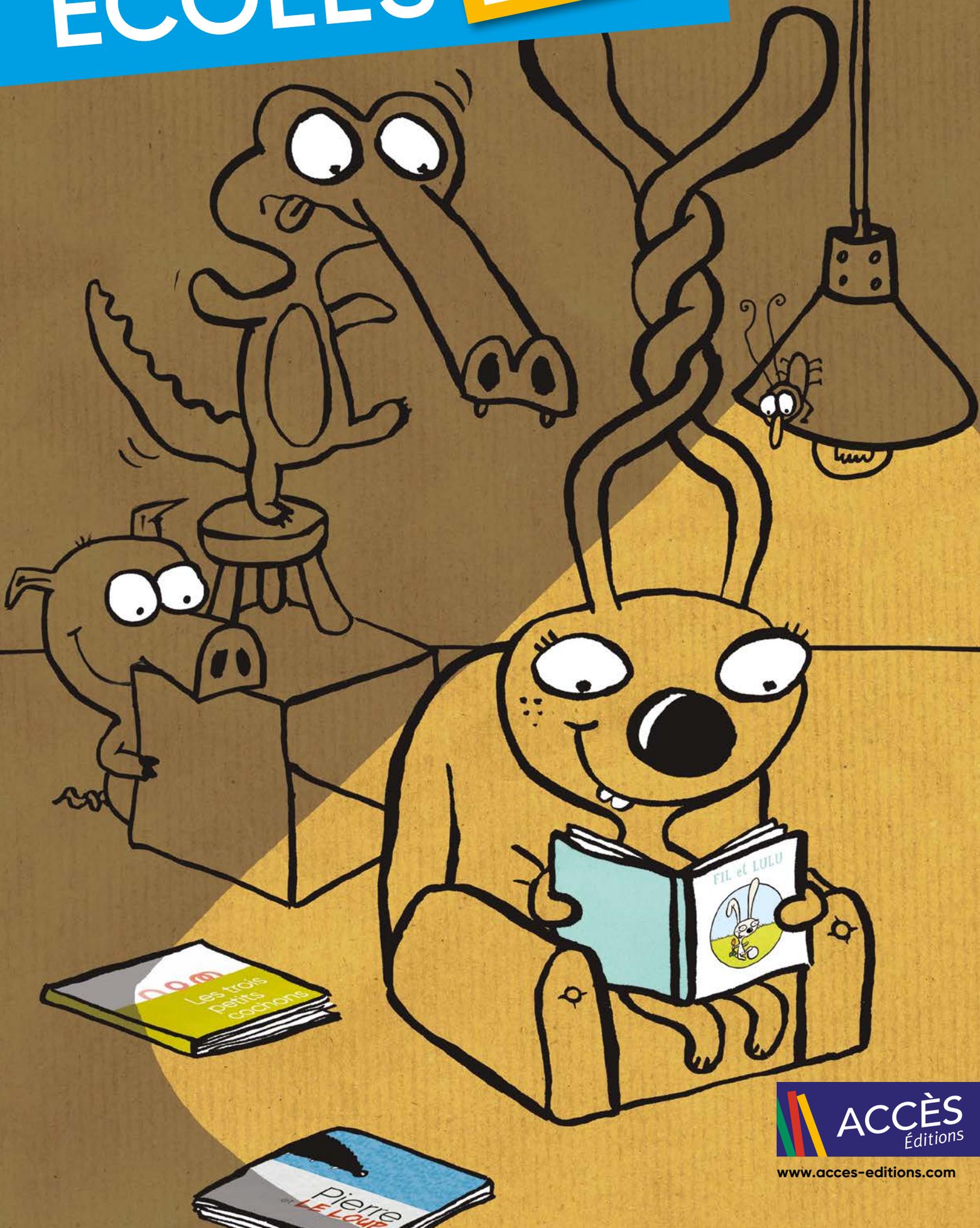


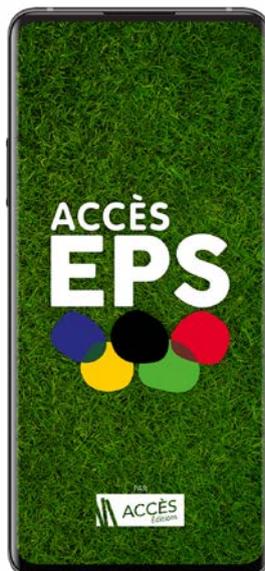
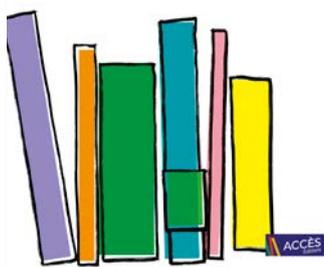
CATALOGUE ÉCOLES 2022



Vivre la musique
Cycle 2 et 3
pages 56 et 57



Autour des livres
Maternelle GS
pages 16 et 17



ACCÈS EPS
Cycle 3
pages 60 et 61

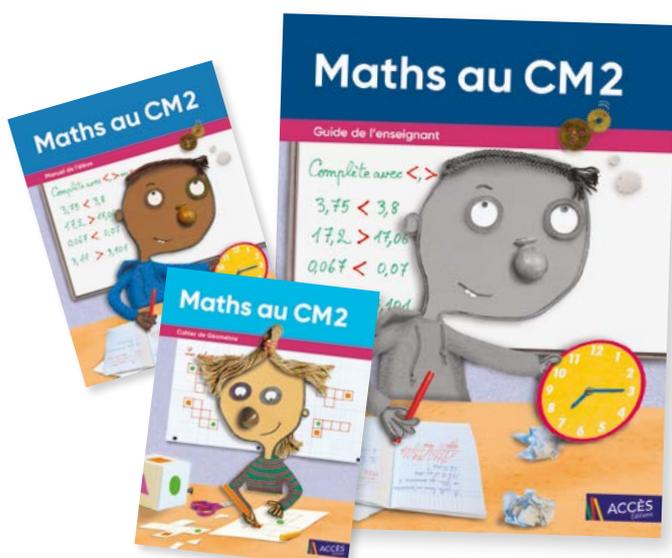


Découvrez les nombreuses nouveautés jeunesse dans notre catalogue ACCÈS Jeunesse.

Les nouveautés qui viennent enrichir notre catalogue!

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

Maths au CM2
Guide de l'enseignant,
manuel de l'élève et cahier de géométrie
pages 42 et 43



Maths au CM2
Bilingue Français -
Allemand
Manuel de l'élève et
cahier de géométrie
page 39



Lire au CP avec Fil et Lulu
Guide de l'enseignant, matériel,
manuel de l'élève, cahier de l'élève,
cahier d'écriture et albums
pages 24 à 29



2022

RECONNAISSANCE



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



L'an dernier, je choisisais le mot SOLIDARITÉ pour qualifier la réaction à apporter à cette crise sanitaire inédite. Aujourd'hui, je voudrais insister sur la RECONNAISSANCE à accorder par le pays à ses personnels soignants et enseignants. Si l'hôpital et l'école ont réussi à tenir le choc dans des circonstances encore jamais vécues, c'est bien grâce au dévouement constant de tous ses personnels. Confrontés à des conditions de travail rendues de plus en plus difficiles, ils ont toujours su faire face, relever la tête et accomplir au mieux leurs différentes missions.

Les enseignants sont des passeurs de savoirs et de valeurs. À ce titre, ils assurent un rôle fondamental pour l'avenir de la société.

Au cours de ces derniers mois, vous nous avez témoigné un soutien sans faille. Nous tenons à vous en remercier du fond du cœur. Ce soutien est pour nous une vraie source de motivation pour poursuivre notre engagement dans une pédagogie que nous souhaitons chaque jour plus responsable et innovante.

En 2020, nous prenons le pari de diversifier notre offre éditoriale en lançant ACCÈS JEUNESSE en direction des TPS-PS. En 2021, nous avons conçu de nouvelles collections pour les MS. Cette année, de nombreux livres de jeunesse accompagnent le guide pédagogique **Autour des livres GS** de Christina DORNER et Léa SCHNEIDER (voir pages 12 à 17). Pour la deuxième fois, un catalogue spécifique ACCÈS JEUNESSE leur est consacré.

Après plusieurs années de recherches et d'expérimentations, Coralie CHARTON et son équipe sont fières de vous annoncer l'arrivée de notre nouvelle méthode de lecture **Lire au CP avec Fil et Lulu** (voir pages 24 à 29). Cette méthode de code et de compréhension 100% déchiffrable est illustrée par Christian VOLTZ.

Cette année, la collection **Maths au...** de Gaëtan DUPREY et son équipe est au complet avec la parution de trois opus consacrés au **CM2**: le guide de l'enseignant, le manuel de l'élève et le cahier de géométrie (voir pages 42 et 43). Toutes les versions bilingues Français-Allemand du CP au CM2 sont également disponibles.

Trois ans après **Vers la musique Maternelle**, voici **Vivre la musique Cycles 2 et 3** (voir pages 56 et 57). C'est le temps qu'il a fallu à Magaly JUNGBLUTH et Coralie CHARTON pour vous concocter des activités d'apprentissage de la musique à la fois ludiques, progressives et innovantes.

Enfin, innovation numérique phare de cette rentrée, l'application **ACCÈS EPS Cycle 3** (voir pages 60 et 61) constitue une ressource polyvalente de dernière génération. Nicolas BÉRARD et Pierre PARIS vous offrent plus de 300 activités physiques directement exploitables.

Nous vous invitons à rencontrer ces nouveautés et tous nos autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2022.

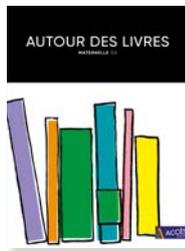
Rendez-vous en page 63 où vous trouverez le bon de commande ACCÈS. En commandant sur notre site www.acces-editions.com, votre participation aux frais d'envoi est réduite à un centime d'euro à partir de 3 articles ou de 50€ d'achat.

Merci de votre fidélité et bonnes découvertes!

Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions

Pluridisciplinarité

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Mon carnet de suivi	8
			Vers l'autonomie	10
			Coffret Vers l'autonomie	11
			La collection AUTOUR DES LIVRES	12



AUTOUR DES LIVRES GS
page 16
nouveau



Français

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			À l'école du langage	18
			Parcours lectures	18
			La collection Vers la phono	19
			La collection Vers l'écriture	20
			La collection LIRE AU CP	24
			Mécamots	30
			Viv(r)e l'orthographe!	31
			La collection Grammaire en textes	32
			Défi lire	33
			Projet lecteur	33
			Défi écrire	34
			Projet écrire	35



LIRE AU CP
page 24
nouveau



Mathématiques

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			La collection Vers les maths	36
			Logique et nombres Jeux et problèmes	37
			La collection Maths au...	38
			MATHS AU CM2	42



MATHS AU CM2
page 42
nouveau



Sciences et Technologie

cycle 1	cycle 2	cycle 3	
			La collection Sciences à vivre 44



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



Histoire, Géographie et EMC

cycle 1	cycle 2	cycle 3	
			La collection Temps et espace à vivre 48
			Géographie à vivre 49
			La collection Histoire à revivre 50
			Repères d'Histoire 51
			La collection Citoyenneté à vivre 52
			L'apprenti citoyen 53

Enseignements artistiques

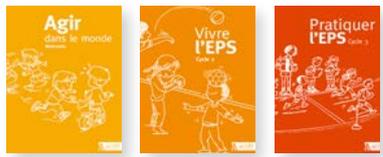
VIVRE LA MUSIQUE
Cycles 2 et 3
page 56

cycle 1	cycle 2	cycle 3	
			Vers la musique Maternelle 54
			La boîte à musique 55
			VIVRE LA MUSIQUE Cycles 2 et 3 56
			RE CRÉATIFS 58
			Arts plat du jour 58
			Art Terre 58
			Pas si bêtes, les arts plastiques! 58
			Hors-d'œuvre d'arts 58
			Hors-d'œuvre d'arts Répertoire 58
			Histoires d'arts en pratiques 58
			Histoires d'arts Répertoire d'œuvres 58



L'application mobile **ACCÈS EPS**
Cycle 3
page 60

nouveauté



cycle 1	cycle 2	cycle 3	
			Agir dans le monde 59
			Vivre l'EPS 59
			Pratiquer l'EPS 59
			L'application mobile ACCÈS EPS 60

Compétences transversales

cycle 1	cycle 2	cycle 3	
			La collection Jeux d'écoute 62
			La collection Compétence mémoire 62



Les livres numériques

Allégez vos cartables!



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

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

Le livre numérique interactif

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

80% du prix de la version papier

Le livre numérique semi-interactif

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

75% du prix de la version papier

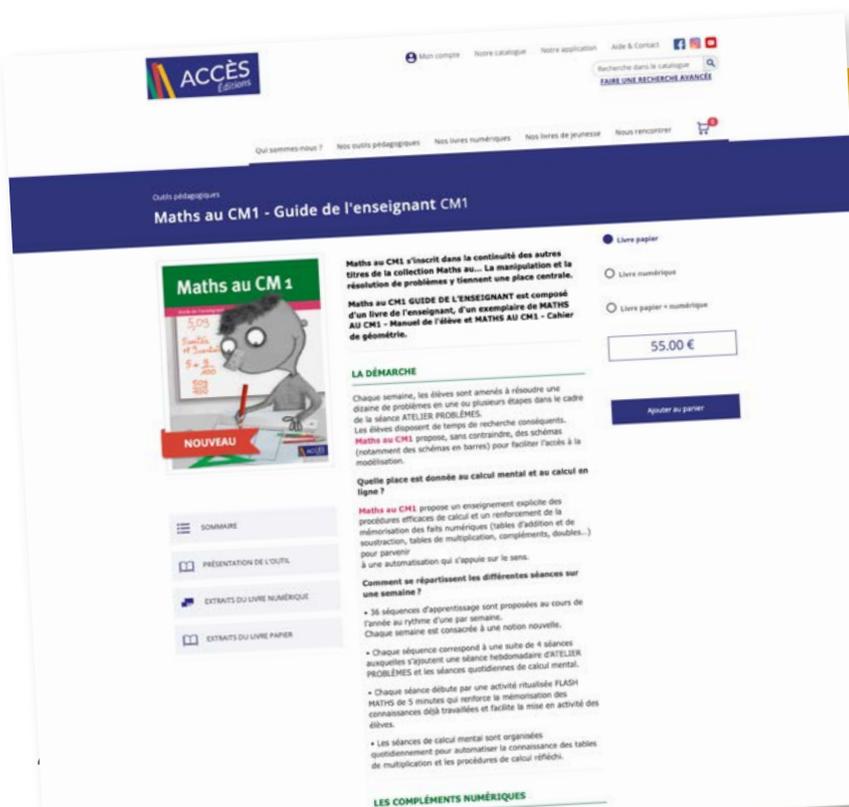
Le livre numérique non-interactif

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

70% du prix de la version papier

Comment acheter un livre numérique ?

Les achats de nos livres numériques se font uniquement sur www.acces-editions.com.



Le saviez-vous ?

Si vous achetez le livre papier, la version numérique est proposée à **moitié prix**.

De même, lorsque vous achetez une version numérique, vous bénéficiez d'un tarif à 50% sur la version numérique pour tout utilisateur supplémentaire, jusqu'à cinq utilisateurs.

Si vous possédez déjà un ouvrage papier dont la version numérique a été développée, il vous est possible de bénéficier de 50% de réduction en entrant le code unique qui se trouve en page 2 de l'ouvrage papier.



Ai-je besoin d'une connexion internet ?

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

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

Comment utiliser votre livre numérique ?

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

Besoin d'aide ?

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



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

Le matériel

Gagnez en temps et en efficacité!

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



LES COFFRETS

Aidant à mettre en œuvre les activités des ouvrages **Vers l'autonomie**, **Vers l'écriture**, **Sciences à vivre**, **Vers la musique** ou **Vivre la musique**, ils vous permettent

de gagner du temps et de rendre vos séances plus agréables. Ils sont composés de posters, de cartes, de dés et de planches de jeu.

Les cartes et les planches de jeu

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



Les posters

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



LES RÉPERTOIRES

Ils regroupent des posters de format 22x32 cm. Au recto se trouvent des photographies et des reproductions d'œuvres d'art, au verso des propositions pédagogiques.



Les compléments numériques



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



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



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

VOTRE ACCÈS NUMÉRIQUE

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



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

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

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



03 88 79 97 67



www.acces-editions.com

COMMENT TÉLÉCHARGER LES COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES ?

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

Les jeux interactifs

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

Retrouve où sont cachés les 2 bateaux.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE

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

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



Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

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

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

Le chemin des progrès de l'élève

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

4
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives 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.

Je sais réaliser une distribution.

Je sais composer et décomposer.

LE NOMBRE 3 LE NOMBRE 4
LE NOMBRE 5 LE NOMBRE 10

Je sais ajouter et retirer des éléments à une collection.

4 et 2 ... 6!

Donne autant de pièces d'or à chaque pirate.

Je sais réaliser un partage équitable.

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

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

+ Le saviez-vous ?

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



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

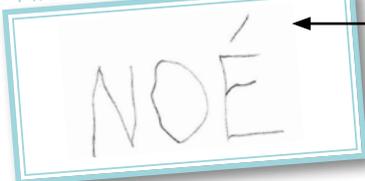
Elle permet de valider l'acquisition d'une compétence à un moment donné. Le plus simple est d'utiliser un tampon dateur.

