

Mycomicro

Logiciels - Manuels - Livres Jeunesse - Outils pédagogiques

www.mycomicro.com - 02 353 00 49



© fotolia gekata1989 (ID 201573678)

PRIMAIRE 2021



**TABLEAU BLANC
MAGNÉTIQUE 120 X 90 CM**
93€

80
points



VISUALISEUR
avec logiciel **99€**



85
points



www.Mycomicro.com

120
points

**TABLEAU BLANC
MAGNÉTIQUE 180 X 120 CM**
138€

Du 20/01/2021 au 19/03/2021

SOIT - **15%** sur les ouvrages de notre catalogue
« Promo21 »

SOIT de nombreux **cadeaux.**

Possibilité de cumuler les points sur plusieurs factures
« Promo21 ».

Choisissez vos cadeaux

Chaque ouvrage de ce catalogue
« Promo21 » disponible sur notre site
vous donne droit à des points.

Votre PO a normalement reçu l'argent
MANOLO 2021 le 20 Janvier !

50
points



**GRAVEUR DVD EXTERNE
ULTRA SLIM USB 3.0**



60
points

VIDEOPROJECTEUR LED LCD - HD 1280 X 720



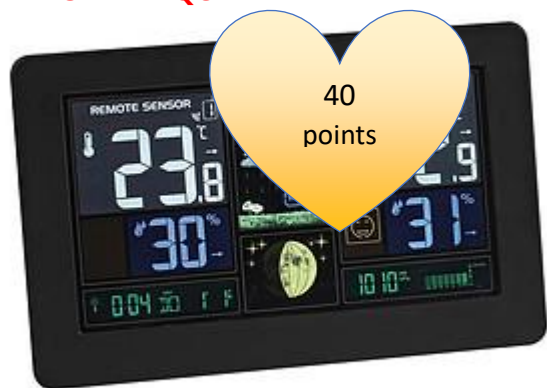
220
points

**LECTEUR DE DISQUETTES
EXTERNE USB**



50
points

**STATION METEO
BAROMETRIQUE**



40
points

**IMPRIMANTE MULTIFONCTION JET D'ENCRE
COULEUR 3-EN-1**



120
points

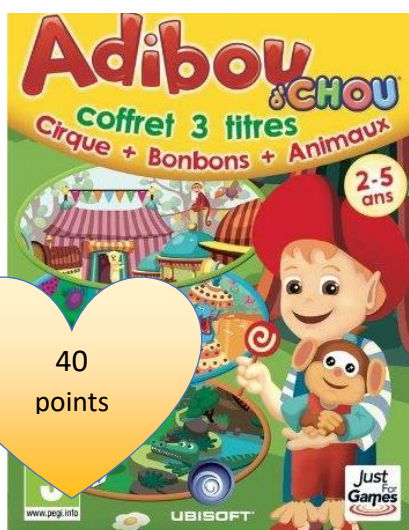
**TÉLÉPHONE IP SIP VIA
INTERNET**

**POUR DIMINUER VOS FRAIS
TÉLÉPHONIQUES**



100
points

3 TITRES : 59,98€



40
points



100
points

**160 FEUILLES. BUTÉE À
PAPIER RÉGLABLE.
PROFONDEUR
D'AGRAFAGE: À 260 MM.**

125€

150 FEUILLES.

195€

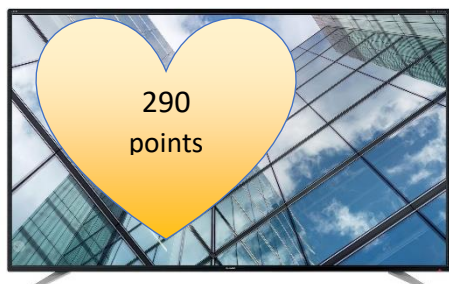


160
points

PIANO 115€



100
points



290
points

TV LED 81CM HDMI / USB



300
points

**MACHINE EXPRESSO
AVEC BROYEUR**



Tablette Windows 10

+ Noldus Tout le primaire (60.000 questions) pour 1an

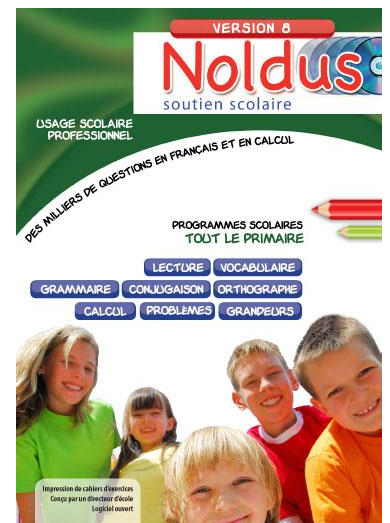
+ 11 Titres Christal Réussite pour 1an

300€



300 →

250
points



WILLY WILD

à la découverte de l'écologie

Une sensibilisation ludique et accessible
à destination des 6-10 ans.

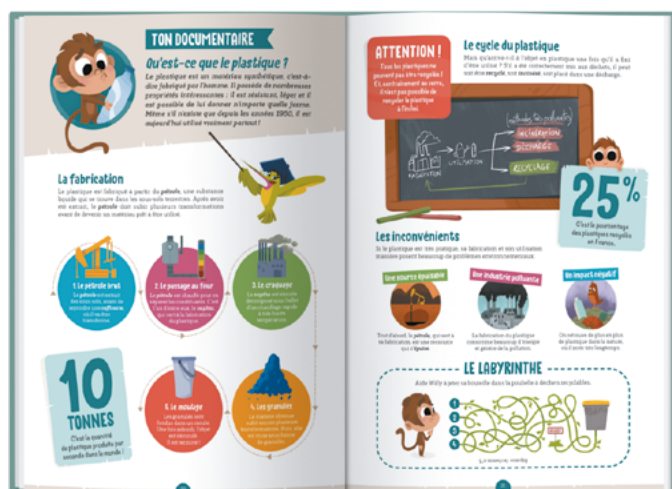
7€90
TTC



Des défis et activités à réaliser
pour apprendre en s'amusant
et agir au quotidien.



16 pages de bande dessinée pour suivre
les aventures de Willy et découvrir
une problématique environnementale



Des pages documentaires
pour comprendre
les différents enjeux.

- 18 x 25 cm
- 32 pages
- 7,49 € HT

WILLY WILD

la BD pour découvrir **L'ÉCOLOGIE**



11413



11412



11421



11420



11419



11418



11417



11416



11415



11414



11203



12202

SUBSIDIÉS
MANOLO

-15 % jusqu'au 19/03/21 ou **1 point cadeau** par exemplaire
(offre réservée aux écoles)

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

LE CHÂTEAU DES FANTÔMES

Une série ludo-éducative pour découvrir l'HISTOIRE !

MES PREMIERS ROMANS adaptés DYS



La préhistoire
Code art. 12187



L'Égypte ancienne
Code art. 12186



Louis XIV
Code art. 12188



La Grèce antique
Code art. 12189

Lorsque Cléo, Balthazar et Grodof touchent un objet mystère, ils sont transportés à l'époque de l'objet. Pour revenir chez eux, ils devront résoudre une énigme...

Avec découpage syllabique
(ponts phoniques)
et lettres muettes

Une méthode idéale pour
fluidifier la lecture et améliorer
la compréhension !

Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé
PEFC avec des encres végétales.

D'un même élan, Cléo, Balthazar
et Grodof décident de l'aider, touchent
le soulier et se retrouvent dans la cour
pavée d'un château massif et laid.
Les deux amis portent de jolis habits
de soie aux teintes lumineuses.



