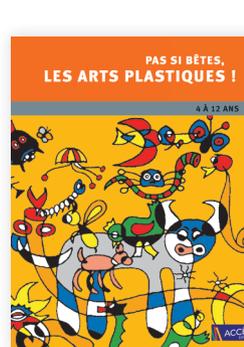
Numérique
Livre non-interactif
21€



VIVRE L'EPS
CYCLE 2

RÉF LN-EPS

Numérique
Livre non-interactif
21€



PAS SI BÊTES, LES ARTS PLASTIQUES!
4 À 12 ANS

RÉF LN-PSB

Numérique
Livre non-interactif
28€

Conditions générales de vente

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

Commande hors France métropolitaine

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

Délai de traitement

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

Livraison

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

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

www.acces-editions.com



24 h / 24

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

La participation aux frais d'envoi est réduite à 1 centime d'euro sur notre site internet à partir de 3 articles ou 50€ d'achat, uniquement avec un paiement par carte bancaire.



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



24/24h
03 88 79 09 85



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.

Une facture vous sera envoyée. Cochez votre préférence.
par courriel à l'adresse de livraison à l'adresse de facturation

FRANCE
Participation
aux frais d'envoi* **9€**

TOTAL À PAYER

*Belgique et Luxembourg: 12€
DROM / COM / ÉTRANGER: Frais réels, nous contacter

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. Accès Éditions RCS Strasbourg 401 770 920

VOTRE RÈGLEMENT

Chèque joint à l'ordre d'ACCÈS ÉDITIONS

Mandat administratif

Identifiant Chorus:
OBLIGATOIRE pour un règlement par mandat administratif.

N° de TVA intracommunautaire:
Concerne uniquement les sociétés, mairies, collèges, lycées, IA...

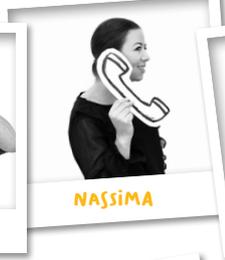
Carte bancaire (CB, Visa, Mastercard)

N°

Date d'expiration Cryptogramme

Date et signature

L'équipe ACCÈS Éditions



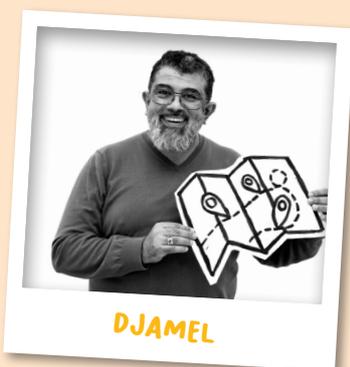
**SOLIDARITÉ
ET PROXIMITÉ**

Afin de privilégier l'économie française, de soutenir les libraires de proximité et de favoriser les circuits courts, **ACCÈS Éditions** et **ACCÈS Jeunesse** ont fait le choix de ne plus 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.

Tout au long de l'année, nos délégués pédagogiques **Djamel** et **Didier** sont à votre disposition pour vous aider dans vos choix.

Nos deux délégués pédagogiques

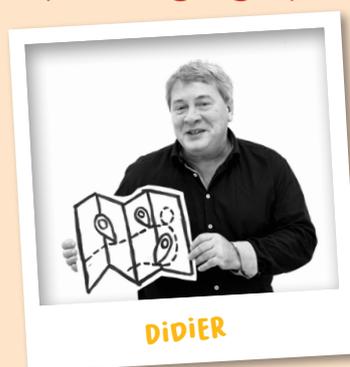


Djamel, fort de son expérience au sein de notre maison d'édition, vous fera découvrir nos collections.

Djamel Streicher

06 82 72 08 34

dstreicher@acces-editions.com



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

Didier Colle

06 08 01 71 58

dcolle@acces-editions.com



13 rue du Château d'Angleterre
67300 Schiltigheim

03 88 79 97 67

contact@accès-editions.com

www.accès-editions.com