Les illustrations

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



PRODUCTION DE L'ENFANT

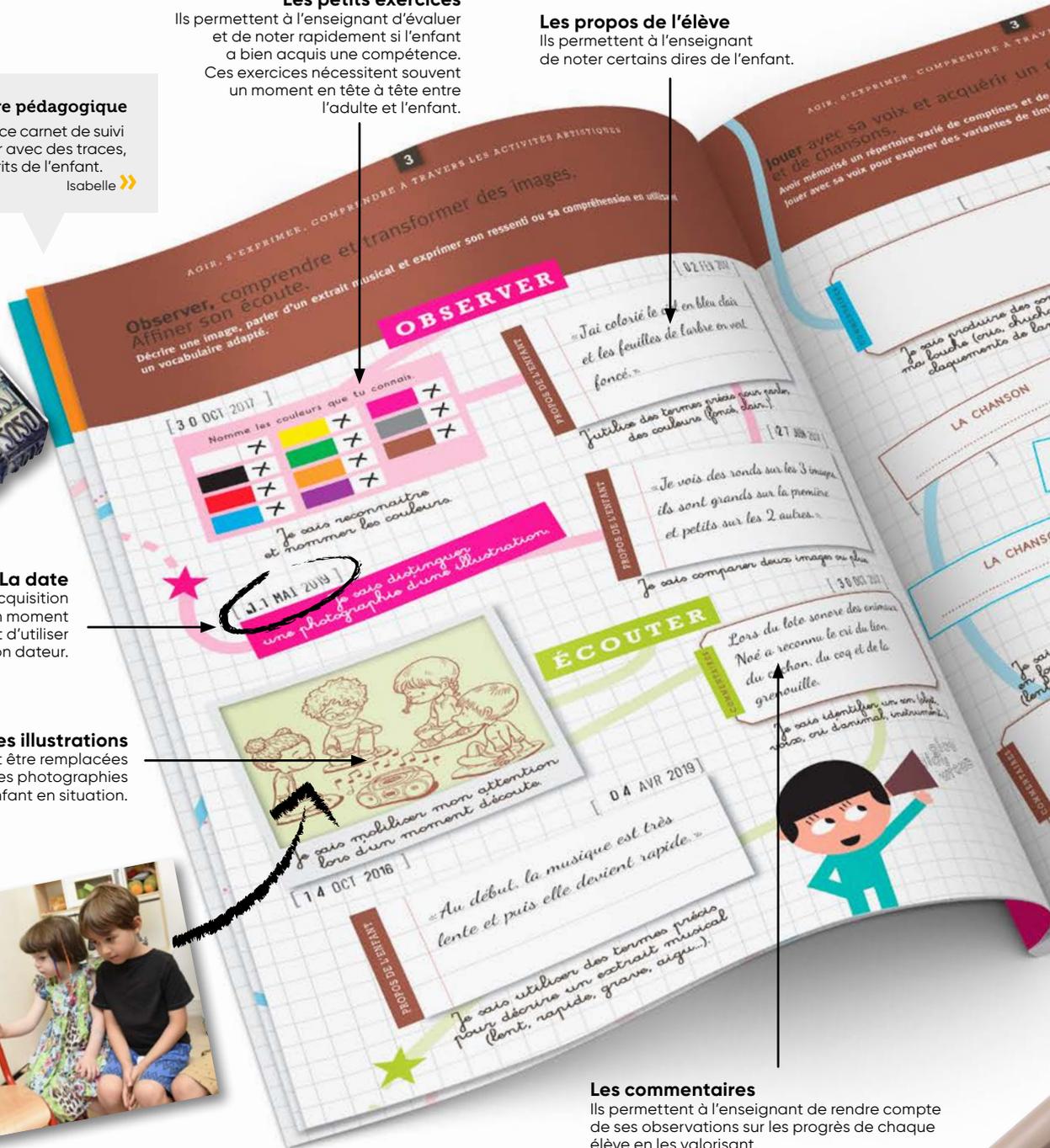


Les productions de l'enfant

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.

Les commentaires

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



MON CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE



Papier
48 pages + 1 rabat
+ compléments numériques

20€
LE LOT DE 5



Spécimen numérique
sur notre site internet
et sur notre application

Gratuit



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



VERS L'AUTONOMIE

Christina 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
Modéler
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



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

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



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

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



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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier** + compléments numériques **60€**
- Numérique** Livre interactif + compléments numériques **48€**

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



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

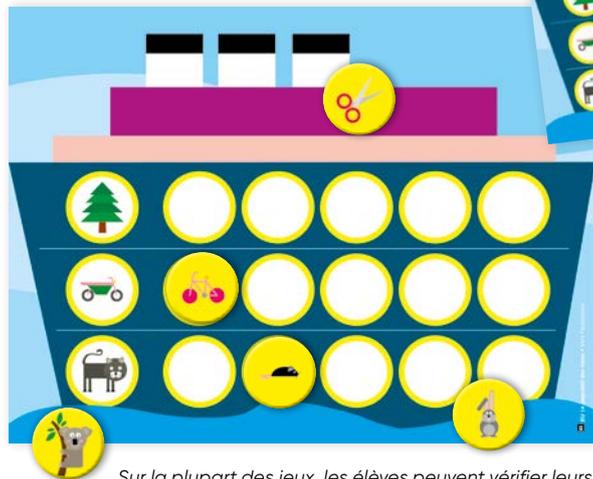
VERS L'AUTONOMIE COFFRET

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

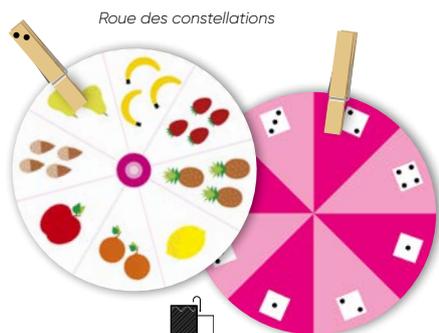
Suffisamment épais pour y accrocher des pinces à linge, ils constituent des supports ludiques et solides pour des activités d'association dans tous les domaines.

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.



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

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.



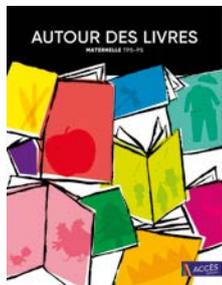
Découvrez les nombreuses nouveautés jeunesse dans le catalogue ACCÈS Jeunesse.



Les livres jeunesse

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

LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT

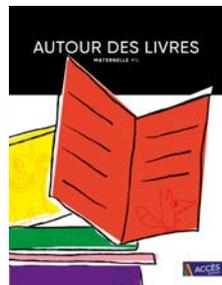


AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE TPS-PS
244 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-29-9
RÉF ADL1



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

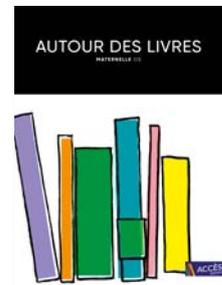


AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE MS
268 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-91-6
RÉF ADL2



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
292 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

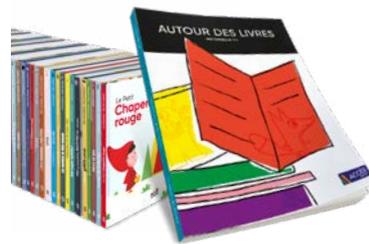
Carnaval
Les rimes
Les cinq sens
Les abécédaires
Les contes avec un loup ou un renard
Les contes codés
Les graines
Le cirque

LES LOTS CLÉS EN MAINS



LOT AUTOUR DES LIVRES TPS-PS

Guide pédagogique
+ 20 livres de jeunesse
RÉF AJPACKADL1



LOT 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.

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments numériques

50€



Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments numériques

37,50€



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

68,75€



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

18,75€

LOTS CLÉS EN MAINS

Lot 20 livres
+ Autour des livres TPS - PS

294€

Lot 24 livres
+ Autour des livres MS

327€

Lot 25 livres
+ Autour des livres GS

351€

Lot 34 livres
+ Autour des livres GS

458€

LIVRES DE JEUNESSE

Version poche

5€

Documentaire

9€

Conte codé

10€

Album ou conte

12€

Abécédaire

15€

Livre de recettes

16€

Livre-CD chants

18€

Livre-CD œuvres

20€



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

Une double page introductive

La présentation de la thématique

Présentation de la thématique

Présentation de l'album source

Le vocabulaire

Organigramme du projet

FABRIQUER DES MASQUES POUR CARNAVAL

Apprendre ensemble et vivre ensemble

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

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

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer le monde

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

La production finale

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

Autour des livres MS

L'exploitation du livre source

La galette

DÉCOUVERTE DE L'ALBUM SOURCE

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

L'étape de la démarche

L'objectif de l'activité

La différenciation

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

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

Autour des livres TPS-PS

Le projet pluridisciplinaire

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

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

PROJET La colère

Grand groupe en regroupement
5 à 10 minutes

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

Adhérer au projet de la classe

- L'enseignant montre à nouveau aux élèves Bébé babouin en colère.
- Il leur demande s'ils sont parfois en colère eux aussi. Si oui, pourquoi? Qu'est-ce qui les met en colère? Comment réussissent-ils à se calmer?
- L'enseignant les amène à verbaliser 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'ils y avait des passages où ils avaient plutôt envie d'être en colère et d'autres où ils avaient plutôt envie de se reposer.
- Les élèves peuvent alors expliquer ce qu'ils ont envie de faire quand ils sont en colère: sauter, bouger dans tous les sens, faire de grands gestes et inversement, se poser, faire des gestes lents quand ils sont calmes et apaisés.
- Lors d'une seconde écoute, l'enseignant invite les élèves à sauter et à agiter les foulards quand la musique est agitée et à se coucher sur les tapis quand elle est plus calme.
- Pour finir, il les rassemble et les amène à verbaliser les actions réalisées.
- Un adulte prend des photos des élèves en action.

Activité dirigée de 6 à 8 élèves
10 à 15 minutes

- Bébé babouin en colère
- Bébé babouin content
- des feuilles de format rasin
- des ciseaux
- de différentes couleurs
- des sous-tiroirs
- 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'enervier 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 citant et encourage les élèves dans les gestes réalisés.
- En fin de séance, les élèves réalisent la même activité avec les feuilles et les ciseaux. 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 ATSEM de 6 à 8 élèves
10 minutes

- des morceaux de papier journal
- une boîte 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 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
- la percussion par élève
- Bébé babouin en colère

Exprimer la colère avec un instrument de musique

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

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

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

Claire

Autour des livres TPS-PS

Les comptines et chansons

COMPTINES ET CHANSONS
AUTOUR DE LA RENTRÉE

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 vendrais tous les matins.
À la de te présenter!
Bonjour, bonjour mes amis
Je m'appelle...
Chanson de la rentrée
© Accès Éditions

C'EST LA RENTRÉE!

Papa l'a dit
Maman l'a dit
Grand frère l'a dit
Grand sœur l'a dit
Doudou l'a dit
L'école, c'est parti!
Yopé!

J'AI UN NOM UN PRÉNOM

J'ai un nom un prénom
Deux yeux un nez un menton
Ça va donc ton prénom
Pour continuer la chanson
Tu s'appelles...
Bonjour...

VIVE LA RENTRÉE!

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

Les activités complémentaires

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

AUTRES PROJETS POSSIBLES

- réaliser des personnages en pâte à modeler
- réaliser des personnages en papier mâché

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE LA THÉMATIQUE

- réaliser des colonnes
- réaliser un questionnaire sur différentes figures (papilles, boîtes de papier, boutons d'album...)
- réaliser une galerie au pote à ser et la parole

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES AUTOUR DE L'ALBUM SOURCE

- réaliser des personnages en pâte à modeler
- réaliser des personnages en papier mâché

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES À PARTIR DE LIVRES EN RÉSEAU (VOIR PAGES 16 À 20)

- réaliser des personnages en pâte à modeler
- réaliser des personnages en papier mâché

Le réseau

RÉSEAU
AUTOUR DE LA GRENOUILLE ET DES ANIMAUX DE LA SAVANE

AUTRES VERSIONS DU CONTE UTILISABLES: CONTE ALBUM SOURCE OU À COMPARER

- La grenouille**
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
- La grenouille**
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
- La grenouille**
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
- La grenouille**
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre
La grenouille qui veut se faire entendre

DOCUMENTAIRES SUR LES ANIMAUX DE LA SAVANE

- Le lion**
Le lion qui veut se faire entendre
Le lion qui veut se faire entendre
Le lion qui veut se faire entendre
- Le zèbre**
Le zèbre qui veut se faire entendre
Le zèbre qui veut se faire entendre
Le zèbre qui veut se faire entendre
- Le rhinocéros**
Le rhinocéros qui veut se faire entendre
Le rhinocéros qui veut se faire entendre
Le rhinocéros qui veut se faire entendre
- Le girafe**
Le girafe qui veut se faire entendre
Le girafe qui veut se faire entendre
Le girafe qui veut se faire entendre

LIVRE-CD SUR LA MUSIQUE AFRICAINE

- Comptines pour**
Comptines pour les enfants
Comptines pour les enfants
Comptines pour les enfants
- Comptines**
Comptines pour les enfants
Comptines pour les enfants
Comptines pour les enfants
- Les instruments**
Les instruments de musique
Les instruments de musique
Les instruments de musique
- Plus de comptines**
Plus de comptines pour les enfants
Plus de comptines pour les enfants
Plus de comptines pour les enfants

Autour des livres MS

AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE GS

Les points forts

Les activités mettent l'accent sur la compréhension de l'implicite et des états mentaux des personnages pour donner aux élèves les clés d'un apprentissage de la lecture réussi.

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

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

Les projets pluridisciplinaires proposés permettent une adhésion totale des élèves.

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

AUTOUR DES LIVRES^{GS}

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

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

Les règles de vie

DÉCOUVERTE
DE L'ALBUM SOURCE

- 1 - la couverture de l'album
- les caches pour couverture imprimés sur une feuille A de 120 g/m² ou de couleur foncée
- 2 - les mots illustrés
- 3 - les marottes des personnages
- une feuille noire de format demi-raisin
- de la pâte à fixer

1 Découvrir la couverture de l'album et émettre des hypothèses

☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 10 à 15 minutes

- L'enseignant place au tableau la couverture avec les caches.
- À tour de rôle, les élèves enlèvent un cache et décrivent ce qu'ils voient.



- Une fois l'ensemble des caches retirés, l'enseignant enlève le cadre et lit le titre. Il amène les élèves à expliquer l'adjectif « têtue » et la signification du titre, puis à émettre des hypothèses sur le contenu de l'album.
- Il lit également le nom de l'auteur-illustrateur, explique son rôle et précise qu'il s'agit d'un conte : une histoire qui était racontée pendant très longtemps, dont il existe plusieurs versions écrites.

2 Découvrir les mots de l'album

☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 10 minutes

- L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont découvrir de nouveaux mots leur permettant de mieux comprendre la prochaine histoire étudiée.
- Il montre les mots les uns après les autres.
- Les élèves décrivent les images et essaient de les nommer.
- Ils peuvent faire appel à leur vécu pour les expliquer.

DIFFÉRENCIATION Proposer tous les mots aux classes de faible niveau (niveau 1 + niveau 2) et seulement les plus difficiles aux classes de bon niveau (niveau 2).

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

3 Découvrir les personnages de l'album

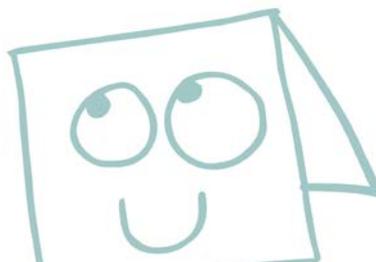
☆ Grand groupe en regroupement
⌚ 10 minutes

- Au préalable, l'enseignant accroche au tableau les marottes à l'aide de pâte à fixer et les cache avec la feuille noire en laissant dépasser les bâtons.
- À tour de rôle, les élèves découvrent les marottes, décrivent les personnages et émettent des hypothèses sur leurs rôles et les liens qui les unissent.



- Une fois tous les personnages découverts, ils peuvent également émettre de nouvelles hypothèses sur le contenu de l'album.

58



GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments
numériques

50€



Numérique
Livre semi-interactif
+ compléments
numériques

37,50€



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

68,75€



Utilisateurs
supplémentaires

18,75€

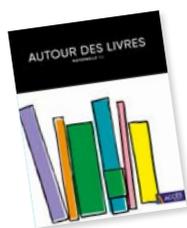
Pour tout achat de cet outil,
une version numérique est
disponible à prix réduit pour trois
utilisateurs supplémentaires.

LIVRES DE JEUNESSE

Version poche	5€
Documentaire	9€
Conte codé	10€
Album ou conte	12€
Abécédaire	15€
Livre de recettes	16€
Livre-CD chants	18€
Livre-CD œuvres	20€



AUTOUR DES LIVRES
MATERNELLE GS
292 pages
+ compléments
numériques
ISBN 978-2-383210-34-4
RÉF ALD3



Les 16 thématiques de l'ouvrage

AVEC LES LIVRES JEUNESSE EXPLOITÉS ET LES PROJETS ASSOCIÉS

1 L'objet livre



ALBUM SOURCE La rentrée des livres
PROJET Mettre en place et faire évoluer l'espace bibliothèque de la classe

2 Les règles de vie



ALBUM SOURCE Têtu comme cochon!
PROJET Mettre en place les règles de vie de l'école

3 Les recettes



LIVRE SOURCE Mes premières recettes de saison
LIVRE DOCUMENTAIRE L'automne
PROJET Réaliser un livre de recettes collectif

4 La peur



ALBUM SOURCE Panique à la ferme
PROJET Organiser une exposition sur la peur

5 Le kamishibai



ALBUM SOURCE Le vilain petit canard
LIVRE DOCUMENTAIRE Le cygne
PROJET Réaliser un kamishibai du conte

6 Noël



LIVRE-CD SOURCE Chants et comptines de Noël
PROJET Participer à un spectacle chanté

7 La princesse



ALBUM SOURCE La princesse au petit pois
LIVRE DOCUMENTAIRE Le château
PROJET Fabriquer un sac à raconter individuel du conte

8 L'hiver



ALBUM SOURCE Le loup et le renard
LIVRE DOCUMENTAIRE L'hiver
PROJET Imaginer, écrire et illustrer la suite d'une histoire

9 Carnaval



LIVRE-CD SOURCE Le Carnaval des animaux
PROJET Confectionner des déguisements et défilé en musique pour Carnaval

10 Les rimes



ALBUM SOURCE J'aimerais tant changer de peau
PROJET Écrire et illustrer un livre sur le modèle d'un album

11 Les cinq sens



ALBUM SOURCE Au-delà des yeux
PROJET Développer ses aptitudes sensorielles et réaliser des affiches sur les cinq sens

12 Les abécédaires



LIVRES SOURCES L'abécédaire de Christian Voltz
L'abécédaire de Bonbon Cécile
PROJET Créer un abécédaire collectif

13 Les contes avec un loup ou un renard



ALBUM SOURCE Le loup et les 7 chevreaux
ALBUMS EN RÉSEAU Les trois petits cochons
Le Petit Chaperon rouge
Pierre et le loup
La petite galette ronde
La soupe au caillou
Le petit bonhomme de pain d'épice
LIVRES DOCUMENTAIRES Le loup
Le renard
PROJET Imaginer et fabriquer un jeu littéraire collectif

14 Les contes codés



CONTES CODÉS SOURCES Les trois petits cochons
Le Petit Chaperon rouge
La petite galette ronde
Le loup et les 7 chevreaux
PROJET Coder collectivement un conte

15 Les graines



ALBUM SOURCE Jack et le haricot magique
LIVRE DOCUMENTAIRE Le printemps
PROJET Semer des graines de haricot et observer leur croissance

16 Le cirque



ALBUM SOURCE Quelles clowneries!
LIVRE DOCUMENTAIRE Le cirque
PROJET Élaborer et participer à un spectacle circassien



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.