- Je suis un page* ! s'exclame
Balthazar, enchanté. En servant

* Définition page 83

15

Tous fans d'Adabam!

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

LE CHÂTEAU DES FANTÔMES

Une série ludo-éducative pour découvrir l'HISTOIRE !

MES PREMIERS ROMANS**adaptés DYS**

La Grèce antique
Code art. 5621

Lorsque Cléo, Balthazar et Grodof touchent un objet mystère, ils sont transportés à l'époque de l'objet. Pour revenir chez eux, ils devront résoudre une énigme...



La préhistoire
Code art. 5618



Louis XIV
Code art. 5617

Avec lettres muettes

Une aide à l'orthographe

indispensable pour

tous les jeunes lecteurs !

(facilite la mémorisation
des particularités orthographiques)

Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé
PEFC avec des encres végétales.

disparu. Grodof dresse les oreilles,
l'air de dire : « Alors, Cléo... Prête
pour un petit voyage dans le passé ? »

En haut de l'escalier, le fantôme
se retourne et les regarde. À travers
le drapeau fin comme un voile, Cléo
distingue un homme barbu et chevelu,
vêtu de peaux de bête.



Tous fans d'Adabam!

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

Do you like reading books in English ?



metamorphosis

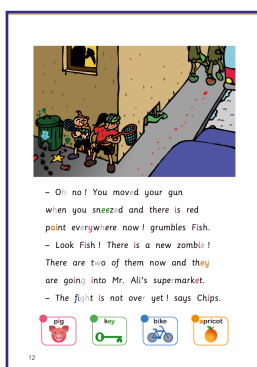
adaptés DYS

Books to SPEAK, LIVE and DREAM in English

Des romans courts illustrés, exclusivement écrits en anglais avec un vocabulaire adapté !

NOUVEAU - Aide à la prononciation

Parce qu'une même lettre se prononce de plusieurs façons et un même son a plusieurs écritures, Adabam vous propose avec la série *The Crazy Adventures of Fish & Chips* une aide à la prononciation de l'anglais et une aide pour mémoriser les différents graphèmes !



4 sons anglais et leurs écritures sont étudiés dans chaque livre grâce à un code couleur, une vignette mémo et des Fiches Sons !



The Lifeboat
Code art. 10361

Life is a dream
Code art. 10360



Zombie Attack
Code art. 12190

Up in Space
Code art. 12191



metamorphosis - Aide à l'apprentissage de l'anglais

- Une bande son des livres à écouter
- Des jeux pédagogiques pour apprendre tout en s'amusant
- De nombreuses aides disponibles gratuitement...

...en scannant les QR codes dans les livres ou sur le site Internet de la collection.

Tous fans d'Adabam!

Mycomicro

C'est plus de **12.000** manuels, logiciels, outils pédagogiques, et livres jeunesse sur notre site www.Mycomicro.net.

Vous commandez tous les manuels, cahiers et livres de tous les éditeurs chez **Mycomicro**. Plus simple, vous obtenez immédiatement votre devis à transmettre à votre P.O. ou votre facture.

Une sélection dans ce catalogue d'ouvrages
qui offrent une remise ou des cadeaux
jusqu'au 19/3/2021

C'est aussi sur notre autre site www.BureauBelgique.be **20.000** fournitures de bureau livrées par le grossiste belge en 24h et facturées par **Mycomicro**.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

RECHERCHE RAPIDE SUR LE SITE

Mycomicro.net

Liste complète triée par titre

DICTÉES PRÉPARÉES DOSSIER CM2 142547
Dictées préparées et différenciées - CE1 9782352479994 Fichier Photocopiable
Dictées préparées et différenciées CE2 9782352478171 Fichier Photocopiable
Dictées préparées et différenciées CM1 9782352478188 Fichier Photocopiable
Dictées préparées et différenciées - CM2 9782352478195
Dictionnaire 100% visuel français-allemand 9782035927149 5402

Astuce : cliquez dans la liste n'importe où, puis tapez les premières lettres du titre sans voir de curseur.

 [Afficher l'article sélectionné](#)

EXEMPLE : Cliquez dans la liste

Tapez : tromb

les trombones vont apparaître dans la liste.

Cliquez sur la loupe "afficher l'article sélectionné"

Recherche rapide par **numéro d'agrément**



Recherche rapide par **code de l'article**



Recherche rapide par code EAN / ISBN



Nouveauté 2018-2019

Recherche par mot clé **Un mot clé**



Cliquez n'importe où dans le carré blanc « Liste complète triée par titre » et tapez les premières lettres du titre (exemple « dict »)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

PACK TABLETTE : 299€ de logiciels agréés + 1 tablette **inclinée + clavier AZERTY + souris GRATUITS**

NOLDUS TOUT LE PRIMAIRE/ALPHA : 79€ pour 1 an

Christal Réussite.Types et Formes : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Le participe passé : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Les grandeurs : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Homophone volume 1 : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Homophone volume 2 : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Sujet et Complément : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Utilisation du dictionnaire : 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 1.: 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 2: 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Conjugaison Indicatif.: 20€ pour 1 an

Christal Réussite.Calcul mental Multiplication.: 20€ pour 1 an

Code article

12154



TABLETTE inclinée WINDOWS 10

+ clavier azerty + Souris **Gratuits**

À l'achat du pack Noldus 1an + 11 Christal réussite 1AN à 299€

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Le logiciel Noldus au quotidien dans votre école. Tous sont agréés.

1) Dans le bureau du Directeur ou de la Directrice.

Quand, à huit heures du matin, un enseignant signale son absence pour maladie, le Directeur/la Directrice démarre le logiciel Noldus. Dans « Menu », l'option d'« Impression d'une série d'exercices » permet de sélectionner parmi plus de 6000 exercices, des exercices appropriés et qui concernent la matière en cours dans la classe du titulaire absent. Ces exercices peuvent être imprimés instantanément, que cela soit en français ou en calcul. En très peu de temps des pages sont imprimées et prêtes à être photocopiées. Via une autre option, des rappels de la matière peuvent être imprimés. Pour les plus grands, des lectures peuvent être imprimées ainsi que les questionnaires s'y rapportant. Il est 8h15, la classe a du travail en rapport immédiat avec la matière qui aurait dû être vue.

2) Une leçon à donner – Des règles à rappeler.

Sur un TBI, sur un écran avec un simple projecteur numérique ou même avec un rétroprojecteur, l'enseignant sélectionne la fiche matière dans la liste proposée. Inutile d'écrire au tableau des exemples de phrases emphatiques ou une règle concernant le participe passé, Noldus contient déjà cette fiche. De plus, avec un simple traitement de texte, vous pouvez la modifier si vous le désirez.

3) Avec l'aide du clavier virtuel Windows, réalisez sur TBI des exercices.

Rien de plus simple que de choisir une série d'exercices classés par difficulté croissante et de les projeter sur TBI. Chaque exercice contient 10 questions. Tous les élèves travaillent ou un seul élève au TBI effectue l'exercice devant la classe. À tout moment il peut relire ses réponses et modifier l'une ou l'autre avant de valider sa dixième réponse.

La feuille de correction fait alors apparaître le résultat. Suivant l'option choisie dans le logiciel, les bonnes réponses souhaitées apparaissent ou pas.

4) Sur ordinateur, par les élèves en gérant de multiples niveaux.