Le sommaire

Les 11 séquences d'apprentissage

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



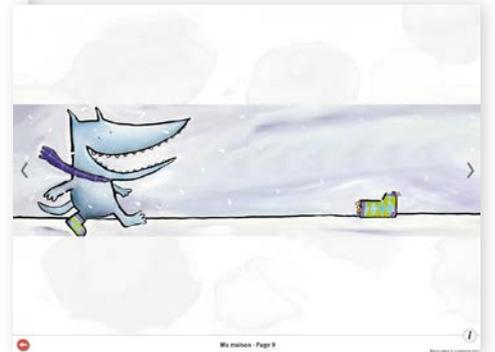
À L'ÉCOLE DU LANGAGE
 PS-MS
 180 pages
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-28-2
 RÉF AEL



GUIDE DE L'ENSEIGNANT

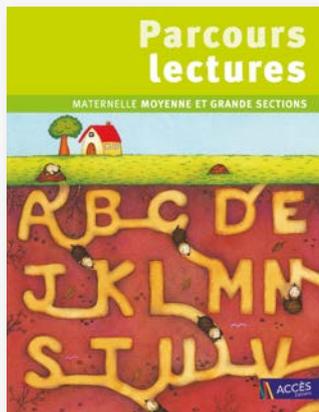


Papier + compléments numériques 55€



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.



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.

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
 RÉF PARC



GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier + 16 posters A3 60€



Numérique Livre non-interactif 42€



Papier + numérique Livre papier + 16 posters A3 + livre non-interactif 81€



Utilisateurs supplémentaires* 21€

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

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

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 20 mots-images.

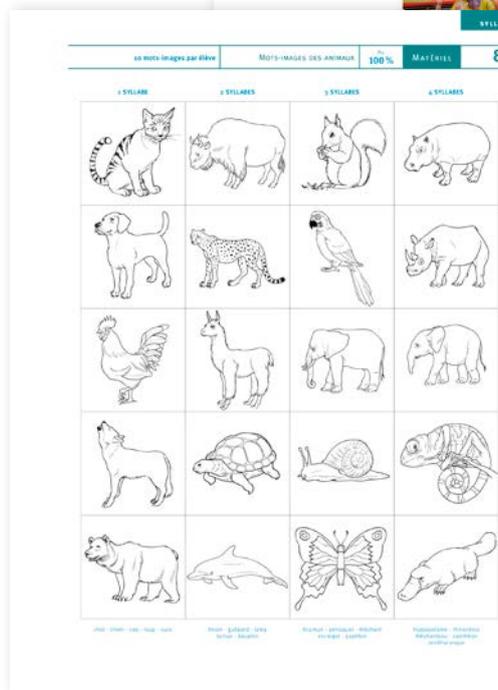
ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- 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.

PRÉCÉDURES OBSERVÉES

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

Document élève page 83 en adaptant le niveau en fonction des 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.



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

VERS LA PHONO MS

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

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

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

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

CD audio
RÉF PHOM-CD **6€**

VERS LA PHONO GS

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

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

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

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

CD audio
RÉF PHOG-CD **6€**

LA COLLECTION VERS L'ÉCRITURE

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

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

Les guides de l'enseignant

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



Le matériel

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



Les compléments numériques

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



Les polices Accesditions

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

LES GUIDES DE L'ENSEIGNANT



TRACES À SUIVRE PS
112 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-03-9
REF 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 COUPER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES

Les échelles
Les soleils
Les croix



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

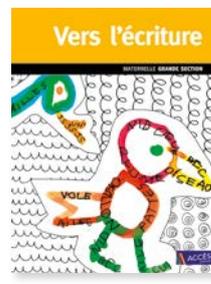
PÉRIODE 4

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
REF 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

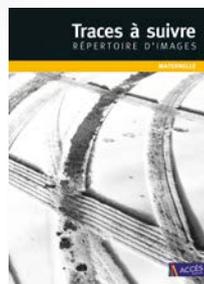
PÉRIODE 5

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

LE MATÉRIEL



**Répertoire d'images
TRACES À SUIVRE**
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-04-6
REF 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
REF CVEC



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



**COFFRET
Vers l'écriture GS**
ISBN 978-2-916662-11-4
REF CVEGS
BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE



- 5 posters A3 plastifiés recto / verso
- 27 posters A4 recto / verso
- 1 planche de jeu A3 recto / verso
- 24 planches de jeu A5
- 24 modèles de dessin sur 12 planches recto / verso
- 12 modèles de pâte à modeler en 2 exemplaires sur 12 planches recto / verso
- 9 planches de 6 cartons
- 24 planches de 18 cartes
- 6 dés

TRACES À SUIVRE PS

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

VERS L'ÉCRITURE MS

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

VERS L'ÉCRITURE GS

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

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



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

Les séquences d'apprentissage

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

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

PÉRIODE 1

Observer Tracer

UN P'TIT TRAIT, DEUX P'TITS TRAIT!
Tracer des traits verticaux et horizontaux et les combiner

L'objectif général

L'objectif de la séance

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

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

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

CLASSEMENT COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

Matériel

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

L'OBSERVE Observer et décrire des œuvres d'art

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

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
30 à 40 minutes

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

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

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 pinces à brosses.
- Des pots contenant de la gouache de différentes couleurs.

DIFFÉRENCIATION Lorsque l'élève parvient à freiner son geste, lui tracer des rectangles sur le chevalet avec de la peinture de différentes couleurs.

Les élèves remplissent chaque rectangle de peinture à l'aide du pinceau brossé, puis ils tracent à l'intérieur des traits horizontaux dans certains et verticaux dans d'autres.

Une feuille A3 peut être placée sur la production et l'adulte peut lisser avec sa main afin de garder une trace.

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

POSTER

New York City Street
Par Mondrian (1913-1928)
Musée sur toile • 20 x 20 cm
Craie graphique, blanc

Composition de lignes (sans)
Par Mondrian (1913-1928)
Musée sur toile • 20 x 20 cm
Craie graphique, blanc

POSTER

Crise (partout) à Madrid
Séquence dans les Alpes
Partout partout
Partout partout
Partout partout

Le lien avec les autres ouvrages Accés

L'organisation

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

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

Le TRACE Tracer des traits verticaux et horizontaux en mimant son geste

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

Matériel

- Une banquette de sable coloré par élève.
- Une feuille colorée de format 20 x 20 cm par élève.
- Des feuilles épaisses noires.
- De la gouache noire et des pinceaux fins.
- De l'encre de Chine noire et des cotons-tiges.
- De la gouache noire et des pinceaux fins.

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

ACTIVITÉ AUTONOME DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 à 30 minutes

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

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

Matériel

- Une ardoise et un feutre par élève.
- 4 bandes noires de format 20 x 20 cm par élève.
- Des craies grasses.

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

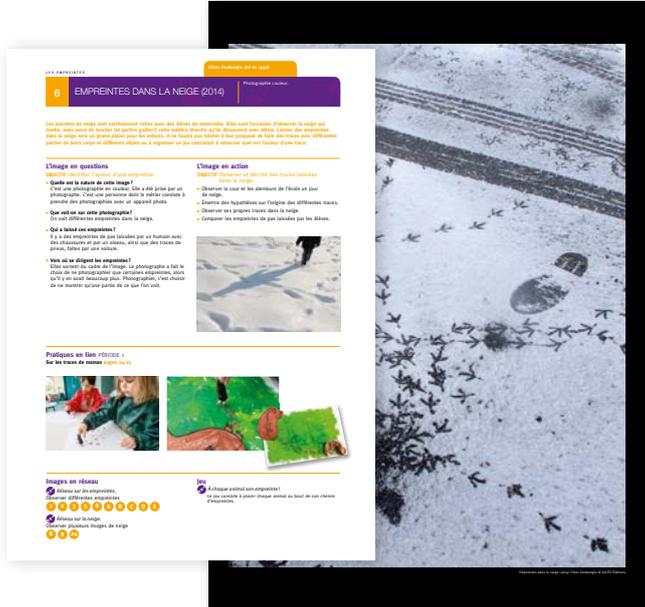
L'ANCIEN

Nommer les actions : je vois, je trace, je combine, je joins, je remplis, je croise.
Lexique Verbes : tracer, remplir, observer, croiser. 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.



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



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.



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

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

Les posters

Conçus pour les séances d'observation en lien avec le guide pédagogique, ils peuvent alimenter le classeur graphique de la classe.

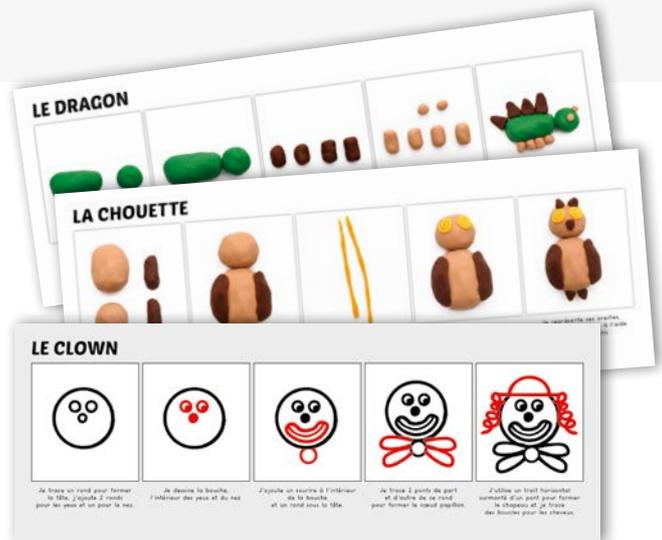


Les jeux

Des planches de jeu, des dés, des cartons et des cartes permettent de jouer à plus de 15 jeux différents avec un groupe de 6 élèves pour développer leurs compétences spatiales et visuelles ainsi que leur connaissance des lettres.



Planches de jeu A5
 Jeu des animaux



Les planches-modèles

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

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.



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

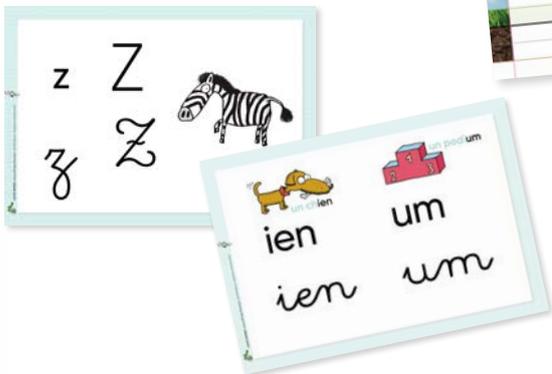
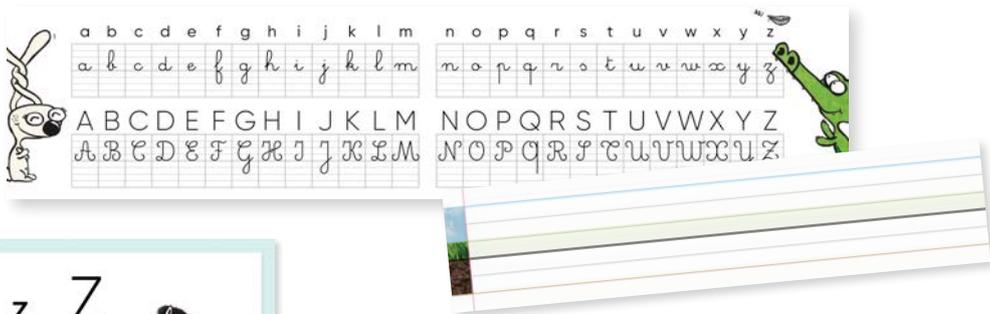
Les exercices en lien avec le guide pédagogique sont proposés dans le manuel, le cahier de l'élève ainsi que le cahier d'écriture.

Les compléments numériques



Fournis avec le guide de l'enseignant

- Les pages projetables des 3 outils élèves
- Des cartes-mots illustrées
- Des vidéos sur le graphème et le phonème
- Des activités interactives quotidiennes pour s'entraîner en classe ou en autonomie

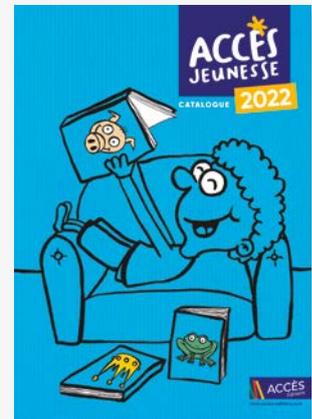


Le matériel

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 nombreuses 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.

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

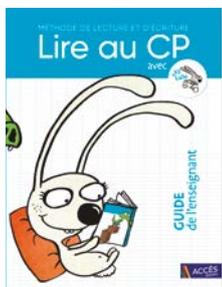
L'exploitation des albums est fournie dans le guide de l'enseignant.



LIRE AU CP Format poche

LIRE AU CP Format album

LES OUTILS POUR L'ENSEIGNANT



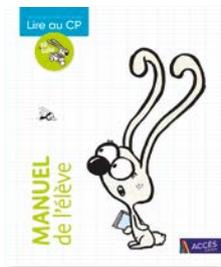
LIRE AU CP Guide de l'enseignant
 292 pages
 + 1 manuel de l'élève
 + matériel
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-383210-35-1
 RÉF LIRCP



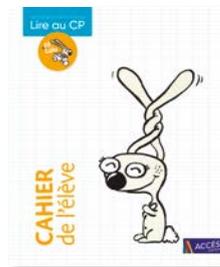
LES SUPPORTS POUR L'ÉLÈVE



LIRE AU CP Cahier d'écriture
 64 pages
 ISBN 978-2-383210-38-2
 RÉF CALIRCP



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



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 - 137 €



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 - 284 €



GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
 Livre papier + 1 manuel de l'élève
 + 54 cartes repères + 1 lignage
 + 1 frise de l'alphabet
 + compléments numériques

65€



Numérique
 Livre interactif
 + compléments numériques

52€



Papier + numérique
 Livre papier + 1 cahier de l'élève
 + livre interactif
 + compléments numériques

91€



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

137€

Lot Lire au CP

Lot Fil & Lulu
 + 12 livres de jeunesse

284€

SUPPORTS POUR L'ÉLÈVE

Manuel de l'élève

12€

Cahier de l'élève

7€

Cahier d'écriture

5€



Spécimens numériques
 sur notre site internet
 et sur notre application

Gratuit

LIVRES DE JEUNESSE

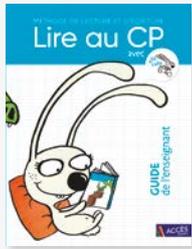
Version poche

5€

Album

12€

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



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 → Graphème Z

Les rituels → RITUELS 20 min

- Rappeler les graphèmes connus sur les affiches repères.
- P 23-24 Faire relire oralement le texte lu la veille.
- P 23-24 (rubrique dictée), dicter les mots LES • DES • SES • MES • TES et la phrase LES AMIS PASSENT DÉJÀ À TABLE.

Les séances à répartir sur la journée → SÉANCE 1 25 min

Identifier, discriminer et écrire le graphème

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons étudier un nouveau graphème.
- 1 Affiche repère du graphème 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.

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons entendre et prononcer le son du nouveau graphème.
- 3 Phonème Z
- Montrer la vidéo du Graphème Z

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

- Proposer l'activité JE SUIS MOULE
- ZOO • SAPIN • BIZARRE • JAZZ • SALADE • LEZARD • ZEBRE • SIROP

Le nouveau graphème produit le son [z] comme dans le mot ZEBRE. 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].

Les jeux interactifs à faire en classe ou en autonomie et à retrouver dans les compléments numériques

Déchiffre le mot puis clique pour vérifier sa signification.

Compléments numériques

- Les pages projetables des 3 outils élèves
- Des cartes-mots illustrées
- Des vidéos sur le graphème et le phonème
- Des activités interactives quotidiennes de discrimination visuelle et auditive, de fabrication de syllabes, de lecture fluente et de vocabulaire

JOUR 1

DÉCOUVERTE Oral collectif

- Nous allons apprendre à écrire le nouveau graphème.

MISE EN ACTIVITÉ Écrit individuel

- Faire tracer le graphème sur le lignage individuel.
- Montrer le chemin de la lettre z en minuscule et le verbeiser.

Le Z reste toujours dans l'herbe. Je pars sous la ligne de l'herbe. Je pars vers la gauche et forme un rond qui touche la ligne de l'herbe et celle du sol. Je ferme le rond. Ensuite je redescends tout droit. Et je rebondis!

SÉANCE 2 30 min

Lire et écrire des syllabes et des pseudo mots

MISE EN SITUATION C

- Maintenant, voi des syllabes avec
- Projeter l'animation avec le graphème Z
- Expliquer le son pro avec les voyelles.