Noldus a été conçu pour répondre au besoin de gérer une multitude de niveaux de compréhension dans une même classe. Chaque élève réalise l'exercice qui lui correspond (pédagogie différenciée). Chaque exercice est immédiatement corrigé ce qui allège considérablement le travail de l'enseignant. Chaque réponse, chaque résultat ainsi que l'historique des exercices réalisés sont mémorisés dans les « Résultats globaux » de l'élève. Si l'exercice est résolu valablement, Noldus propose l'exercice suivant, celui-ci comportera des difficultés supplémentaires. Un exercice, quel qu'il soit, pourra être recommencé autant de fois que souhaité. Il sera toujours possible d'imprimer les exercices réalisés.

5) Sur papier.

L'enseignant peut dans le cadre de la classe, avec la version pro ou pro clé USB, imprimer une série d'exercices, des lectures, des règles et les photocopier. Chaque exercice possède trois chiffres pour un classement optimal. Le premier étant l'année d'études, le deuxième la matière principale (grammaire, conjugaison, orthographe, ...) et le dernier permet de simplement préciser la matière.

6) Noldus pour exploiter votre projet pédagogique.

Noldus est livré avec un outil auteur (« Éditeur ») qui permet de modifier ou de créer de nouveaux exercices. Vous partez par exemple à la ferme avec vos élèves, utilisez votre smartphone pour photographier les œufs, les champs, les poules, ... Vous pourrez intégrer vos photos dans Noldus et poser des questions en rapport avec celles-ci. Vous créerez des exercices de 10 questions.

7) Noldus pour savoir quel élève a besoin d'aide !

Chaque enseignant a un jour rêvé de savoir ce que chacun de ses vingt-cinq élèves a compris, a retenu de la leçon, et ce afin de pouvoir intervenir efficacement auprès de ceux qui auraient encore besoin d'explications. À l'heure des budgets régionaux pour des projets « Cyber », les écoles peuvent faire le bon choix en commandant non pas des tablettes mais des mini-ordinateurs avec clavier détachable. Noldus fonctionne sous Windows® donc sur des tablettes et des ordinateurs sous Windows®. Avec NOLDUS, chaque élève répond aux questions proposées, pour lui seul, par l'enseignant. En paramétrant très simplement le logiciel, la feuille de correction de l'élève qui a obtenu moins d'un certain pourcentage s'imprime en indiquant où se trouvent les erreurs mais sans donner la correction. L'élève prend sa feuille et corrige à sa place son exercice sur papier. L'enfant doit alors faire corriger sa correction auprès de son enseignant. À ce stade, soit l'enfant a su se corriger et peut continuer avec Noldus à effectuer des exercices de plus en plus complexes, soit il n'a pas su se corriger et l'enseignant peut intervenir efficacement et envisager éventuellement pour cet enfant une remédiation. Avec Noldus et des petits ordinateurs ou des tablettes, Windows et une imprimante, l'enseignant peut savoir à tout moment quel enfant a besoin de lui. Les plus doués peuvent quant à eux continuer à avancer.

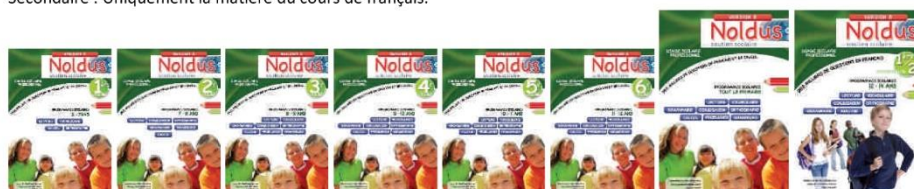
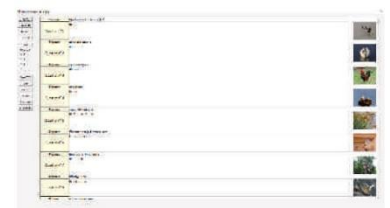
Pour ces 7 raisons Noldus est le meilleur outil scolaire ... Que dire de plus ? En achetant Noldus vous posséderez le résultat de 35 années d'expérience d'un enseignant et directeur qui a travaillé en classe unique. Noldus Pro s'installe sur un ou plusieurs ordinateurs ou dans toutes les classes d'une école avec la « Licence sur site » sans aucune limitation du nombre d'ordinateurs. Noldus fonctionnera durant toute la vie du PC. En cas de changement de PC ou de disque dur dans les cinq années, vous recevez de nouvelles clés d'activation. Noldus existe également sur clé USB valable 365 jours. Cette solution permet d'accompagner les enfants malades à la maison ou même pendant les vacances scolaires. Noldus Pro non limité dans le temps existe en version TOUT le primaire en français et mathématiques (1^{ère} 2^e 3^e 4^e 5^e 6^e primaires) ou uniquement pour une seule classe. Secondaire : Uniquement la matière du cours de français.

Prénom :	Classe :	Difficulté :
Le verbe au futur proche. Choisis la bonne réponse. (10)		

1. Nous (...) saluer les multitudes.
☐ dans
☐ avec
☐ sans
2. Vous (...) annoncer les heures.
☐ dans
☐ avec
☐ sans
3. Mes grands-parents (...) jouer aux cartes.
☐ dans
☐ avec
☐ sans
4. Ils (...) conduire leurs enfants à l'école.
☐ dans
☐ avec
☐ sans
5. Vous (...) regarder le match.
☐ dans
☐ avec
☐ sans

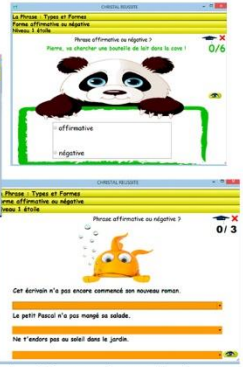
La phrase active ou passive

1. Dans une phrase **ACTIVE**, le **SUJET FAIT** l'action ou **EST DANS UN CERTAIN ETAT**.
 Ex : Un coureur remplace les ardoises.
 (Le sujet « Un coureur » fait l'action)
 Aujourd'hui, mon frère est malade.
 (C'est l'état de mon frère)
2. Dans une phrase **PASSIVE**, l'action est faite par quelqu'un d'autre que le sujet :
 soit on le dit dans la phrase, soit il faut le deviner.
 Le **SUJET**, lui, **SUBIT** cette action puisqu'il n'agit pas.
 Ex : Les ardoises ont été remplacées par le coureur.
 (On sait que c'est le coureur qui agit puisqu'il a remplacé les ardoises)



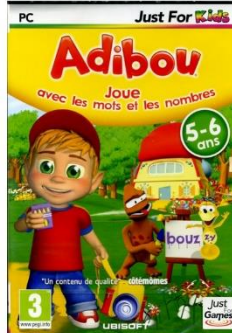
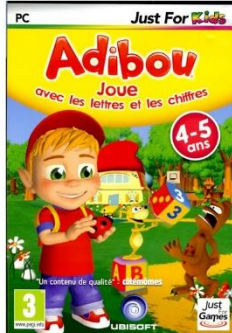
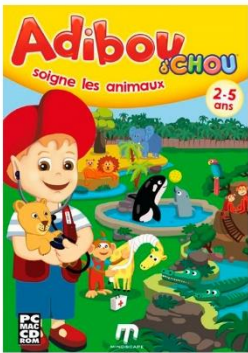
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CHRISTAL RÉUSSITE - «Remédiation» Valorisation Réussite



Christal Réussite est une gamme de logiciels qui a pour but de valoriser l'enfant en difficulté. Ces logiciels s'utilisent lors de la "remédiation", pour construire des bases solides en repartant de très bas. L'enfant peut changer ses réponses en les relisant et en trouvant lui-même la/lesquelles sont fautives. Il terminera l'exercice en ayant réussi et obtiendra pour ce niveau, pour cet exercice et pour cette matière un certificat. Ces diplômes seront collectionnés dans un tableau de bord. Christal Réussite a une mission : Diminuer le niveau d'alerte écologique de la planète en réalisant un maximum d'exercices. Au départ le niveau d'alerte est de 100% et l'enfant participe à diminuer ce pourcentage. L'enfant ne s'identifie donc pas à des points mais participe positivement et activement dans la construction des fondations de sa réussite.

2-7ans Adibou'chou et Adibou (dernière ré-édition à ne pas manquer !)



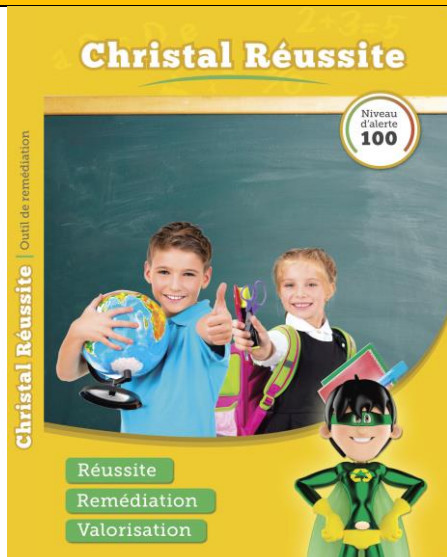
Noldus 8 Pro Tout le primaire 1 pc=199€ apd de 2 pc :119 € apd de 6 pc :65€/pc apd de 15 pc :49€/pc..... : X€°
Noldus 8 Pro Tout le primaire 365 jours CLE USB : 1 clé: 74,99 2 clés 2X54,99€ apd 3 : 29,99€/clé apd 6 : 23€ par clé
Noldus 8 Pro Tout le primaire Licences illimités sur 1 implantation : Nombre illimité de pc(s) 1199€ : X€°

Noldus 8 Pro 1ère primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
Noldus 8 Pro 2e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
Noldus 8 Pro 3e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
Noldus 8 Pro 4e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
Noldus 8 Pro 5e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
Noldus 8 Pro 6e primaire .1=45€ apd de 2:35 € apd de 6:25€/pc apd de 15:22€/pc (de la même classe) : X€°
NOLDUS SECONDAIRE français 1ère et 2e 1 à 14 pc : 45€ apd de 15 : 25€/pc..... : X€°
Noldus 8 ALPHA 6 niveaux .1 pc =199€ apd de 2 119 € apd de 6 :65€/pc apd de 15 :49€/pc : X€°

Christal Réussite.Types et Formes : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Le participe passé : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Les grandeurs : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Homophone volume 1 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Homophone volume 2 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Sujet et Complément : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Utilisation du dictionnaire : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 1 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Verbes irréguliers Vol 2 : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Conjugaison Indicatif : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°
Christal Réussite.Calcul mental Multiplication : 1=49€ apd de 2:35 € apd de 6:29€/pc 11-14:25€ apd de 15:22€ (même titre) : X€°

Adiboud'chou Soigne les animaux+au pays des bonbons+ au cirque 2/5ans 1 à 4 : 59,98€/pc 5 à 14 : 49,98€/pc : X€°
Adibou lettres chiffres 4-5ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°
Adibou mots nombres 5-6ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°
Adibou lire & Compter 6-7ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°
Adiboud'chou - Soigne les animaux - 2/5 ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°
Adiboud'chou au cirque 2-5ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°
Adiboud'chou au pays des bonbons 2/5 ans 1 à 4 : 29,99€/pc 5 à 14 : 24,99€/pc apd de 15 : 19,99€/pc : X€°

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



CHRISTAL REUSSITE

Réalisez une remédiation avec l'enfant en lui demandant de justifier chaque réponse ou proposition. (3 niveaux)

Logiciel positif : L'enfant sort toujours de l'activité en ayant réussi en pouvant changer ses réponses.

The image shows a screenshot of the 'Christal Réussite' software interface. On the left, there's a vertical column of six circular icons representing different exercises: a superhero, a penguin, a globe, a panda, a bee, and a cartoon character. The main area on the right has the title 'Christal Réussite' at the top. Below it, there's a paragraph: 'Christal Réussite est une gamme de logiciels qui a pour but de valoriser l'enfant en difficulté.' This is followed by another paragraph: 'Ces logiciels s'utilisent lors de la « remédiation », pour construire des bases solides en repartant de très bas.' Then, a longer paragraph: 'L'enfant peut changer ses réponses en les relisant et en trouvant lui-même la/ lesquelles sont fautives. Il terminera l'exercice en ayant réussi et obtiendra pour ce niveau, pour cet exercice et pour cette matière un certificat. Ces diplômes seront collectionnés dans un tableau de bord.' Below this, another paragraph: 'Christal Réussite a une mission : Diminuer le niveau d'alerte écologique de la planète en réalisant un maximum d'exercices. Au départ le niveau d'alerte est de 100% et l'enfant participe à diminuer ce pourcentage.' Finally, a last paragraph: 'L'enfant ne s'identifie donc pas à des points mais participe positivement et activement dans la construction des fondations de sa réussite.'

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

1519	CHRISTAL REUSSITE N°10 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Conjugaison l'indicatif	49,00 €	7+3
1520	CHRISTAL REUSSITE N°11 - Remédiation - Valorisation - Réussite-Calcul mental astuces multiplications	49,00 €	7+3
1510	CHRISTAL REUSSITE N° 1 - Remédiation - Valorisation - Réussite - La Phrase Types et Formes	49,00 €	7+3
1511	CHRISTAL REUSSITE N° 2 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Le participe passé	49,00 €	7+3
1512	CHRISTAL REUSSITE N°3 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Grandeurs	49,00 €	7+3
1513	CHRISTAL REUSSITE N°4 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Homophones Volume 1	49,00 €	7+3
1514	CHRISTAL REUSSITE N°5 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Les Homophones Volume 2	49,00 €	7+3
1515	CHRISTAL REUSSITE N°6 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Sujet et Compléments	49,00 €	7+3
1516	CHRISTAL REUSSITE N°7 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Utilisation du Dictionnaire	49,00 €	7+3
1517	CHRISTAL REUSSITE N°8 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Verbes Irréguliers Volume 1	49,00 €	7+3
1518	CHRISTAL REUSSITE N°9 - Remédiation - Valorisation - Réussite - Verbes Irréguliers Volume 2	49,00 €	7+3

Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	49,00 €
2	5	35,00 €
6	10	29,00 €
11	14	25,00 €
15	99	22,00 €



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CARTES et FRISES (Éditions Noldus) (15% de remise / 2 points jusqu'au 19/3 pour les école)



AFFICHE BELGIQUE
42,00 x 59,40 cm sur
CARTON RECYCLÉ 300gr/m2

Article 12141 / 12,99€



AFFICHE CARTE EDUCATIVE

SANS NOM DE PAYS

50 x 70 cm

Papier BRILLANT 170gr/m2

Article 12116 / 12,99



AFFICHE CARTE CLIMATIQUE t*



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

42,00 x 59,40 cm sur

CARTON RECYCLÉ 300gr/m2

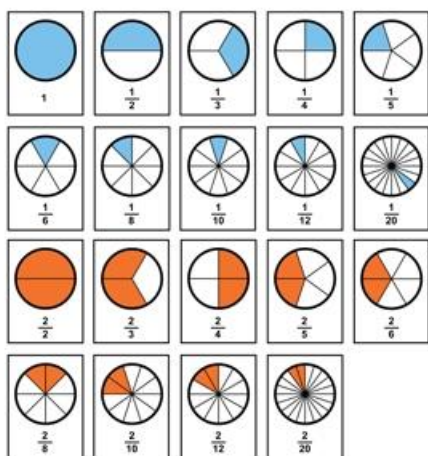
Article 12141 / 12,99€

AFFICHE GRENOUILLE

42,00 x 59,40 cm sur

CARTON RECYCLE 300gr/m2 -

CARTES et FRISES (Éditions Noldus) (15% de remise / 2 points jusqu'au 19/3 pour les école)