MISE EN ACTIVITÉ Or

- Verbaliser la format écoutent et répéter
- Faire relire à l'uniss puis les pseudo-mo
- Faire relire sous form
- P 23-24 N° 3-4
- Faire lire à voix haut

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous avons appris à lire les syllabes avec le graphème Z. Maintenant, vous allez les écrire.
- Projeter la page Encodage-écriture avec le graphème Z

MISE EN ACTIVITÉ Écrit individuel Oral collectif

- Demander aux élèves quels graphèmes on va choisir pour écrire la syllabe [z]
- Faire verbaliser. Je prends la lettre Z qui chante [z] et la lettre l qui chante [l], j'obtiens la syllabe [zl].
- Écrire la syllabe sur le lignage en verbalisant le geste.
- Faire écrire la syllabe sur le lignage individuel.
- Retour de même avec d'autres syllabes ([ze], [za], [zo], [za], [ze]).
- Dicter le pseudo-mot [zeza].
- Puis, demander aux élèves :
 - d'échanger la place des deux syllabes et d'écrire le nouveau pseudo-mot [zeza]
 - d'ajouter la syllabe [za] à la fin du mot et d'écrire le nouveau pseudo-mot [zeza]
 - d'entendre la première syllabe et d'écrire le pseudo-mot [zeza]
- Circuler et vérifier les propositions des élèves.
- Retour de même avec les pseudo-mots [zoube], [zeza].
- Relire collectivement les pseudo-mots au tableau.

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons apprendre à mémoriser les mots lus précédemment.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

- Proposer la ou les activités suivantes.
- Chaque élève relie tous les mots dans son manuel avec son chuchoteur.
- Les plus fragiles lisent uniquement les mots en gras.

MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons apprendre à copier sans erreur les mots étudiés précédemment.

MISE EN ACTIVITÉ Oral collectif

- Proposer l'activité copie flash pour les mots LEZARD • LE ZEBRE • DOUZE • BIZARRE

SÉANCE 3 25 min

Lire et copier des mots

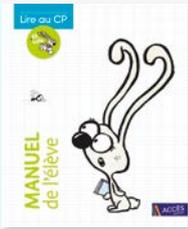
MISE EN SITUATION Oral collectif

- Nous allons lire des mots.
- Afficher successivement les cartes mots graphème Z • LE LEZARD • LE ZEBRE • LE ZEBU • DOUZE • BIZARRE • AZUR • ZOU • ZOU
- Faire lire chaque mot à voix haute.
- Cliquer sur les cartes pour afficher l'image correspondant au mot et valider sa signification.
- Relire collectivement les cartes mots en furet.
- P 23-24 N° 3-4
- Faire relire collectivement les mots.

INSTITUTIONNALISATION

23. QUI, IL DOIT RETENIR Le nouveau graphème est une consonne elle s'appelle Z et elle produit le son [z] comme dans le mot ZEBRE.

L'institutionnalisation pour savoir 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% déchiffrable. Il n'y a pas de mots outils.

L'élève observe le graphème dans ses différentes écritures

b B b B



L'élève associe le graphème et un mot.

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.

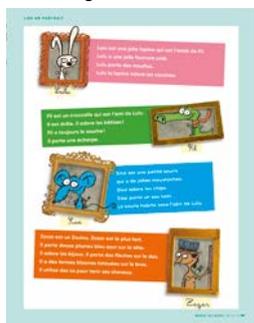
L'élève en difficulté peut lire seulement les phrases en gras sans être freiné dans la compréhension.

Il rate le but. La balle tape l'arbre puis touche Lulu.
Aïe, Lulu a la joue bouffie. Fil a la patte toute bleue !

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



Le documentaire



Le portrait



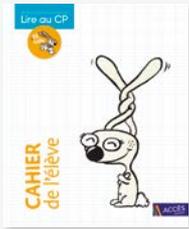
Le plan



La recette de cuisine



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



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 ~ U

le vélo

1 J'entoure le graphème v.

U V u v w u ~ V y v

vélo *Violette* avalé VILLE vite ARRIVÉE

Des pictos pour réaliser les consignes en autonomie

Des exercices de discrimination visuelle

2 Je colorie les syllabes selon le code **vou vra va vê**

vou	vra	vo	vê	vè	vou	uvo	vra	vo	vê
-----	-----	----	----	----	-----	-----	-----	----	----

3 Je colorie de la même couleur les mots dans lesquels on entend la même syllabe.

Des exercices de discrimination auditive

4 J'entoure la syllabe que j'entends dans le mot.

va av var

vor vlo vol

iv vi v

5 Je colorie de la même couleur les ronds du mot et de l'image correspondante.

il lève il vole il rêve

6 Je dessine pour illustrer le mot.

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

Des exercices de lecture

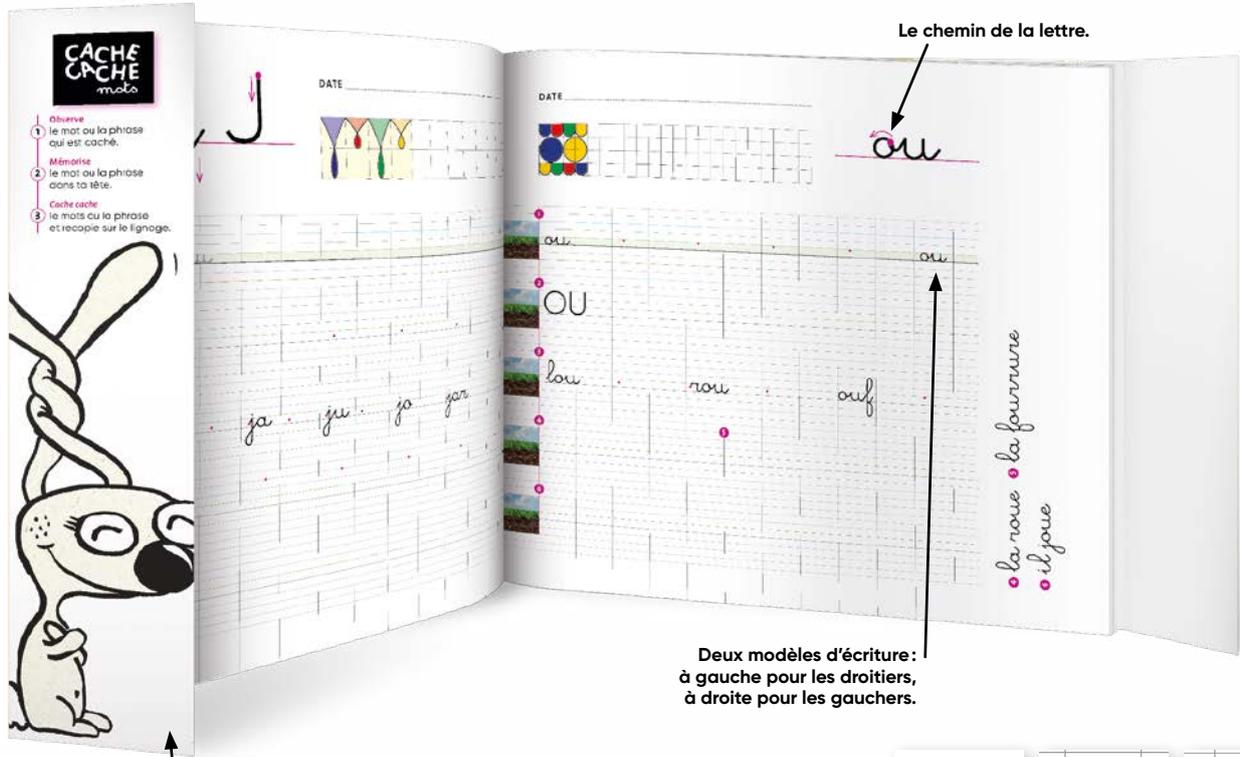
Des exercices de compréhension

Des exercices d'écriture



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

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



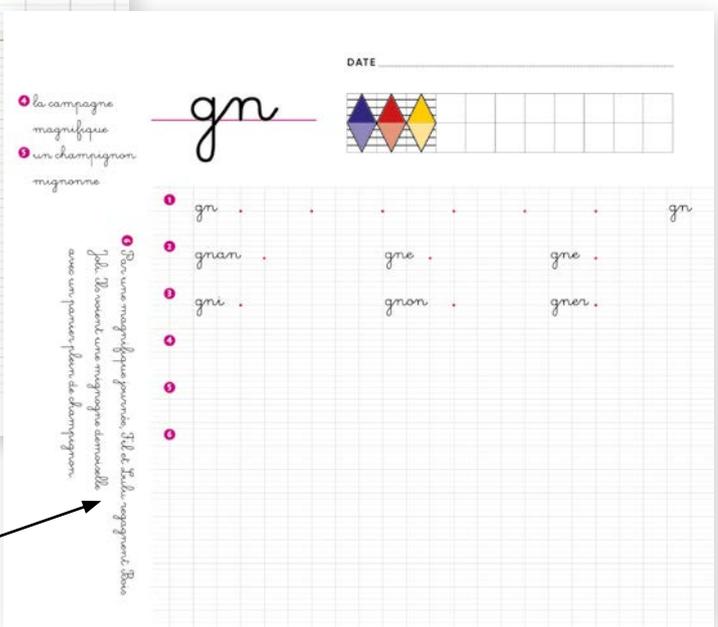
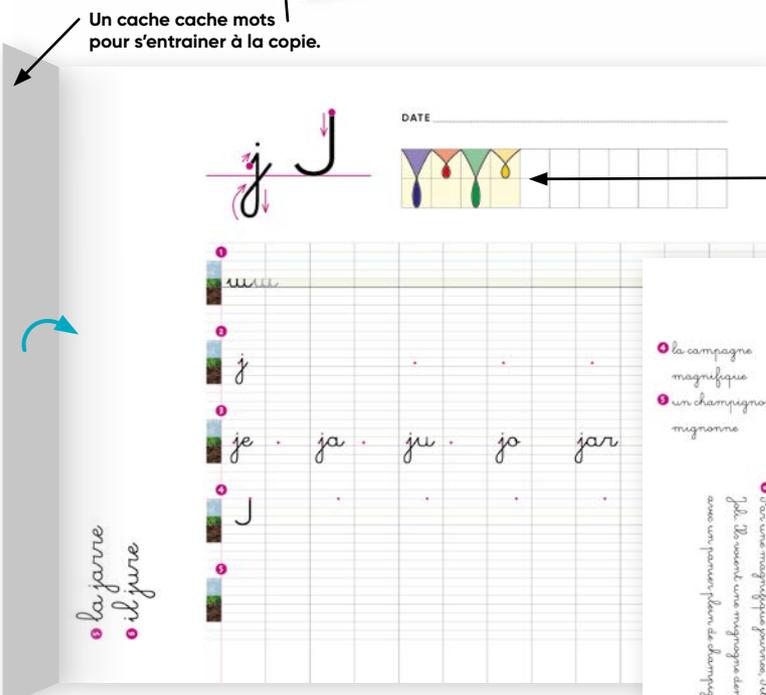
Deux modèles d'écriture : à gauche pour les droitiers, à droite pour les gauchers.

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

Un lignage évolutif



Une frise pour s'entraîner aux gestes graphiques.



La copie de graphèmes, de syllabes et de mots puis de textes.

En période 5, des exercices quotidiens pour apprendre à copier des textes.



MÉCAMOTS

Tessa Escoyez Didacticienne du français

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

La démarche

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

Les compléments numériques

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

Le sommaire

Les 8 chantiers

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

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

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



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



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



ÉTIQUETTES MÉCAMOTS À DÉCOUPER ET MANIPULER EN CLASSE

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

A3-141%
A4-100%

BON JOUR Bonjour, dit le renard.	UN TIRE-BOUCHON Tu ouvres la bouteille de vin avec un tire-bouchon .
LÀ-HAUT Il y a un chat là-haut dans l'arbre!	LONG TEMPS 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 .	REMONTER Il a fallu remonter la pente.
UN CHATON Notre chatte a eu trois chatons .	INCORRECT 3+4=9? C'est un calcul incorrect !

PAROLES d'élève

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



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



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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier + DVD-Rom

60€



Numérique (à venir) Livre semi-interactif

45€



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

82,50€

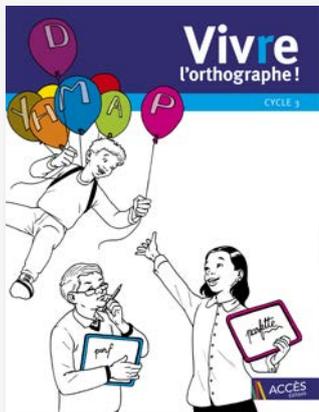


Utilisateurs supplémentaires Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires.

22,50€



MÉCAMOTS 8-13 ANS
240 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-19-0
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
 196 pages + 1 DVD-Rom
 + compléments numériques
 ISBN 978-2-916662-19-0
 RÉF VORT

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

VIVRE L'ORTHOGRAPHE !

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

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

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

Cache - Écris - Vérifie

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

MATÉRIEL

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

1- Mise en situation

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

2- Réalisation de l'activité

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

3- Mise en commun et réflexion

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

4- Structuration et mise en projet

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

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

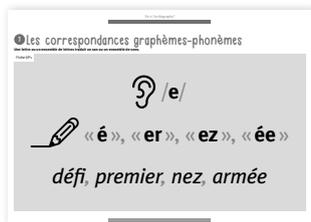
Les compléments numériques

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



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

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



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

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

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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier**
 + DVD-Rom
 + compléments numériques **60€**
- Numérique (à venir)**
 Livre semi-interactif
 + compléments numériques **45€**

- Papier + numérique (à venir)**
 Livre papier + 1 DVD-Rom
 + livre semi-interactif
 + compléments numériques **82,50€**
- Utilisateurs supplémentaires**
 Pour tout achat de cet outil,
 une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **22,50€**



GRAMMAIRE EN TEXTES

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

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

Grammaire en textes se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes.

Grammaire en textes est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire.

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

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

ALBUM PHOTO

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

Difficulté : ① 2 3

.....

Connaissance :

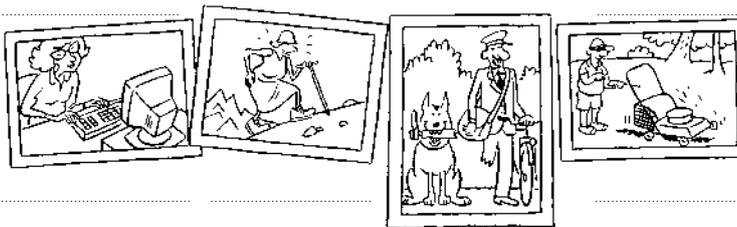
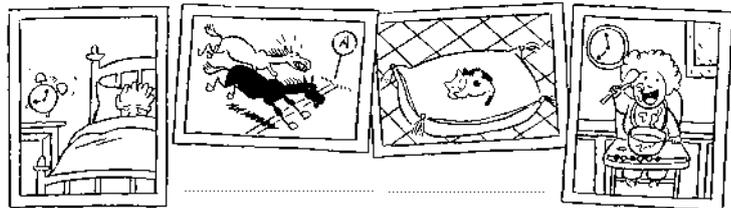
La phrase.

Capacité développée :

Distinguer les groupes fonctionnels de la phrase verbale simple.

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

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



36



Le saviez-vous ?

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



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



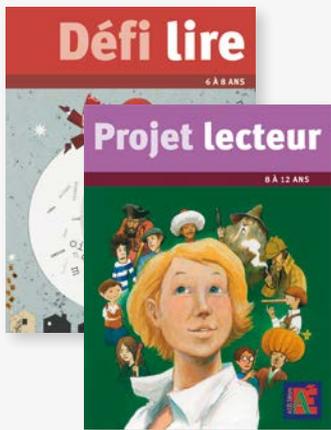
GRAMMAIRE EN TEXTES
9 À 13 ANS
128 pages
ISBN 978-2-909295-37-4

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

30€



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 Dire / Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.

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

La peur

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 conte

Le récit de voyage

Le récit historique

La science-fiction

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



PROJET LECTEUR
8 À 12 ANS
272 pages
ISBN 978-2-909295-50-3
RÉF 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 coupant 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'hameçon,
- page 24, lorsque

C'est en réalité le lien entre le récit et les deux récits. Inan actrice dans le récit du monstrol, elle n'est que le merveilleux qui se cache derrière la réalité.

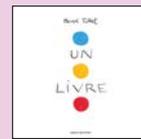
Sur le plan syntaxique, l'écriture est merveilleuse et s'ignorent ni

+ **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.

Des livres en réseau

→ Le rapport texte-image

Des albums qui jouent avec le rapport texte-image



Un livre, un film. Hervé Tuffet. Bapiart jeunesse, 2000, 10,90 €. C'est un livre, tu fais comme il le dit et tu vois... Plus Spectacles 2003 catégorie tout petits, 56 pages, Dès 5 ans, Facile.



Le secret. Eric Battist, 2004, Didier jeunesse, 2008, 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... 40 pages, Dès 5 ans, Facile.



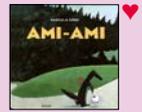
Crapaud. Ruth Brown 1996, Gallimard jeunesse, 2000, 4,90 €. Un crapaud vigoureux, planté, cloque vert de venin et de pustules tombe la tête la première dans la piscine d'un monsieur. Que va-t-il lui passer ? 30 pages, Dès 5 ans, Bon lecteur.



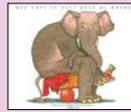
Joue la maiche. Olivier Douzou. Éditions du Rouergue 1999, 11,20 €. Un jour, après la maiche, a commencé à perdre tous ses attributs de maiche. Tu as vu ? 20 pages, Dès 5 ans, Bon lecteur.



Le roi de la grande savane. Yvan Pommaux, Circonflexe, 2006, 12,90 €. Si le lion n'est plus ce roi de la grande savane, qui est le roi ? La singe pense que c'est lui... 24 pages, Dès 5 ans, Facile.