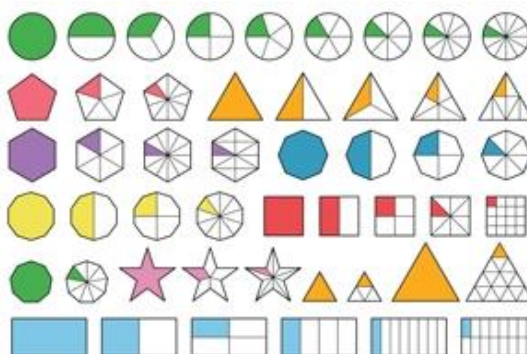


AFFICHE FRACTION NIVEAU 1

42,00 x 59,40 cm sur

CARTON RECYCLE 300gr/m2

Article 12119 / 12,99€



AFFICHE FRACTION NIVEAU 2

59,40 x 84,10 cm

Brillant 300gr/m2

Article 12118 / 14,99€

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Chaque mois de nouvelles cartes seront disponibles !



Chevalet Gratuit à l'achat de 12 cartes au choix

(non cumulable avec la remise ou les points)

Offre valable jusqu'au 19/03/2021 réservée aux écoles.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Ilot collaboratif : Fichiers d'exercices + Fichiers de corrections pour des enfants autonomes dans leurs apprentissages (Noldus Éditions).



En 2040, nous aurons +2 degrés en raison de l'inertie du système et du CO2 déjà émis (dernières simulations). À partir de 2,5 degrés, selon le **GIEC** qui résume l'état des connaissances scientifiques du monde entier, c'est le début de la pénurie alimentaire généralisée sur Terre.

Pour cette raison, **Noldus Editions lance des fichiers pour des îlots collaboratifs. Apprendre la collaboration, l'entraide dans la résolution des exercices et dans la vie.**

Vous recevez

1 fichier d'exercices imprimé sur un papier d'une couleur

1 fichier d'exercices CORRIGÉS imprimé sur un papier d'une autre couleur

(l'enseignant voit immédiatement combien de temps le document de correction reste dans l'îlot collaboratif et peut venir voir le résultat des enfants ou de l'îlot qui devrait avoir répondu la même réponse après concertation et argumentations.

Ces exercices ont été conçus par un Directeur d'école et enseignant à la retraite qui a donné cours en classe unique toute sa vie. Imprimés et proposés sous forme de fiches ces exercices sont maintenant disponibles pour mettre en œuvre **une pédagogie qui encourage les enfants à s'entraider, discuter de la réponse à apporter. L'enseignant est alors une personne ressource pour trancher des divergences de vue** (une partie de l'îlot collaboratif pense que c'est cette réponse alors que les autres pensent que c'est une autre réponse. **S'il y a divergence, il y a remédiation à apporter.**

Encourager la collaboration, mettre en place la confiance (libre accès aux corrections), valoriser l'entraide sont les objectifs de cette large gamme de fiches (exercices et corrections en libre accès - fiches numérotées).

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Ilot collaboratif


Ilot collaboratif 4e
Fichiers 410-411-412

Recopie le verbe!

1. Les feuilles mortes couvrent l'allée.
.....
2. Le petit frère de Daphnée dessine un joli bateau.
.....
3. L'alpiniste escalade la falaise.
.....
4. Le menuisier scie une planche.
.....
5. Walt Disney a créé un nouveau dessin animé.
.....
6. Sandra a écrit à son amie.
.....
7. Le mécanicien répare sa voiture.
.....
8. Cédric écoute la radio.
.....
9. Véronique recopie le texte.
.....
10. Le maçon construit un mur.
.....

© Noldus Éditions
Fonctions - Fiches 410 411 412
Fiche 1


Ilot collaboratif 4e
Fichiers 413-414-415-416

Quel est le COI?

1. J'ai donné un nouveau jouet à mon petit frère.
☐ J
☐ un nouveau jouet
☐ à mon frère
☐ à mon petit frère
2. Je lui ai dit de se taire.
☐ lui
☐ Je
☐ se
☐ de se taire
3. Les promeneurs ont profité du rayon de soleil.
☐ ont profité
☐ du rayon
☐ de soleil
☐ du rayon de soleil
4. Qui veut m'acheter des timbres?
☐ des timbres
☐ m'acheter
☐ m'
☐ Qui
5. A la Noël, nous irons présenter nos souhaits à toute la famille.
☐ A la Noël
☐ à toute la famille
☐ à la famille
☐ nos souhaits

© Noldus Éditions
Fonctions - Fiches 413 414 415 416
FICHE 1


Ilot collaboratif 4e
Fichiers 413-414-415-416

Quel est le COI?

1. J'ai donné un nouveau jouet à mon petit frère.
☐ J
☐ un nouveau jouet
☐ à mon frère
☒ à mon petit frère
2. Je lui ai dit de se taire.
☒ lui
☐ Je
☐ se
☐ de se taire
3. Les promeneurs ont profité du rayon de soleil.
☐ ont profité
☐ du rayon
☐ de soleil
☒ du rayon de soleil
4. Qui veut m'acheter des timbres?
☐ des timbres
☐ m'acheter
☒ m'
☐ Qui
5. A la Noël, nous irons présenter nos souhaits à toute la famille.
☐ A la Noël
☒ à toute la famille
☐ à la famille
☐ nos souhaits

© Noldus Éditions
Fonctions - Fiches 413 414 415 416
Fiche 1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Ilot collaboratif



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 429 & 494

Le cri des animaux : du nom au verbe !

1. L'aboïement (ab...r)
aboyer
2. Le roucoulement
roucouler
3. Le meuglement
meugler
4. Le croassement
croasser
5. Le hululement
hululer
6. Le rugissement
rugir
7. Le gazouillement
gazouiller
8. Le bêlement
bêler
9. Le grognement
grogner
10. Le braiment
braire

Noldus Éditions Vocabulaire & Dictionnaire - Fiches 429 494 **Fiche 1**



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 429 & 494

Le cri des animaux : du nom au verbe !

1. L'aboïement (ab...r)
.....
2. Le roucoulement
.....
3. Le meuglement
.....
4. Le croassement
.....
5. Le hululement
.....
6. Le rugissement
.....
7. Le gazouillement
.....
8. Le bêlement
.....
9. Le grognement
.....
10. Le braiment
.....