AMI-AMI. Rascal et Stéphane Girel 2000, Pastel, 2006, 5,00 €. C'est à 12,70 €. Dans une jolie valise, un grand petit lapin et un grand marchand hochent fièrement. Un jeu, de ce roman écrit. Plus Spectacles 2003 catégorie albums, 30 pages, Dès 7 ans, Très bon lecteur.



Mon chat le plus bête du monde. Gilles Bachelot 2004, Seuil jeunesse, 2006, 13,90 €. Un album illustré de humour, de poésie et d'imagination. Fort bon mélange. Babelio de l'album 2004 à Montmartre 22 pages, Dès 4 ans, Facile.



Michel le mouton qui n'avait pas de chance. Sylvain Vitroz. Éditions Thierry Magnier, 2008, 12,70 €. 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 2001, Kailashscope, 2005, 4,90 €. Balthazar, le chevreau, adore jouer. De drôles de moments ont décidé de l'amuser avec lui. Mais qui sont ces moutons ? Dès 7 ans. Très bon lecteur.

Pour chaque parcours, un réseau est proposé.

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

81€



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

21€



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
L'affiche informative

Type injonctif

La recette de cuisine
La notice de fabrication

Type rhétorique

Jeux de langage
Le poème

Type conversationnel

Le dialogue



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

La compréhension

Les principes

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

La démarche en classe

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

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

Comment ça fonctionne

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

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

170

Délaye la levure dans l'eau tiède

Pain

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

Au bout d'une heure,

Mets la farine et le sel dans une jatte.

Dépose ton pain sur la plaque

Pétris longuement la pâte

Recouvre la pâte d'un torchon humide

Document 39

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

La démarche de Défi Écrire

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

En voici les six étapes.

- | | | |
|---|--|---|
| 1 | Lecture Analyse
Lecture et analyse de textes d'un même type | Plusieurs textes de même type sont proposés en lecture. Après les avoir identifiés et comparés, on dégage les caractéristiques globales. |
| 2 | Grammaire Vocabulaire Orthographe
Mise en place d'outils et d'aides | Il s'agit d'apporter 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. |
| 3 | Écoute
Mise en situation d'écriture | Les différents sujets variés et motivants se situent dans le cadre d'un projet d'écriture et dans un contexte de communication : on écrit pour être lu. |
| 4 | Rédaction
Rédaction d'un premier texte | La rédaction est individuelle, issue d'un petit groupe ou collective. À la fin, l'élève se relit et s'autocorrige. |
| 5 | Lecture Écoute Analyse Grammaire Orthographe
Évaluation formative par l'enseignant | Le premier jet de l'élève (son brouillon) est le plus souvent très éloigné de la demande. L'enseignant doit ici faire prendre conscience à chacun de ses lacunes. Pour cela, il dispose de plusieurs supports :
- la grille de relecture-réécriture complétée et donnée à chacun,
- la lecture à haute voix par chaque élève du texte d'un camarade suivie d'une discussion critique,
- la séance de structuration (2 ^e étape) selon les besoins recensés,
- les activités du dossier GRAMMAIRE EN TEXTES 7 à 9 ans chez ACCÈS Éditions. |
| 6 | Rédaction Soins
Réécriture
Mise en page définitive | L'élève réécrit 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. |
| 7 | Évaluation finale | L'enfant prend plaisir à soigner l'écriture et la présentation de son œuvre finale. Elle peut être notée à condition de se fonder sur les critères retenus. |

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique
Livre non-interactif

42€



Papier + numérique
Livre papier + livre non-interactif

81€



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

21€

PROJET ÉCRIRE

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

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



Écris-moi une histoire

Sous la moquette

Consigne

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

Guide d'écriture et d'invention 2

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



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

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

Grille de relecture-réécriture

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

Le bon genre

→ Le policier

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

<p>Genre</p> <p>© Editions Pocket jeunesse</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>© Editions Pocket jeunesse</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>© Nathan</p> <p>Bon lecteur</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 Vulcain, la planète-poubelle de l'espace...</p>
<p>Genre</p> <p>© Bayard poche</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>© Nathan</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>© Bayard poche</p> <p>Bon lecteur</p>	<p>Pour la première fois, Émile prend le train seul, destination Berlin. Sa mère lui a confié de l'argent pour sa grand-mère. Dans le compartiment, il rencontre un individu étrange. En dépit de ses efforts rester éveillé, il s'endort. À l'éveil, l'argent a disparu. Pour récupérer son voleur, Émile va s'offrir de la complexité d'une « d'enfants débrouillards... »</p>
<p>Genre</p> <p>© Bayard poche</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 Spéranza 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 des approfondissements. Guy Vermée - La Classe »

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier

60€



Numérique

Livre non-interactif

42€



Papier + numérique

Livre papier + livre non-interactif

81€



Utilisateurs supplémentaires

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

21€

PROJET ÉCRIRE

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

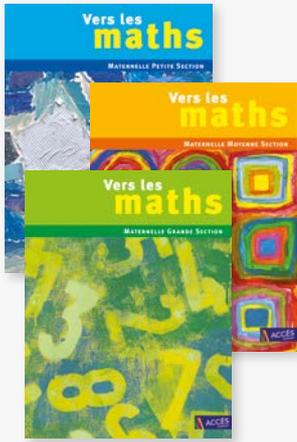
RÉF PE



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.



Les intitulés de la collection

- Ce sont ceux du programme 2015.
- Découvrir les nombres et leurs utilisations.
 - Construire le nombre pour exprimer les quantités.
 - Stabiliser la connaissance des petits nombres.
 - Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
 - Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur.
 - Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
 - Se repérer dans le temps et l'espace.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

4 éléphants

MATÉRIEL

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

ORGANISATION

Travail collectif en demi-classe.

BUT

Trouver différentes façons de répartir 4 éléphants sur 2 cordes.

DÉROULEMENT

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

APPROPRIATION DU PROBLÈME
Échange oral collectif

- **Étape 1** Découvrir la situation. À l'aide d'éléphants qui apparaissent sur la comptine.
 - Chanter la comptine. Ut
 - Chanter la comptine. Ut
 - Observer la répartition.
 - Si elle est identique à la situation sur les 2 cordes.
 - Si elle est différente de la situation sur les 2 cordes.
- **Étape 2** Chercher toutes les décompositions du nombre 4.
 - Prendre 4 éléphants et les répartir sur les 2 cordes.
 - Dire chacun son tour sa décomposition.
 - Reproduire les solutions.
 - Retenir un exemple de décomposition.
- **Étape 3** Trouver le complément.
 - L'enseignant présente une situation où une corde est cachée.
 - Chercher combien d'éléphants sont sur la corde cachée.
 - Confronter les résultats.
 - Valider en montrant la décomposition.
 - Proposer un exercice de décomposition.

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUS LES DOMAINES

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

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 trois utilisateurs supplémentaires.

LOGIQUE ET NOMBRES

JEUX ET PROBLÈMES

Élisabeth Schneider Professeure des écoles
Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles
Gérard Basseur Maître formateur

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



Les points forts

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



70 JEUX DE LOGIQUE
2 à 6 ans
80 pages
ISBN 978-2-909295-40-4
RÉF LN-70JL
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



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



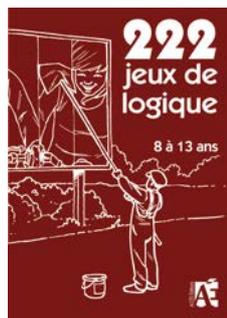
66 PROBLÈMES DE LOGIQUE
7 à 10 ans
112 pages
ISBN 978-2-909295-64-0
RÉF 66PL



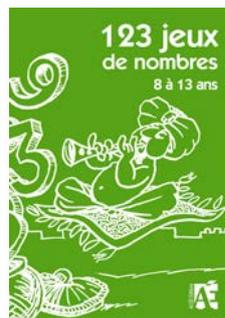
83 PROBLÈMES DE LOGIQUE
8 à 13 ans
96 pages
ISBN 978-2-909295-39-8
RÉF 83PL



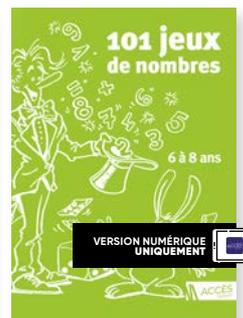
333 JEUX DE LOGIQUE
8 à 13 ans
128 pages
ISBN 978-2-909295-68-8
RÉF 333



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



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



101 JEUX DE NOMBRES
6 à 8 ans
104 pages
RÉF LN-101JN
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



OUTILS PHOTOCOPIABLES



Papier

30€



Numérique
Livre non-interactif

21€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

40,50€



Utilisateurs
supplémentaires*

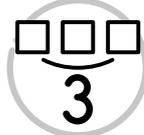
10,50€

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

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

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

Les 6 principes de la méthode Maths au...

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

Les guides de l'enseignant

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

Les supports pour l'élève

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



Les compléments numériques

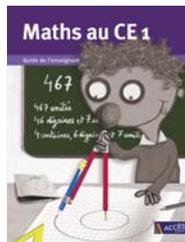


- Des exercices d'entraînement différenciés.
- Des documents pour les recherches.
- Du matériel à imprimer pour les séances.
- Des animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Des animations pour conduire certaines séances d'apprentissage et les séances de résolution de problèmes arithmétiques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

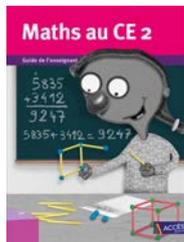
Extraits des animations de CALCUL MENTAL



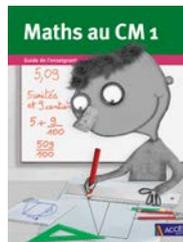
MATHS AU CP
Guide de l'enseignant
292 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-17-6
RÉF MATCP



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

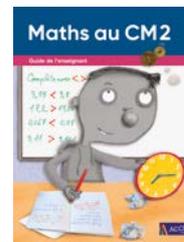


MATHS AU CE2
Guide de l'enseignant
276 pages
+ 1 cahier de l'élève
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-31-2
RÉF MATCE2

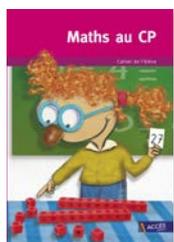


MATHS AU CM1
Guide de l'enseignant
276 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de géométrie
avec corrigés
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-916662-85-5
RÉF MATCM1

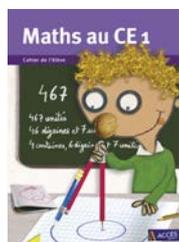
nouveauté



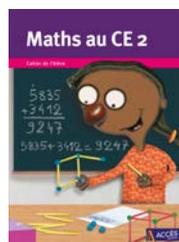
MATHS AU CM2
Guide de l'enseignant
276 pages
+ 1 manuel de l'élève
+ 1 cahier de géométrie
avec corrigés
+ compléments numériques
numériques
ISBN 978-2-383210-29-0
RÉF MATCM2



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



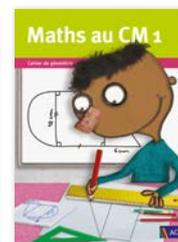
MATHS AU CE1
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-01-6
RÉF UCEMACE1



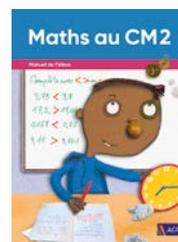
MATHS AU CE2
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-02-3
RÉF UCEMACE2



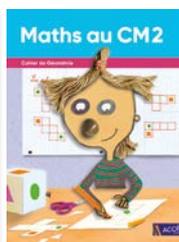
MATHS AU CM1
Manuel de l'élève
224 pages
ISBN 978-2-916662-86-2
RÉF MMACM1



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

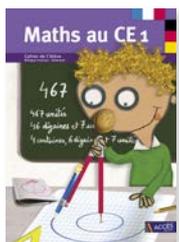


MATHS AU CM2
Cahier de géométrie
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-383210-32-0
RÉF GMACM2

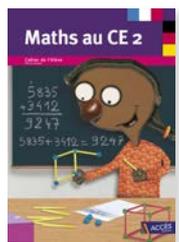
nouveautés



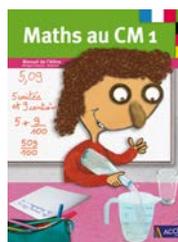
MATHS AU CP BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 6
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-08-5
RÉF UCIBILCP



MATHS AU CE1 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-09-2
RÉF UCIBILCE1



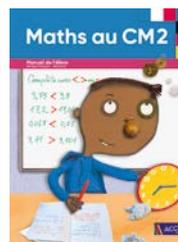
MATHS AU CE2 BILINGUE
Cahier de l'élève
160 pages + 9
planches cartonnées
de matériel individuel
prédécoupées
ISBN 978-2-383210-10-8
RÉF UCIBILCE2



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

nouveautés

GUIDES DE L'ENSEIGNANT

MATHS AU... CP-CE1-CE2

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

MATHS AU... CM1-CM2

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

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

MANUELS DE L'ÉLÈVE **15€**
MATHS AU... CM1-CM2

CAHIERS DE GÉOMÉTRIE **5€**
MATHS AU... CM1-CM2

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 trois utilisateurs supplémentaires.



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

Les séquences d'apprentissage

L'objectif principal de la séquence

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

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

L'institutionnalisation
Elle référence le nouveau savoir étudié.

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

Maths au CE2

Les flash maths au CP

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

Maths au CP

Le calcul mental

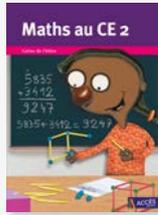
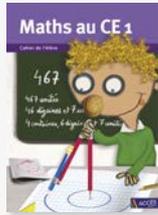
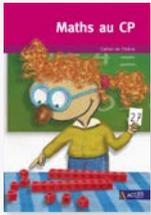
au cycle 2
Ritualiser le calcul mental
Animations, exercices, traces écrites et évaluations rythment les 15 minutes quotidiennes.

Maths au CE2

Les ateliers problèmes

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

Maths au CE2



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.

Une bouteille de lait



10L 100L 1L

Une baignoire



10L 150L 3L

Un arrosoir de jardinier



15L 2L 50L

Un aquarium



moins d'1L 130L 1L

Une tasse



moins d'1L 2L 8L

Le réservoir d'essence d'une voiture



2L 45L moins d'1L

Un seau pour faire le ménage



10L 90L moins d'1L

Une brique de jus d'orange



16L 2L 40L

Une grande poubelle



100L 3L moins d'1L

Dessine les aiguilles pour indiquer l'heure demandée.



132

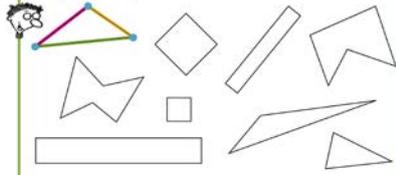
Maths au CE1

68 Reconnaître, nommer, décrire quelques figures géométriques

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



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



Écris le nombre de sommets de chaque figure.



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



144

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

• Fonction

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

• Place dans la progression

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

• Organisation des exercices

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

• Format adapté

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

Il évolue avec l'âge des élèves: 19,5x27 cm au CP et au CE1 puis 21x29,7 cm au CE2.

• Mobilisation de l'attention

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

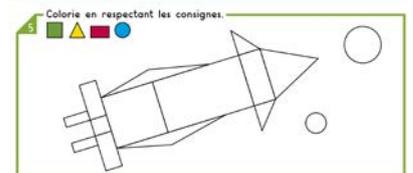
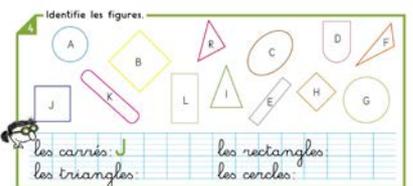
• Préparation à l'utilisation future d'un manuel

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

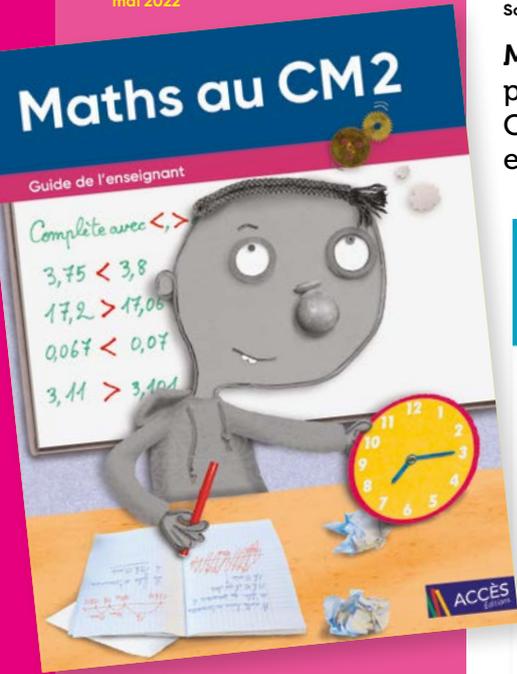
• Aide-mémoire intégré

Un aide-mémoire est présent dans les dernières pages.

Espace et géométrie



Maths au CP



La démarche

La démarche utilisée permet aux élèves de consolider leurs connaissances mathématiques et de développer de nouvelles compétences mathématiques, d'être actifs et de renforcer leur confiance en eux. La résolution de problèmes est une finalité de **Maths au CM2**, mais aussi le vecteur principal d'acquisition des connaissances et des compétences visées.

Les séquences d'apprentissage

Chaque séquence précise :

- le déroulé des séances expérimentées en classe
- les procédures utilisées par les élèves lors des séances
- des éléments de différenciation
- les notions essentielles à retenir
- un QCM d'autoévaluation

MATHS AU CM2

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale
Sophie Duprey Conseillère pédagogique • **Geoffrey Grisward** Directeur d'école élémentaire

Maths au CM2 s'inscrit dans la dynamique du rapport Villani - Torossian portant sur 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques. Cette méthode efficace expérimentée dans de nombreuses classes met en œuvre le triptyque *Manipuler et Expérimenter, Verbaliser, Abstraire*.

Comment se répartissent les différentes séances sur une semaine ?

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

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
FLASH MATHS 5 min	Demi-droite graduée	Addition et soustraction des décimaux	Mesure de longueurs	Tableaux de données
SÉQUENCE 40-45 MIN	Aires Séance 1 Comparaison de surfaces selon leur aire	Aires Séance 2 Mesure à l'aide d'une unité de référence	Aires Séance 3 Procédures de décomposition et recomposition	Aires Séance 4 Évaluation et renforcement
CALCUL MENTAL 15 MIN	Séance 1 Découverte	Séance 2 Entraînement	Séance 3 Consolidation	Séance 4 Évaluation Problèmes oraux
ATELIER PROBLÈMES 45 min			Problèmes additifs en une ou deux étapes	

Répartition hebdomadaire des séances de la séquence 6

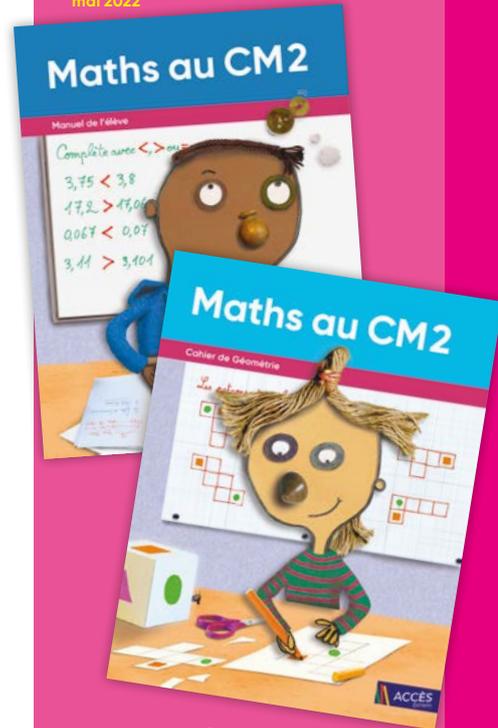
GUIDE DE L'ENSEIGNANT

- Papier**
Livre papier + 1 manuel + 1 cahier de géométrie avec corrigés + compléments numériques **55€**
- Numérique**
Livre interactif + compléments numériques **44€**
- Papier + numérique**
Livre papier + 1 manuel + 1 cahier de géométrie avec corrigés + livre interactif + compléments numériques **77€**

- Utilisateurs supplémentaires**
Pour tout achat de cet outil, une version numérique est disponible à prix réduit pour trois utilisateurs supplémentaires. **22€**
- MANUEL DE L'ÉLÈVE MATHS AU... CM2** **15€**
- CAHIER DE GÉOMÉTRIE MATHS AU... CM2** **5€**
- Spécimen numérique** sur notre site internet et sur notre application **Gratuit**



MATHS AU CM2
276 pages
+ 1 manuel
+ 1 cahier de géométrie avec corrigés
+ compléments numériques
ISBN 978-2-383210-29-0
REF MATCM2



MATHS AU CM2

MANUEL DE L'ÉLÈVE et CAHIER DE GÉOMÉTRIE

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale
Sophie Duprey Conseillère pédagogique • **Geoffrey Grisward** Directeur d'école élémentaire

Le manuel de l'élève regroupe les exercices relatifs au guide de l'enseignant. Il peut être conservé d'une année sur l'autre, les élèves écrivant leurs réponses dans leur cahier de mathématiques. Une nouvelle notion est abordée chaque semaine dans le cadre d'une séquence d'apprentissage. La structure des séquences est toujours identique avec des temps de recherche et de manipulation, des rituels **Flash maths**, des séances de calcul mental et en ligne, des ateliers de résolution de problèmes. Des exercices d'entraînement variés et progressifs permettent aux élèves de mémoriser, de réinvestir et de renforcer leurs connaissances. Un **QCM** permet aux élèves de s'autoévaluer tout en développant leur sentiment de compétence. Ce bilan facilite la mise en place rapide d'activités de renforcement différenciées.

2 Aires (1)

Je sais déterminer des aires en faisant appel à une aire de référence.

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

	a	b	c
1 Quelle est l'aire de la surface A en prenant u pour unité ?	8 u	14 u	16 u
2 Quelle est l'aire de la surface A en prenant v pour unité ?	8 v	14 v	16 v
3 Quelle est l'aire de la figure orange en prenant u pour unité ?	7 u	9 u	11 u
4 Quelle est l'aire de la figure en prenant u pour unité ?	12 u	20 u	24 u
5 Quelle est l'aire de la surface B en prenant u pour unité ?	6 u	10 u	12 u

12 • Détermine l'aire de chaque figure avec l'unité indiquée.

13 • Dans ton cahier trace deux rectangles différents dont l'aire est 12 u.

14 ••• Dans ton cahier trace deux rectangles différents dont l'aire est 12 u.

15 ••• Détermine l'aire de chaque figure avec l'unité u.

16 •••
a) Détermine l'aire de la figure en utilisant l'unité u.
b) Détermine l'aire de la figure en utilisant l'unité u₂.

Un carreleur a commencé à carreler le mur ci-contre. Calcule le nombre de carreaux qui manquent pour que le travail soit achevé.

Manuel de l'élève

Cahier de géométrie

Le **cahier de géométrie** permet à chaque élève de pratiquer les activités géométriques dans un cahier prêt à l'emploi avec une mise en page simple et aérée qui facilite la réalisation des tracés.

Ce cahier permet à l'enseignant de limiter le nombre de photocopies à préparer. Avec chaque cahier de géométrie sont fournies 4 planches cartonnées de matériel individuel prédécoupées.

Droites perpendiculaires

Détermine le plus court chemin entre un point et une droite.

1. Ai, Baptiste et Cléo partent dans la cour à 12,3 heures.
a. Sur le plan ci-dessous, trouve le plus court chemin que chaque enfant peut prendre pour atteindre le mur. Trace ce chemin sur le plan.

b. Combien mesurent-ils leurs chemins ?
Quelle distance va parcourir Ai en prenant le chemin le plus court pour toucher le mur ?

2. Quatre enfants jouent à 1, 2, 3 saut dans la cour de l'école. Sur le plan, les points A, B, C, D et E représentent les positions des cinq enfants dans la cour et la droite m le mur qu'ils doivent toucher. On a tracé le chemin que chaque enfant envisage de prendre pour toucher le mur. L'émplacement 1 m dans la cour.

Quels enfants envisagent de prendre le trajet le plus court pour toucher le mur ?

UNE ACTIVITÉ FLASH MATHS PAR JOUR

Chaque séance débute par le rituel du FLASH MATHS pour consolider les connaissances.

UNE SÉANCE DE CALCUL MENTAL PAR JOUR

Les séances quotidiennes permettent l'automatisation de la connaissance des tables de multiplication et les procédures de calcul réfléchi.

UN ATELIER PROBLÈMES PAR SEMAINE

Une séance hebdomadaire est consacrée à la pratique intensive de la résolution de problèmes arithmétiques. La programmation proposée aborde toutes les catégories de problèmes additifs et multiplicatifs en prenant appui sur des schémas en barres. La résolution de problèmes atypiques permet aux élèves de développer des compétences transversales comme l'autonomie, la prise de décisions, la créativité...

MATHS AU CM2
MANUEL DE L'ÉLÈVE
224 pages
ISBN 978-2-383210-30-6
REF MMACM2



MATHS AU CM2
CAHIER DE GÉOMÉTRIE
64 pages + 4 planches
cartonnées centrales
ISBN 978-2-383210-32-0
REF GMACM2



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
REF 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

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



SCIENCES À VIVRE
CYCLE 2
280 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-17-6
REF 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
CM1-CM2
284 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-916662-12-1
REF 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 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
REF 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
REF 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



MATÉRIEL SCIENCES À VIVRE
CM1-CM2
ISBN 978-2-916662-13-8
REF MSAV3
BIENTÔT EN RUPTURE DÉFINITIVE



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

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ compléments numériques

60€



Numérique
Livre interactif
+ compléments numériques

48€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre interactif
+ compléments numériques

84€



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

24€

COFFRETS

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



80€



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

Les séquences d'apprentissage

L'objectif général

MATÉRIEL ET OBJECTS TECHNOLOGIQUES

LES P'TITS INFORMATIENS

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. 55 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. 50 min Classe en salle informatique	Séance 5 Mettre en forme un document. 55 min Classe en salle informatique	Séance 6 Évaluation. 45 min Pas d'organisation particulière
--	---	--	--	---	---

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'organisation et la durée

PAS D'ORGANISATION PARTICULIÈRE
55 minutes

Matériel
- 1 ordinateur dont tous les périphériques sont débranchés
- le poster *As Un ordinateur* (coffret et DVD-Rom)

- 18 cartes *Éléments d'un ordinateur* (coffret et DVD-Rom)

- de la pâte à fixer le *Mag de l'informatique* (coffret et DVD-Rom)

- le jeu interactif *Un ordinateur* (DVD-Rom)

Par l'élève
- 1 *Mag de l'informatique* (DVD-Rom)
- 1 document élève *L'informatique, ça vit, ça meurt* (DVD-Rom)

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

Phase 1 : OBSERVATION D'UN ORDINATEUR
à groupes de 2 à 4 élèves - 2 à 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, ça vit, ça meurt* (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, HAUT-PARLEUR, 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.

INTÉROUSULTATION 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.



L'objectif spécifique

Le matériel

Phase 2 : RECONSTITUTION DU POSTER D'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 les élèves.
- Lorsqu'il d'entre les CLJ à l'intermédiaire.
- Que se (clavier) sont les
- Selon l de face interac



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.

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.

ÉVALUER ET COMPRENDRE LA COMMUNICATION ET LA GESTION DE L'INFORMATION

- Chaque groupe se concentre et écrit sa réponse sur une feuille de brouillon.
- Pour aider les élèves, l'enseignant peut poser des questions : *Les robots bougent-ils ? Pourquoi ? À quel élément ? Comment le robot tendresse à brève et-il au bord d'un trou ? Comment le robot sait-il ce qu'il doit faire ?*
- La correction se fait collectivement.
- Les élèves déterminent que tous les robots ont :
 - des éléments mobiles qui bougent les uns par rapport aux autres grâce à des moteurs,
 - des capteurs qui leur permettent de voir, d'entendre, d'émettre des sons, de sentir, de toucher,
 - un logiciel qui fait tourner les moteurs en fonction d'un programme et de ce que les capteurs captent.
- L'enseignant fait la parallèle avec l'Homme, ses membres, ses cinq sens et son cerveau.

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

- La définition d'un robot est rédigée collectivement et copiée dans les cahiers de sciences.
- Un robot est une machine qui peut faire des opérations à la place de l'Homme. Il peut aller dans des endroits que lui sont inconnus : volants, espace, fonds sous-marins.*
- Il peut faire des opérations répétitives et fatigantes : fabrication dans l'industrie, triage.*
- Il peut faire des opérations dangereuses : déminer, sauver les victimes, 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 servir des machines ou des chercheurs.*

Phase 4 : JEU POUR RÉINVESTIR LES CONNAISSANCES
Oral collectif / Groupe de 2 à 6 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 première. 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'allures tels que *Ricky ne pleure jamais* (romans de SIMART) ou de la bande dessinée *Yoko Tsuno, robots d'Irène d'Orléans*. Un parcours sur la science-fiction est proposé dans l'ouvrage *Projet lecteur des Adhésifs 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).

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.

ROBOT Machine programmable capable de manipuler des objets au travers des actions spécifiques.	CAPTEUR Système de détection.	PROGRAMME Ensemble d'opérations réglées par un ordinateur et devant être effectuées par un ordinateur.	ALGORITHME Suite définie d'instructions codées à un ordinateur.
---	--------------------------------------	---	--



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



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



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

Les cartes

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

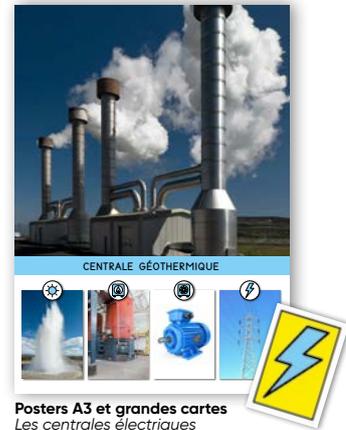


Petites cartes
Aliments
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2

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



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



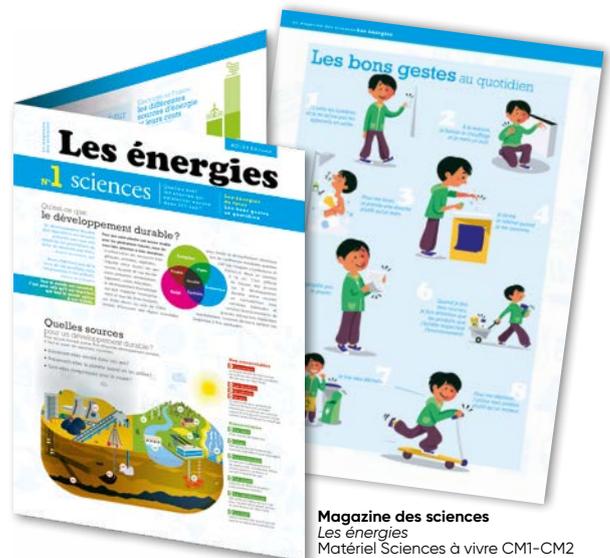
Les posters

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.

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



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



Magazine des sciences
Les énergies
Matériel Sciences à vivre CM1-CM2

Les magazines

(uniquement cycle 3)
Les sources documentaires sont regroupées sous forme ludique dans 15 magazines des sciences.



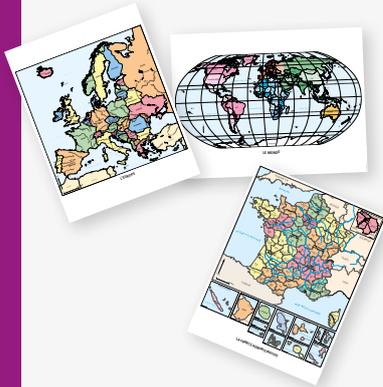
TEMPS ET ESPACE À VIVRE

Xavier Leroux Professeur des écoles
 André Janson Professeur d'Histoire-Géographie à l'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 compléments numériques
- Les images de l'ouvrage.
 - Les pages élèves à imprimer.
 - Des vidéos à projeter.

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



Les Temps Modernes • SEMAINE 4

Léonard de Vinci, un génie de la Renaissance

Les objectifs :

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

Les savoir-faire :

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

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

Phase orale collective

- Distribuer le document 92. Individuelle silencieuse, pu une lecture fluide permettra
- Répondre collectivement à certains points : Léonard de techniques et même littéraire de l'activité intellectuelle et que beaucoup des idées qu'il a eues ont été reprises, et même littéraire, l'individu, dans l'ex du texte. Pour la correction les différents domaines d'a 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...
 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 portefeuille. 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 1503, 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

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

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



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



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



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

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
 + 6 cartes murales
 + compléments numériques

45€



Numérique
 Livre semi-interactif
 + compléments numériques

33,75€



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

61,80€



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

16,80€

Cartes murales
 6 cartes murales
 RÉF CGAV

5€

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 NGAV2

- 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 NGAV3

Séance 3 Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite

OBJECTIF

- 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 100 habitants et 60 pour les villes de plus de 100 000 habitants.

Au 1er janvier 2012, la France de l'administration locale (peu un pouvoir de police.

Si toutes les communes ont été rattachées à la grande ville, Paris, arrondissements municipaux peuplés avec un seul habitant en moyenne à la hectorie pour les communes voisines s'écrit. Ces intercommunalités peuvent les communes d'agglomération.

Le département est une division administrative française. Les départements furent nos découpages en provinces de. Depuis avril 2015, il y a 101 départements (Martinique, Guadeloupe, Guyane, La Réunion, Mayotte). Les départements d'outre-mer sont élus par canton. Le conseil départemental assure la communication ainsi que des services publics.

La région est à la fois une division administrative et une division territoriale. Ce nouveau découpage correspond à l'importance qui est devenue officielle le 1er janvier 2016. La région est administrée par le conseil régional qui gère principalement les transports interurbains et les infrastructures.

⚠ Cette séance est parallèle avec l'enseignement des éléments à la séance 15 de l'ouvrage G

DÉROULEMENT

Phase de découverte : visualisation des différentes échelles.

MATÉRIEL
 1 projecteur

- ❑ **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 Schillingheim (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.

MATÉRIEL
 1 document 5 par élève

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

Phase de réappropriation : mon département, ma région.