© Noldus Éditions Vocabulaire & Dictionnaire - Fiches 429 494 **Fiche 1**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Ilot collaboratif - 4^e primaire

Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	2	30,00 €
3	4	27,00 €
5	999	24,00 €

Prix par quantité pour 1 même titre
pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire
(selon le prix par exemplaire : 30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 4^e
Fichiers 410-411-412

FONCTIONS - 4^e Série 1

Fichier 410 : Groupe verbal
Fichier 411 : Groupe sujet
Fichier 412 : Complément direct

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12141 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

FONCTIONS – 4^e Série 1

Fichier 410 : Groupe verbal

Fichier 411 : Groupe sujet

Fichier 412 : Complément direct



Ilot collaboratif 4^e
Fichiers 413-414-415-416

FONCTIONS - 4^e Série 2

Fichier 413 : Complément indirect
Fichier 414 : Groupe circonstanciel
Fichier 415 : Attribut
Fichier 416 : Complément du nom

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12140 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

FONCTIONS – 4^e Série 2

Fichier 413 : Complément indirect

Fichier 414 : Groupe circonstanciel

Fichier 415 : Attribut

Fichier 416 : Complément du nom



Ilot collaboratif 4^e
Fichiers 420 421 422

CLASSE - 4^e Série 1

Fichier 420 : Le nom
Fichier 421 : Le verbe
Fichier 422 : L'adjectif

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12140 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

CLASSE – 4^e Série 1

Fichier 420 : Le nom

Fichier 421 : Le verbe

Fichier 422 : L'adjectif

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Ilot collaboratif - 4^e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)

 **Ilot collaboratif 4^e**
Fichiers 423 424 425 426

CLASSE - 4^e Série 2

Fichier 423 : Le déterminant
Fichier 424 : Le pronom
Fichier 425 : Le mot de liaison
Fichier 426 : L'adverbe

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

 **Ilot collaboratif 4^e**
Fichiers 429 & 494

VOCABULAIRE - 4^e

UTILISATION DU DICTIONNAIRE - 4^e

Fichier 429 : Vocabulaire
Fichier 494 : Utilisation du dictionnaire



© Noldus Éditions

 **Ilot collaboratif 4^e**
Fichier 430 série 1

CONJUGAISON INDICATIF - 4^e série 1

Fichier 430 série 1 : Indicatif futur

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12138 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

CLASSE - 4^e Série 2

Fichier 423 : Le déterminant

Fichier 424 : Le pronom

Fichier 425 : Le mot de liaison

Fichier 426 : L'adverbe

Article 12137 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

VOCABULAIRE - 4^e

UTILISATION DU DICTIONNAIRE 4^e

Fichier 429 : Vocabulaire

Fichier 494 : Utilisation du dictionnaire

Article 12136 4^e primaire

Labellisé - Subsidé

**CONJUGAISON INDICATIF -
4^e série 1**

Fichier 430 série 1 : Indicatif futur

PRIMAIRE - Offre promo jusqu'au 19/03/2021 - FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Ilot collaboratif 4e
Fichier 430 série 2

CONJUGAISON INDICATIF - 4^e série 2

Fichier 430 série 2 : Indicatif imparfait

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12135 4e primaire

Labellisé - Subsidé

CONJUGAISON INDICATIF – 4e série 2
Fichier 430 série 2 : Indicatif imparfait



Ilot collaboratif 4e
Fichier 430 série 3

CONJUGAISON INDICATIF - 4^e série 3

Fichier 430 série 3 :
Indicatif passé / passé composé
Indicatif présent révision

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12134 4e primaire

Labellisé - Subsidé

CONJUGAISON INDICATIF – 4e série 3
**Fichier 430 série 3 : Indicatif passé /
passé composé Indicatif présent
révision**



Ilot collaboratif 4e
Fichier 431

CONJUGAISON CONDITIONNEL

Fichier 431 : Conditionnel

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12133 4e primaire

Labellisé - Subsidé

CONJUGAISON CONDITIONNEL
Fichier 431 : Conditionnel

Ilot collaboratif - 4^e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école
15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 432 435

CONJUGAISON

Fichier 432 : Impératif
Fichier 435 : Infinitif

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12132 4e primaire

Labellisé - Subsidé



Ilot collaboratif 4e
Fichier 439 série 1

CONJUGAISON

Fichier 439 : Différents verbes
Aller/Dire/Courir/Avoir/Dormir/ER
Faire/ Finir/GER/IR

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12131 4e primaire

Labellisé – Subsidé



Ilot collaboratif 4e
Fichier 439 série 2

CONJUGAISON

Fichier 439 : Différents verbes
ELER/Mettre/OIR/Pouvoir/RE
Recevoir/Tenir/ETER/Venir
Voir/Vouloir/YER

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12131 4e primaire

Labellisé – Subsidé

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CONJUGAISON Fichier 432 : Impératif

Fichier 435 : Infinitif



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 440 442 443

ORTHOGRAPHE

Fichier 440 : Le nom
Fichier 442 : Le verbe
Fichier 443 : Le participe passé

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12129 4e primaire

Labellisé - Subsidé

ORTHOGRAPHE

Fichier 440 : Le nom

Fichier 442 : Le verbe

Fichier 443 : Le participe passé

CONJUGAISON

Fichier 439 série 1 : CONJUGAISON

Différents verbes

Aller/Dire/Courir/Avoir/Dormir/ER

Faire/ Finir/GER/IR



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 441 445 449

ORTHOGRAPHE

Fichier 441 : L'adjectif
Fichier 445 : Phonèmes
Fichier 449 : V.O.B.

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12128 4e primaire

Labellisé - Subsidé

ORTHOGRAPHE

Fichier 441 : L'adjectif

Fichier 445 : Phonèmes

Fichier 449 : V.O.B.

CONJUGAISON

Fichier 439 série 2: Différents verbes

ELER/Mettre/OIR/Pouvoir/RE

Recevoir/Tenir/ETER/Venir

Voir/Vouloir/YER



Ilot collaboratif 4e
Fichier 446 série 1

ORTHOGRAPHE HOMOPHONES Série 1

Fichier 446 : Homophones série 1
a,à/ce,se,c',s'/ces,ses,c'est,s'est
et,est/la,l'a,l'as,là

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12127 4e primaire

Labellisé - Subsidé

ORTHOGRAPH. HOMOPHONES Série 1

Fichier 446 : Homophones série 1

a,à/ce,se,c',s'/ces,ses,c'est,s'est

et,est/la,l'a,l'as,là

Ilot collaboratif - 4e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Ilot collaboratif 4e
Fichier 446 série 2

ORTHOGRAPHE HOMOPHONES Série 2

Fichier 446 : Homophones série 2
leur, leurs/ma, m'a/mes, met, mais
mets, m'est, mai/peu, peux, peut
prêt, près/son, sont

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12126 4e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE HOMOPHONES Série 2

Fichier 446 : Homophones série 2
leur, leurs/ma, m'a/mes, met, mais
mets, m'est, mai/peu, peux, peut
prêt, près/son, sont



Ilot collaboratif 4e
Fichier 450 série 3

CALCUL MENTAL Série 3

Fichier 450 : Calcul mental série 3
types 0,04 :2/0,30 :2/2,06 :2/4,20 :2
types 1-0,04/0,75x3/0,008-0,003
types 20x3/4 1,2x5/6 6=1/2 de...

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12126 4e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL MENTAL Série 3 :

Fichier 450 : types 0,04 :2/0,30 :2/2,06
:2/4,20 :2 - types 1-0,04/0,75x3/0,008-



Ilot collaboratif 4e
Fichier 450 série 1

CALCUL MENTAL Série 1

Fichier 450 : Calcul mental série 1
types +90 -80 +270 -140 +55 - 62 -127 +243
types X80 X60 560 X10 X100 : 10 : 100
types 2200+6/2480+40/4300+290/3800-60

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12125 4e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL MENTAL Série 1 :

Fichier 450 série 1 : types +90 -80 +270
-140 +55 - 62 -127 +243 types X80 X60
560 X10 X100 : 10 : 100 types
2200+6/2480+40/4300+290/3800-60



Ilot collaboratif 4e
Fichier 450 série 2

CALCUL MENTAL Série 2

Fichier 450 : Calcul mental série 2
types 2+0,5/0,6+0,1/:10 x10 x100 x1000
types X5 X50 / :2 /X11 X9 X12 X13 X14 X15
types X16 X17 X18 X19

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12124 4e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL MENTAL Série 2 :

Fichier 450 série 2 : Calcul mental série
2 types 2+0,5/0,6+0,1/:10 x10 x100
x1000 types X5 X50 / :2 /X11 X9 X12
X13 X14 X15 types X16 X17 X18 X19



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 451 452 455 456

CALCUL :

Fichier 451 : Calcul écrit
Fichier 452 : Numération
Fichier 455 : Fractions addition/soustraction
Fichier 456 : Fractions multiplication/division

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12122 4e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL :

Fichier 451 : Calcul écrit
Fichier 452 : Numération
Fichier 455 : Fractions
addition/soustraction



Ilot collaboratif 4e
Fichiers 470 471 472 473 476

MESURES :

Fichier 470 : Longueurs
Fichier 471 : Capacités
Fichier 472 : Poids - Masses
Fichier 473 : Aires - Mesure agraires
Fichier 476 : Temps - Durée

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12121 4e primaire

Labellisé – Subsidé

MESURES Fichier 470 : Longueurs
Fichier 471 : Capacités **Fichier 472 :**
Poids - Masses **Fichier 473 :** Aires -

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

0,003 - types 20x3/4 1,2x5/6
6=1/2 de...

Fichier 456 : Fractions
multiplication/division

Mesure agraires **Fichier 476** : Temps -
Durée

Ilot collaboratif - 4^e et 5^e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 4e
Fichier 484

PROBLÈMES :

Fichier 484 : Numération

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12120 4e primaire

Labellisé – Subsidé

PROBLÈMES :

Fichier 484 : Numération



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 500 501

LA PHRASE :

Fichier 500 : Types
Fichier 501 : Formes

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12142 / 5e primaire

Labellisé – Subsidé

LA PHRASE :

Fichier 500 : Types

Fichier 501 : Formes



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 510 511 515 516

FONCTIONS :

Fichier 510 : Groupe verbal
Fichier 511 : Sujet
Fichier 515 : Attribut
Fichier 516 : Complément du nom

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12143 / 5e primaire

Labellisé – Subsidé

FONCTIONS :

Fichier 510 : Groupe verbal

Fichier 511 : Sujet

Fichier 515 : Attribut

Fichier 516 : Complément du nom



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 512 513 514

FONCTIONS :

Fichier 512 : Complément direct
Fichier 513 : Complément indirect
Fichier 514 : Complément circonstanciel

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 520 521 525

CLASSE :

Fichier 520 : Le nom
Fichier 521 : Le verbe
Fichier 525 : Le mot de liaison

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 522 523

CLASSE :

Fichier 522 : L'adjectif
Fichier 523 : Le déterminant

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Article 12144 5e primaire

Labellisé – Subsidé

FONCTIONS :

Fichier 512 : Complément direct Fichier

513 : Complément indirect Fichier 514 :

Complément circonstanciel

Article 12145 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CLASSE :

Fichier 520 : Le nom

Fichier 521 : Le verbe

Fichier 525 : Le mot de liaison

Article 12146 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CLASSE :

Fichier 522 : L'adjectif

Fichier 523 : Le déterminant

Ilot collaboratif - 5e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 524 526

CLASSE :

Fichier 524 : Le pronom
Fichier 526 : L'adverbe



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 529 série 3 + 594

VOCABULAIRE – DICTIONNAIRE :

Fichier 529 série 3 : Retrouve l'erreur
Fichier 594 : Utilisation du dictionnaire



Ilot collaboratif 5e
Fichier 529 série 1

VOCABULAIRE :

Fichier 529 série 1 : Expressions

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12147 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CLASSE :

Fichier 524 : Le pronom

Fichier 526 : L'adverbe

Article 12148 5e primaire

Labellisé – Subsidé

VOCABULAIRE – DICTIONNAIRE

Fichier 529 série 3 : Retrouve l'erreur

Fichier 594 : Utilisation du dictionnaire

Article 12149 5e primaire

Labellisé – Subsidé

VOCABULAIRE

Fichier 529 série 1 : Expressions

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Ilot collaboratif 5e
Fichier 529 série 2

VOCABULAIRE :

Fichier 529 série 2 :
Expression / retrouve le mot / intrus
mot de la même famille / animal
métier / proverbe

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12150 5e primaire

Labellisé – Subsidé

VOCABULAIRE:

Fichier 529 série 2 : Expression /
retrouve le mot / intrus mot de la
même famille / animal métier /
proverbe



Ilot collaboratif 5e
Fichier 530 série 1

CONJUGAISON :

Fichier 530 série 1 : Le futur
antérieur & simple



© Noldus Éditions

Article 12151 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON:

Fichier 530 série 1 : Le futur antérieur
& simple



Ilot collaboratif 5e
Fichier 530 série 2

CONJUGAISON :

Fichier 530 série 2 : L'imparfait



© Noldus Éditions

Article 12152 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON:

Fichier 530 série 2 : L'imparfait

Ilot collaboratif - 5^e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école
15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 5e
Fichier 530 série 3

CONJUGAISON INDICATIF:

Fichier 530 série 3 :
passé simple / passé composé /
passé antérieur / plus-que-parfait /
présent

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12153 5e primaire



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 531 534 535

CONJUGAISON :

Fichier 531 : Conditionnel
Fichier 534 : Participe
Fichier 535 : Infinitif

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12168 5e primaire



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 532 533

CONJUGAISON :

Fichier 532 : Impératif
Fichier 533 : Subjonctif

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON:

Fichier 530 série 3 : passé simple /
passé composé / passé antérieur /
plus-que-parfait / présent



Ilot collaboratif 5e
Fichier 539 série 1

CONJUGAISON :

Fichier 539 série 1 : Différents verbes
Aller/Avoir/CER/Courir/Dire/Dormir
ELER/ER/ETER/FAIRE/FINIR

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON

Fichier 531 : Conditionnel

Fichier 534 : Participe

Fichier 535 : Infinitif



Ilot collaboratif 5e
Fichier 539 série 2

CONJUGAISON :

Fichier 539 série 2 : Différents verbes
IR/ELER/OIR/Pouvoir/Pendre
RE/ETER/Venir/Voir/Vouloir/YER

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12169 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON

Fichier 532 : Impératif

Fichier 533 : Subjonctif



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 540 549

ORTHOGRAPHE :

Fichier 540: Le nom
Fichier 549: V.O.B.

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12170 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON:

Fichier 539 série 1 : Différents verbes
Aller/Avoir/CER/Courir/Dire/Dormir
ELER/ER/ETER/FAIRE/FINIR

Article 12171 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CONJUGAISON:

Fichier 539 série 2 : Différents verbes
IR/ELER/OIR/Pouvoir/Pendre
RE/ETER/Venir/Voir/Vouloir/YER

Article 12172 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE:

Fichier 540: Le nom

Fichier 549: V.O.B.