MATÉRIEL
 1 carte murale de la France
 1 document 5 par élève
 1 photographie représentative de la ville de l'école au format vignette (9x6 cm)

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

TRACÉ ÉCRIT

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

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

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier
 + 6 cartes murales
 + compléments numériques

50€



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

37,50€



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

68,75€



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

18,75€

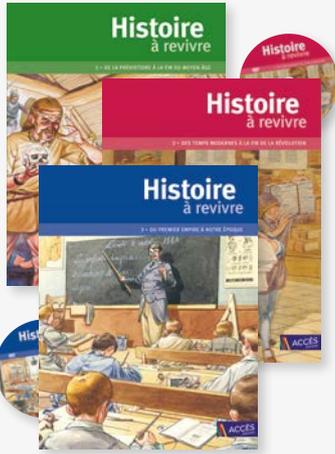
Cartes murales
 6 cartes murales
 RÉF CGAV

5€

HISTOIRE À REVIVRE

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

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



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

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

Les sommaires

TOME 1
LA PRÉHISTOIRE
L'ANTIQUITÉ
LE MOYEN ÂGE

- La constitution du royaume de France
- La vie médiévale
- Des conflits durables



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 1
176 pages
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-45-9
REF HRV1

TOME 2
LES TEMPS MODERNES

- Les grandes découvertes
- La Renaissance
- La monarchie absolue
- Les Lumières
- La Révolution



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 2
176 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-01-5
REF HRV2

TOME 3
LE XIX^e SIÈCLE
LE XX^e SIÈCLE

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



HISTOIRE À REVIVRE
TOME 3
176 pages + 1 DVD-Rom
+ compléments numériques
ISBN 978-2-909295-09-1
REF HRV3

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

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

ACCÈS ÉDITIONS HISTOIRE À REVIVRE

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

LE RÉCIT SERGE, CHEF MACHINISTE DE FERME EN FERME

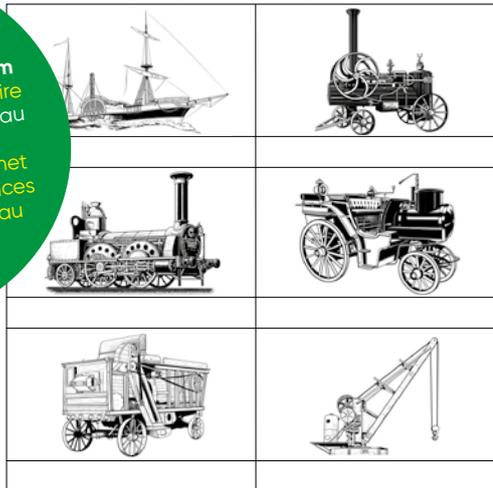
Mes machines sont arrivées en bon état. Il y a toujours un risque avec le transport. Le convoi de bœufs qui les a amenées d'une autre ferme pendant la nuit a respecté l'horaire. Depuis 10 ans que je suis chef machiniste, je connais mon métier. Je soigne mes engins comme mon père soignait ses chevaux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

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

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

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

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



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

LES MOTS CLÉS

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

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

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

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

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

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

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

LE VOCABULAIRE DU RÉCIT

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

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

Batteux : hommes et femmes mobilisés pour les battages.

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

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

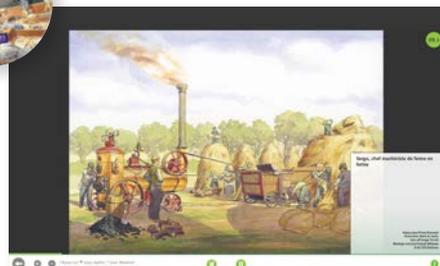
Fléau : outil manuel ancien, formé d'un manche et d'un morceau de bois, pour battre les céréales.

LE LEXIQUE

Le récit est présent sur la page élève.



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



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

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

55[€]

REPÈRES D'HISTOIRE

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



- ARTS**
- 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

40

NIVEAU 2

35

LE BOÎTIER



- 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

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

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 violence 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.

UN TOUR D'HORIZON DE LA QUESTION

PLAN DE SÉANCE

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

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

LES MODÈLES FONDATEURS D'UNE IDENTITÉ FÉMININE 21 21.1 à 21.4

Dans L'apprenti citoyen n°21, lls l'extrait de l'Odyssée d'Homère.
Pourquoi les femmes sirènes sont-elles dangereuses ?
Elles disposent d'un grand pouvoir. Elles attirent les hommes qui ne peuvent pas leur résister. Elles sont belles et elles chantent merveilleusement bien. Elles conduisent les hommes à la mort en les séduisant.

D'après le dessin du timbre grec, comment le navigateur Ulysse réussit-il à leur échapper ?
Il sait qu'il ne peut pas résister au charme puissant des sirènes. Il se fait attacher au mât de son bateau. Il peut ainsi écouter l'irrésistible chant sans risquer de quitter son navire et de périr sous l'emprise des créatures.

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

Dans L'apprenti citoyen n°21, lls 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 XIX^e et le XVIII^e siècle, elles sont persécutées dans l'Europe chrétienne.

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.

Que symbolise cette statuette ?
Le ventre porte les enfants ; les seins nourrissent l'admiration que la vie.

La Vénus de Willendorf, 23 000 av. J.-C.

Déesse mère gauloise, I^{er} siècle

La Vierge Marie, XV^e siècle

Sorcière au sabbat, XV^e siècle

PAROLES D'AUTEUR

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

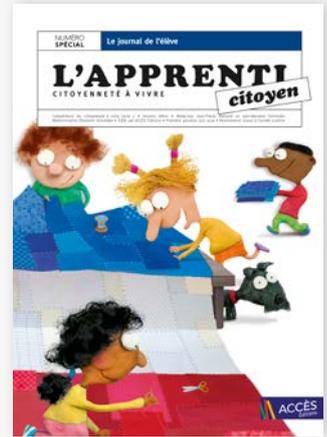
Jean-Pierre Remond

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

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



VERS LA MUSIQUE

Léa Schneider Professeure des écoles
Régis Chevandier Professeur des écoles

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



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

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

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 pâtes et du sable.
- une quinzaine en PS avec des pâtes, une cinquantaine en MS avec de la farine, une dizaine en GS avec du riz
- des barquettes contenant chacune la même chose que les bouteilles
- des barquettes vides

1 Identifier des sons donnés
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.

2 Manipulation des bouteilles
Activité dirigée de 4 à 8 élèves

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

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

L'enseignant pose les barquettes sur la table et propose aux élèves de placer chaque bouteille devant la barquette ayant selon eux le même contenu. Les élèves vérifient leurs hypothèses en ouvrant les bouteilles et en versant leur contenu dans une barquette vide. Il n'y a pas de surprise pour l'eau et le sable. Le classement est parfois moins évident entre les pâtes et les perles ou entre la farine et le sable.

L'enseignant remplit à nouveau les bouteilles, les referme et les 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 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.

Accrocher un son en loto voir le produit page 223

136

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 jeu 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 et ne parler qu'après le silence est presque obtenu, fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter.
- CLAP CLAP SILENCIEUX MS GS**
Frapper dans les mains à un tempo régulier, d'abord de manière à ce que les poings se touchent et produisent un son, puis en enlevant le geste juste avant qu'ils se rencontrent. Lorsque le silence est presque obtenu, fermer les poings pour demander aux chanteurs de s'arrêter.
- CLAPPING MS GS**
Frapper dans les mains lentement puis de plus en plus vite.
- JEU DE DOIGTS TPS PS MS GS**
Enchaîner plusieurs mouvements lisse de jeux de doigts, en allant des plus simples aux plus complexes : d'abord les mains jointes, puis un mouvement, puis se toucher les doigts des deux mains un à un...
- PERCUSSIONS CORPORELLES RHYTHMÉES MS GS**
Proposer une formule rythmique simple en percussion corporelle. Choisir les mains et les chanteurs pour qu'ils reproduisent le rythme proposé. Lorsque c'est musical, changer de formule et de type de percussion corporelle.
- PERCUSSIONS CORPORELLES TPS PS MS GS**
Choisir un type de percussion corporelle : claquement de langue, frotter dans les mains, frotter sur les cuisses, braco, frotter sur les poies, tap des pieds, claquement des doigts, frotter de deux doigts sur la paume de l'autre main... Battre la mesure à un tempo régulier ou moyen de la percussion corporelle choisie et inciter les chanteurs à faire de même.

VERS LA MUSIQUE DÉCOUVRIR LE CHANT 69



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



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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ complément CD
+ compléments numériques

60€



Numérique
Livre interactif
+ compléments numériques

48€



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

84€



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

24€

COMPLÉMENT CD

6 CD audio

20€

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

LA BOITE À MUSIQUE COFFRET

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

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

Les portraits d'instruments

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



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.

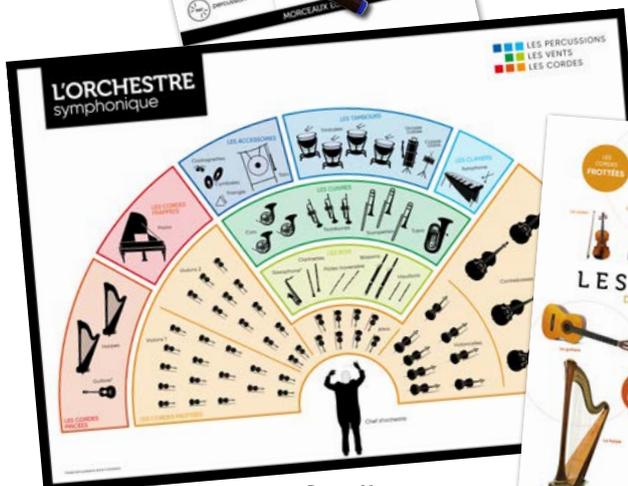


Planche Loto sonore

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

Les posters

Ils structurent les apprentissages des élèves.



Poster A1
Orchestre symphonique



Poster A2
Les cordes

COFFRET



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

80€

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



Nouveauté

DISPONIBLE
juin 2022



- 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.



VIVRE LA MUSIQUE
CYCLES 2 ET 3
276 pages
+ complément CD
de 6 CD audio
+ compléments
numériques
ISBN 978-2-383210-39-9
RÉF. VMUS2



COMPLÉMENT CD
VIVRE LA MUSIQUE
CYCLES 2 ET 3
6 CD audio
ISBN 978-2-383210-40-5
RÉF. CD2MUS

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.

C'EST MOI, LE MONSTRE!
Transformer sa voix en une voix qui fait peur

40 minutes

10 minutes
MATÉRIEL
- L'album *Le monstre poilu*
- Le monstre poilu
Henriette Bichonnier et Puf
© Gallimard Jeunesse
1982 - 5€

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 REECRITURE DE LA BELLE ET LA BÊTE DANS LAQUELLE LA PETITE LUCILE, FILLE DU ROI INSOLENTE ET MALPOLIE, RENCONTRE UN MONSTRE POILU QUI DESIRE LA MANGER.

15 minutes
MATÉRIEL
Par groupe:
- du papier aluminium
- du film plastique
- un cône de chantier
- un tube en plastique (gaine électrique large)
- un gobelet 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, gobelets 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 AUDACITY QUI PERMET DE TRANSFORMER LA VOIX DE MANIÈRE INFORMATIQUE (BOURDETTES & ASTUCES PAGE 224).

15 minutes
MATÉRIEL
Par binôme:
- du papier aluminium
- du film plastique
- un cône de chantier
- un tube en plastique (gaine électrique large)
- un gobelet en plastique
- un verre

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 PEUT ÊTRE DONNÉ À L'ÉLÈVE QUI JOUE LE MONSTRE (ÉCRAN, NES CROQUIS, CASE...) POUR FACILITER L'INTERPRÉTATION DU PERSONNAGE.

► La production est enregistrée par l'enseignant et écoutée par l'ensemble de la classe.

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.

PASTORALE
Découvrir une œuvre qui décrit la nature

40 minutes

AU RYTHME DE LA NATURE

Pendant plusieurs semaines par petites bouches

MATÉRIEL
- un dictaphone

Préparation à l'écoute
Groupes de 4 à 6 élèves en extérieur

* AU COURS DES RETRAVAILLÉS DE LA CLASSE, LES ÉLÈVES ONT POUR HABITUDE DE REGARDER AU DEHORS LE TEMPS QU'ILS FONT. EN REVANCHE, ILS SONT RAREMENT INVITÉS À ÉCOUTER.

► Pendant plusieurs semaines, en petits groupes, les élèves collectent les bruits du temps qu'il fait en les écrivants dans un répertoire ou en les enregistrant avec un dictaphone.

- **Bruits du beau temps** : bourdonnement des insectes, bise légère, bruissement léger 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.

- **Bruit 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 TRAVAIL DE VOCABULAIRE POUR METTRE EN MOTS 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 : tapoter 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 paillasse avec ses mains pour le vent ; frapper ses deux mains pour la foudre ; frapper les pieds par terre pour le grondement de l'orage...

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.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Papier
+ complément CD
+ compléments numériques

60€



Numérique
Livres interactif
+ compléments numériques

48€



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

84€



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

24€

COMPLÉMENT CD

6 CD audio

20€

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

MONSTRE, MONTRE-TOI!

Chant Olivia Ruiz - Texte et musique Céline Leblanc - Arrangement : Matthieu Dru C. Jean-François Vézina

COULET

J'ai en + ten + du + ta voix couronneuse Je sais que tu es là J'ai a +

permpo la longte vintpouse Je sais que tu es là J'ai ven + ti bon vintse pouchoisment

Je saque tu es là Je sais Je sais que tu es là

REFRAIN

Tu es beau être réquignat Tu rime fais pas peur Toot sous mon li souvoisment

Tu rime fais pas peur Tu + ve dans ta gni-vie la + chiment

Tu rime fais pas peur Oh monstre, mon + ste, monste toi!

1. J'ai entendu ta voix couronneuse
Je sais que tu es là
J'ai aperçu ta longte vintpouse
Je sais que tu es là
J'ai senti ton cœur pouchoisneuse
Je sais que tu es là
Je sais, je sais que tu es là

2. Laisse-moi sentir ta poluche cochue
Je veux jouer avec toi
Laisse-moi chabouler tes pieds fourchus
Je veux jouer avec toi
Laisse-moi glisser sur ton dos bossou
Je veux jouer avec toi
Je veux, je veux jouer avec toi

3. Et si derrière les gnis veus vintseus
Il y avait beaucoup de jeu?
Et si sous ton partage scabilleux
Il y avait un cœur qui meurt?
Et si dans cet être monochrome
Il y avait en moi pour moi?
Il y a tout, tout de choues cochées en toi

REFRAIN

Tu es beau être réquignat
Tu rime fais pas peur
Toot sous mon li souvoisment

REFRAIN

Tu rime fais pas peur
Tu + ve dans ta gni-vie la + chiment

REFRAIN FINAL

Tu es beau être réquignat
Une fois approchée
Ainsi tu m'as le guchement
Une fois approchée
Qu'elle, la gnie, louchement
Une fois approchée
Oh monstre, monste, acceptée-moi!

1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000



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.



Les vidéos documentaires
Elles expliquent de manière concrète le fonctionnement de certains instruments ou notions musicales.

HISTORIETTE N°1 EN PROMENADE!

C'est dimanche. J'ai pu faire une grosse matinée, je n'ai pas école!
Je baillie et m'ietrie dans tous les sens. **Auuuh!**

Maman me demande de sortir pour aller apporter un pot de beurre à ma grand-mère.
Petit pot de beurre, quand le dépetipodebeurriseuse tu ?
Je me dépetipodebeurriseuse quand tous les petits pots de beurre se dépetipodebeurriseuse.

...et je cors. Il pleut, je suis trempée!
Je sautille sur place. Je saute 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.
Chier **He! Ho!**

J'arrive devant une maison de brique. Je vois un loup en train de souffler de toutes ses forces.
Imiter le loup: **FFF**
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 HA HA HA HA HA HA!
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.

VOCALISES

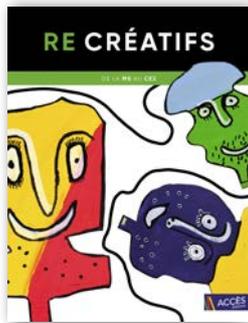
- **Je suis à la SOL** (Je suis à la SOL - Mi-DO)
- **Je suis à la SOL** (Je suis à la SOL - Mi-DO)
- **Je suis à la SOL** (Je suis à la SOL - DO)
- **Je suis à la SOL** (Je suis à la SOL - FA-MI-RE-DO)

ARTS

GUIDES PÉDAGOGIQUES ET RÉPERTOIRES D'ŒUVRES

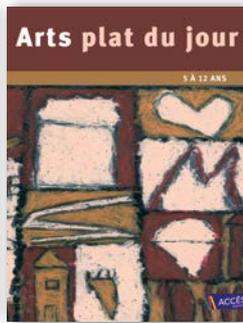
Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

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.

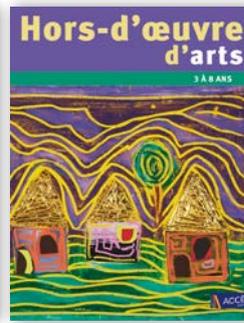


RE CRÉATIFS
de la MS au CE2
244 pages
ISBN 978-2-916662-22-0
RÉF RECRE

**VERSION PAPIER
UNIQUEMENT**



ARTS PLAT DU JOUR
5 à 12 ans
208 pages
ISBN 978-2-916662-04-6
RÉF APJ



HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
3 à 8 ans
208 pages
ISBN 978-2-909295-72-5
RÉF HDA



**HISTOIRES D'ARTS
EN PRATIQUES**
du CP à la 6e
184 pages
ISBN 978-2-909295-56-5
RÉF HAP



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 trois utilisateurs supplémentaires.

17,50€



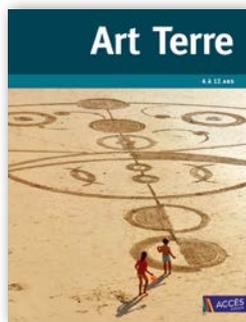
**PAS SI BÊTES,
LES ARTS PLASTIQUES !**
4 à 12 ans
RÉF LN-PSB

**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



Numérique
uniquement
Livre non-interactif

28€



ART TERRE
4 à 12 ans
208 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-16-9
RÉF ART



Papier
+ DVD-Rom

55€



**HORS-D'ŒUVRE D'ARTS
RÉPERTOIRE**
3 à 8 ans
64 posters 320 x 255mm
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-46-6
RÉF HDAR



Papier

55€



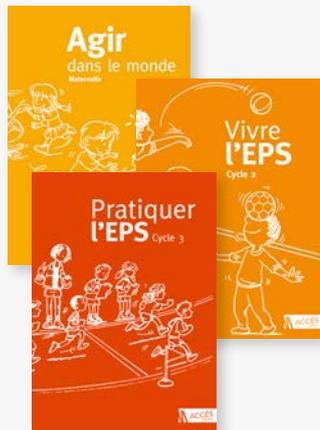
**HISTOIRES D'ARTS
RÉPERTOIRE D'ŒUVRES**
6 à 12 ans
RÉF LN-HARO

**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



Numérique
uniquement (à venir)
Compléments
numériques
téléchargeables

30€



EPS

L'équipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin

Ces 3 ouvrages ont pour ambition de partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques en abordant les 4 champs d'apprentissage de l'EPS.

Les sommaires

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
Cycles 1, 2 et 3
• courir
• sauter
• lancer
Cycle 3 uniquement
• activités athlétiques

Adapter ses déplacements à des environnements variés
Cycle 1
• grimper
• rouler
• piloter
• s'orienter
• nager
Cycle 2
• s'orienter
• nager
Cycle 3
• orientation
• patinage
• vélo

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Cycle 1
• pousser – tirer
• jouer avec des partenaires
Cycle 2
• jeux collectifs
• jeux d'opposition
Cycle 3
• jeux sportifs collectifs
• rugby
• badminton
• jeux de lutte

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
Cycle 1
• manipuler
• danser
Cycles 2 et 3
• gymnastique
• gymnastique rythmique
• danse



AGIR DANS LE MONDE
MATERNELLE
144 pages
ISBN 978-2-909295-05-3
RÉF AGI



VIVRE L'EPS
CYCLE 2
192 pages
ISBN 978-2-909295-77-0
RÉF EPS



PRATIQUER L'EPS
CYCLE 3
176 pages
ISBN 978-2-909295-00-8
RÉF PEPS

88

NAGER

ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

OBJECTIFS	CONSIGNES
S'immerger de plus en plus longtemps Accepter l'immersion dans diverses situations	IMMERSION 2 LES SOUS-MARINS MATÉRIEL • Frites, planches, pull-buoy, ballons, gros tapis. ORGANISATION • En petite et moyenne profondeur, élèves en dispersion. Les éléments flottants sont éparpillés dans la zone délimitée. Consignes 1 Déplace-toi dans toute la zone, choisis un objet flottant et passe sous l'objet. 2 Déplace-toi dans toute la zone durant 2 minutes et passe sous le maximum d'objets. Chaque immersion te rapporte 1 point. VARIANTE • Jeu par équipe – attribution de points différents selon la nature de l'objet sous lequel l'élève passe (ex: frite – 1 point, planche – 2 points, petit tapis – 3 points) chaque enfant compte ses points sur une durée déterminée par l'enseignant.

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

89

Situations d'apprentissage 2

SITUATIONS	COMPORTEMENTS
	OBSERVÉS RECHERCHÉS
LES SOUS-MARINS 	Garder les yeux ouverts en sortant de l'eau Ne pas se pincer le nez Enchaîner des immersions Augmenter le temps d'immersion
LES PETITS REMORQUEURS 	Avoir une attitude relâchée et détendue Se déplacer à l'aide d'appuis pris au sol Se déplacer avec appuis au sol et traction des bras S'allonger
LES PLONGEURS 	Faire des bulles Avoir le nez en contact avec l'eau Souffler en continu de plus en plus longtemps Varier l'intensité

GUIDES DE L'ENSEIGNANT



Papier

30€



Numérique
Livre non-interactif

21€



Papier + numérique
Livre papier
+ livre non-interactif

40,50€



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

10,50€

APPLICATION MOBILE **ACCÈS EPS** *Nouveauté*

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

ACCÈS EPS est une application conçue pour aider les enseignants à mener leurs séances d'éducation physique et sportive.

Plus de **300** activités pédagogiques classées selon leur champ d'apprentissage et des outils numériques complémentaires en font une ressource polyvalente.

Qu'il s'agisse de **30 minutes d'activité physique quotidienne** ou d'une séance plus longue, cet outil permet de composer selon les besoins de chacun.

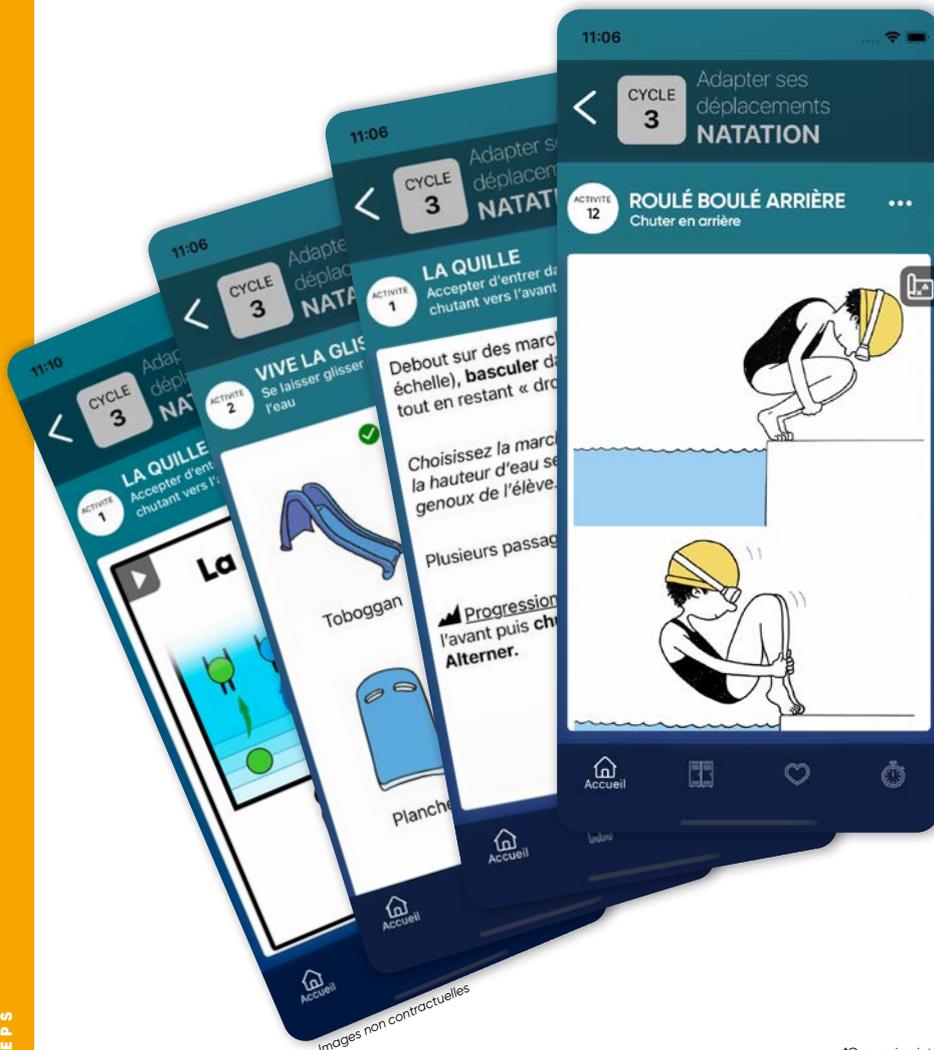
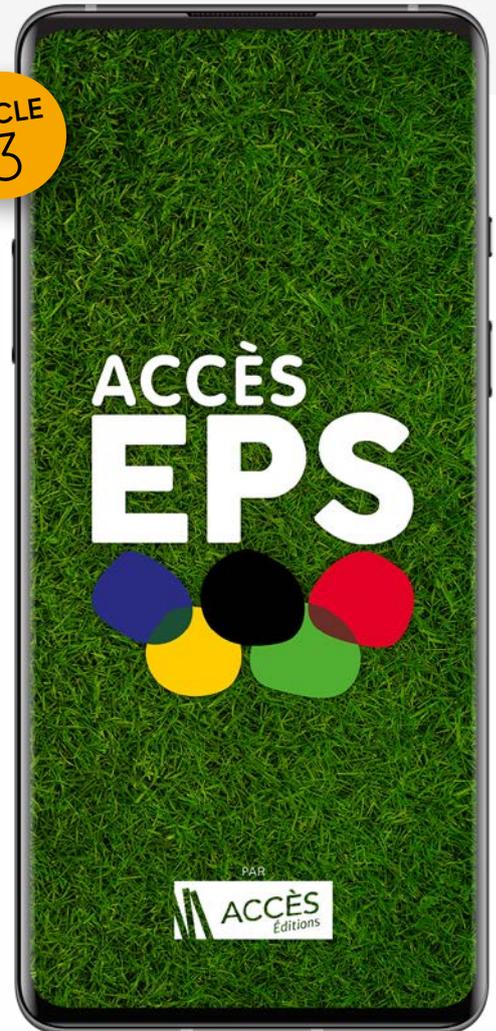
LE CONTENU

 **1 Performance mesurée**
Courir - Sauter - Lancer - Combiner

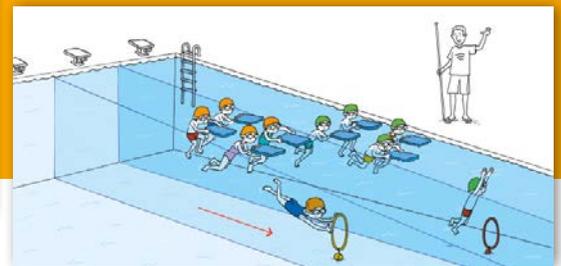
 **2 Adapter ses déplacements**
Natation - Grimpe - Orientation

 **3 Coopérer, s'opposer**
Basket - Football - Handball - Rugby - Volley - Badminton -
Jeux d'opposition - Jeux de coopération - Jeux traditionnels

 **4 Expression artistique**
Activités gymniques - Danse créative - Jonglage

CYCLE
3

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





LES OUTILS NUMÉRIQUES



Vestiaire

Espace personnalisable pour accéder aux outils



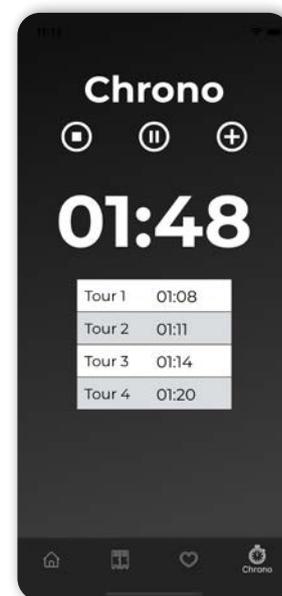
Favoris

Création de séances à partir des activités



Évaluation

Interface pratique pour saisir l'évaluation des élèves



...et bien plus

Chronomètre, agenda...



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.

Goût 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.

ABONNEMENT 1 AN*

1 utilisateur	14,99€	5 utilisateurs	49,99€
2 utilisateurs	24,99€	6 utilisateurs	54,99€
3 utilisateurs	29,99€	8 utilisateurs	69,99€
4 utilisateurs	39,99€	10 utilisateurs	79,99€

TÉLÉCHARGEABLE SUR



PLUS D'INFOS



DISPONIBLE
COURANT 2022

*L'abonnement est valable de date à date (exemple : l'abonnement acheté le mercredi 2 novembre 2022 sera valable jusqu'au jeudi 2 novembre 2023). Mises à jour incluses

JEUX D'ÉCOUTE

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

Les outils photocopiables 29, 33 et 35 jeux d'écoute proposent des activités riches et variées pour développer l'attention et la concentration des élèves.



29 JEUX D'ÉCOUTE
4 À 6 ANS
88 pages + 1 cd audio
ISBN 978-2-909295-90-9
REF 29JE



35 JEUX D'ÉCOUTE
6 À 8 ANS
REF LN-35JE
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



33 JEUX D'ÉCOUTE
8 À 12 ANS
REF LN-33JE
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



29 JEUX D'ÉCOUTE

- Papier** **40€**
- Numérique**
Livre semi-interactif **30€**
- Papier + numérique**
Livre papier + livre semi-interactif **55€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **15€**

35 JEUX D'ÉCOUTE

- Numérique**
Livre semi-interactif **33,75€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **16,80€**

33 JEUX D'ÉCOUTE

- Numérique**
Livre semi-interactif **37,50€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **18,75€**

COMPÉTENCE MÉMOIRE

Gérard Brasseur Maître formateur

Compétence mémoire permet d'éveiller l'attention des élèves, d'exercer leur perception active, leurs facultés d'anticipation, leur sens de l'organisation, leur imagination, de les aider à structurer l'information et à créer des réseaux de connaissances.



COMPÉTENCE MÉMOIRE
2 À 6 ANS
REF LN-COM1
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



COMPÉTENCE MÉMOIRE
6 À 8 ANS
140 pages + 1 DVD-ROM + compléments numériques
ISBN 978-2-916662-16-9
REF COM2



COMPÉTENCE MÉMOIRE
8 À 13 ANS
REF LN-COM3
**VERSION NUMÉRIQUE
UNIQUEMENT**



COMPÉTENCE MÉMOIRE 2 À 6 ANS ET 8 À 13 ANS

- Numérique**
Livre semi-interactif + compléments numériques **30€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **15€**

COMPÉTENCE MÉMOIRE 6 À 8 ANS

- Papier** **40€**
- Numérique (à venir)**
Livre semi-interactif + compléments numériques **30€**
- Papier + numérique**
Livre papier + livre semi-interactif + compléments numériques **55€**
- Utilisateurs supplémentaires*** **15€**

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.


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.**

FRANCE
 Participation aux frais d'envoi **9€**

Une facture vous sera envoyée. Cochez votre préférence.
 par courriel à l'adresse de livraison à l'adresse de facturation

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 livrée la semaine de la rentrée.

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

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 RC Strasbourg 401 770 920

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

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

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

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



Explorez la nouvelle collection de livres de jeunesse

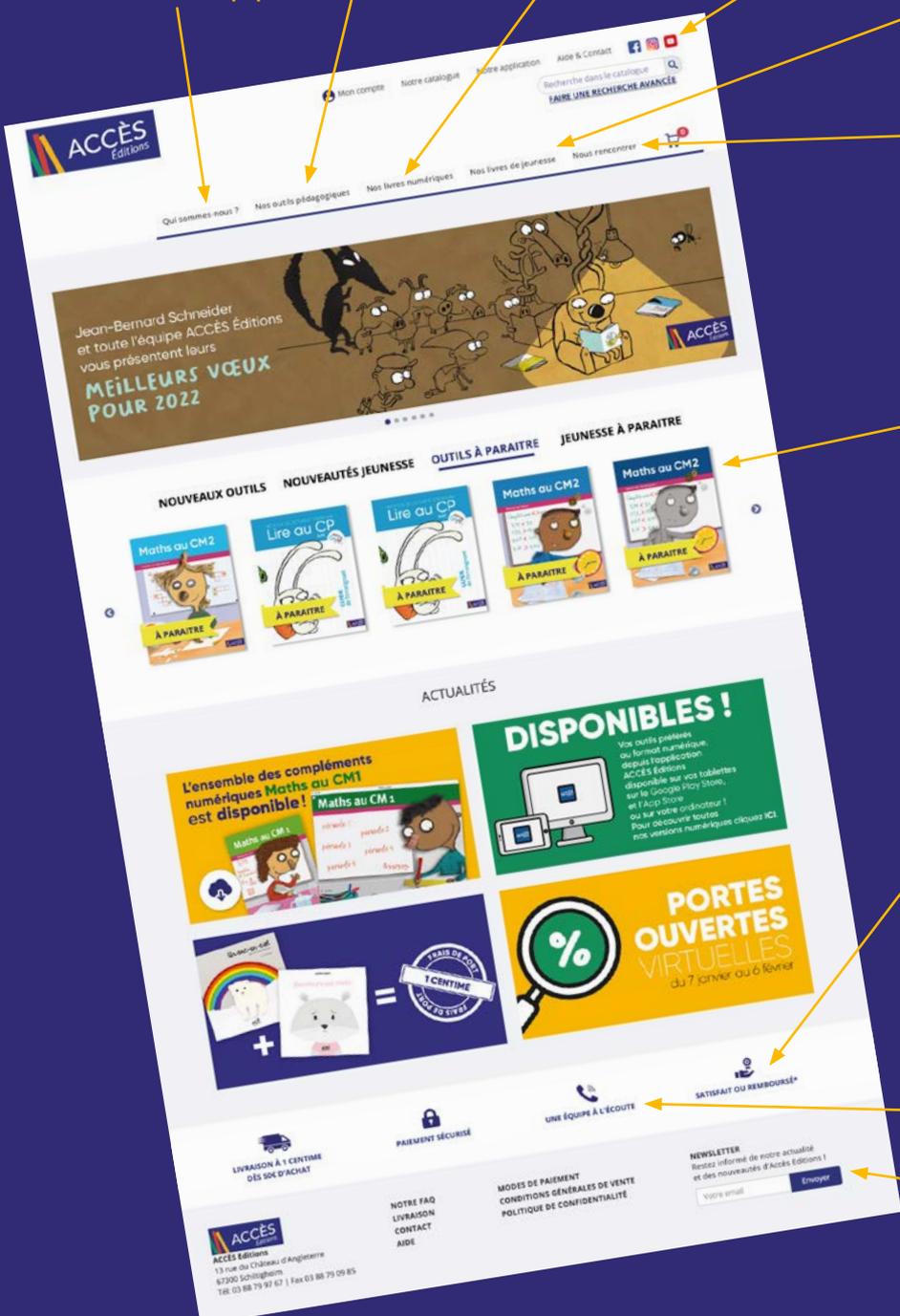
Consultez le calendrier des déplacements de nos deux délégués pédagogiques. Ils sont présents chaque année dans toute la France : journées éditeurs CANOPÉ et INSPE, JACA maternelles, congrès nationaux, conférences de nos auteurs. C'est l'occasion de les rencontrer. À votre demande, ils **peuvent venir**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

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

Pour tout achat d'**outils papier** et selon la loi du 6 janvier 1988 sur la vente par correspondance, vous disposez d'un délai de 10 jours après réception de la commande pour nous retourner, en bon état et dans l'emballage d'origine, le ou les ouvrages qui ne vous conviendraient pas. Leur prix vous sera remboursé, les frais de port et de retour restant à votre charge. Pour tout achat de **livres numériques** et conformément à la directive 2011/83/UE du Parlement européen et du conseil de l'Europe du 25 octobre 2011, aucun remboursement n'est possible.

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

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



Conditions générales de vente

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

Commande hors France métropolitaine

À la Réunion, en Nouvelle Calédonie et à l'étranger en Suisse, au Canada, au Maroc et au Liban, retrouvez 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.

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 désormais 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@accès-editions.com



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

Didier Colle

06 08 01 71 58

dcolle@accès-editions.com



13 rue du Château d'Angleterre
67300 Schiltigheim

03 88 79 97 67

contact@accès-editions.com

www.accès-editions.com