Ilot collaboratif - 5e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 541 542 543

ORTHOGRAPHE :

Fichier 541: L'adjectif
Fichier 542: Le verbe
Fichier 543: Le participe passé

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12173 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE:

Fichier 541: L'adjectif

Fichier 542: Le verbe

Fichier 543: Le participe passé



Ilot collaboratif 5e
Fichier 545 série 1

ORTHOGRAPHE : PHONÈMES

Fichier 545 série 1: Phonèmes
son ain /ô/ENSE-ENCE/son i
IN-IM/e è è

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12174 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE PHONÈMES:

Fichier 545 série 1 Phonèmes son ain
/ô/ENSE-ENCE/son i IN-IM/e è è



Ilot collaboratif 5e
Fichier 545 série 2

ORTHOGRAPHE : PHONÈMES

Fichier 545 série 2: Phonèmes
son an/son in/son e/son i/R-RR
L-LL/M-MM/N-NN/T-TT/P-PP
« le è qui convient »

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12175 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE PHONÈMES:

Fichier 545 série 2: Phonèmes son
an/son in/son e/son i/R-RR L-LL/M-
MM/N-NN/T-TT/P-PP



Ilot collaboratif 5e
Fichier 546 série 1

ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES

Fichier 546 série 1: Homophones
ce se c' s' / c'est s'est sait sais
la l'a l'as là / leur leurs / ma m'a
ni n'y / on ont on n' / dans d'en

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12176 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE HOMOPHONES



Ilot collaboratif 5e
Fichier 546 série 2

ORTHOGRAPHE : HOMOPHONES

Fichier 546 série 2: Homophones
ou où / peu peux peut / plus tôt
plutôt / prêt près / quand qu'en
quelle qu'elle / s'en sens sent cent sans sang

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12177 5e primaire

Labellisé – Subsidé

ORTHOGRAPHE HOMOPHONES



Ilot collaboratif 5e
Fichier 550 série 1

CALCUL :

Fichier 550 série 1: Calcul mental
X 10 100 9 5 25 2,5 90 99 999 0,9 0,99
X 50 500 125 0,1 0,01 0,001 0,25 0,125
X 101 X 110 X 1000

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12178 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Fichier 546 série 1: Homophones ce se
c' s' / c'est s'est sait sais la l'a l'as là /
leur leurs / ma m'a ni n'y / on ont on n'
/ dans d'en

Fichier 546 série 2: Homophones ou
où / peu peux peut / plus tôt plutôt /
prêt près / quand qu'en quelle qu'elle
/s'en sens sent cent sans sang

Fichier 550 série 1: Calcul mental X 10
100 9 5 25 2,5 90 99 999 0,9 0,99 X 50
500 125 0,1 0,01 0,001 0,25 0,125 X
101 X 110 X 1000

Ilot collaboratif - 5^e primaire

Prix par quantité pour 1 même titre et pour une même école

15% de remise ou 6, 5, et 5 points par exemplaire (30€/27€/24€)



Ilot collaboratif 5e
Fichier 550 série 2

CALCUL :

Fichier 550 série 2: Calcul mental
+9 +99 +999/ additions nombres à virgule
- 9 -99 -999 X11 x1,1 x101 X4 X20 :0,5
+10,1 +51 -18 X15 X25 X99 :20 :30

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12179 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL

Fichier 550 série 2: Calcul mental +9
+99 +999/ additions nombres à virgule
- 9 -99 -999 X11 x1,1 x101 X4 X20 :0,5
+10,1 +51 -18 X15 X25 X99 :20 :30



Ilot collaboratif 5e
Fichier 550 série 3

CALCUL :

Fichier 550 série 3: Calcul mental
je décompose le calcul mentalement
pour diviser par 0,1 0,01 0,001 0,5 0,05
16x11 = 16x10+16x1 / révisions

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12180 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL

Fichier 550 série 3: Calcul mental je
décompose le calcul mentalement
pour diviser par 0,1 0,01 0,001 0,5 0,05
16x11 = 16x10+16x1 / révisions



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 551 552 553

CALCUL :

Fichier 551 : Calcul écrit
Fichier 552 : Numération
Fichier 553 : PGCD PPCM Divisibilité

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12181 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL

Fichier 551 : Calcul écrit **Fichier 552 :**
Numération **Fichier 553 :** PGCD PPCM
Divisibilité

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 555 556 559

CALCUL :

Fichier 555 : La fraction addition soustraction
Fichier 556 : La fraction multiplication division
Fichier 559 : Nombres complexes

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12182 5e primaire

Labellisé – Subsidé

CALCUL

Fichier 555 : La fraction addition soustraction
Fichier 556 : La fraction multiplication division
Fichier 559 : Nombres complexes



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 570 571 572

MESURES :

Fichier 570 : Longueurs
Fichier 571 : Capacités
Fichier 572 : Poids Masses

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



© Noldus Éditions

Article 12183 5e primaire

Labellisé – Subsidé

MESURES

Fichier 570 : Longueurs
Fichier 571 : Capacités
Fichier 572 : Poids Masses



Ilot collaboratif 5e
Fichiers 573 574 576 589

MESURES :

Fichier 573 : Aires - Mesures agraires
Fichier 574 : Volumes
Fichier 576 : Temps - Durées
Fichier 589 : Problèmes divers

Fiches et corrections pour des enfants autonomes.



Article 12183 5e primaire

Labellisé – Subsidé

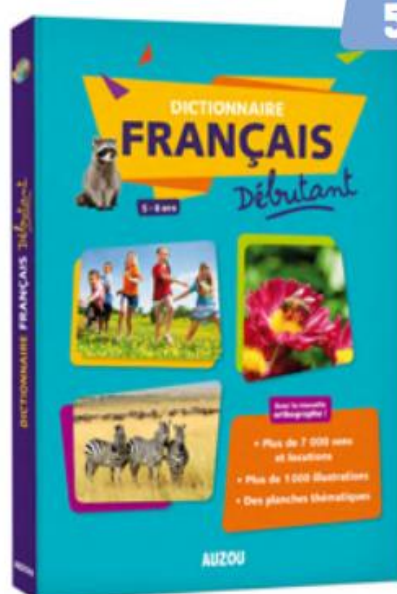
MESURES

Fichier 573 : Aires - Mesures agraires
Fichier 574 : Volumes
Fichier 576 : Temps - Durées
Fichier 589 : Problèmes divers

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Un premier dictionnaire,
grand format, pour découvrir
la richesse de la langue
française !



dès
5 ans

Dictionnaire français débutant

210 x 285 mm • 216 pages



dès
5 ans

**Dictionnaire Auzou
des débutants**

150 x 235 mm
• 216 pages

4469	Dictionnaire Auzou des débutants 216 pages 9782733855782	14,95 €	2
4321	Dictionnaire de français débutant DÈS 6 ANS GRAND FORMAT 21x28,5	19,95 €	3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Un dictionnaire grand format
pour enrichir son vocabulaire
et préparer son entrée
au collège.



Dictionnaire français junior

210 x 285 mm • 280 pages



Dictionnaire Auzou junior

150 x 230 mm • 1232 pages



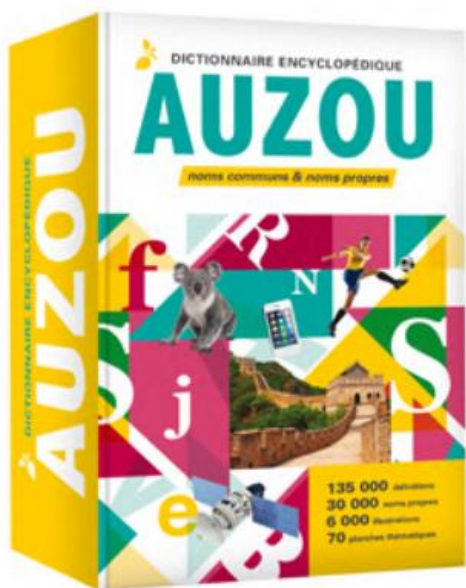
Dictionnaire Auzou junior de poche

105 x 175 mm • 936 pages

9248	Dictionnaire de français junior Dès 7 ans - GRAND FORMAT 21x28,5	19,95 €	3
10459	Dictionnaire junior – Auzou (en janvier est en rupture de stock chez l'éditeur-envoyez un email pour vérification des stocks chez l'éditeur)	15,50 €	2
10457	Dictionnaire Auzou junior (format de poche) 936 page dès 7ans	8,90 €	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



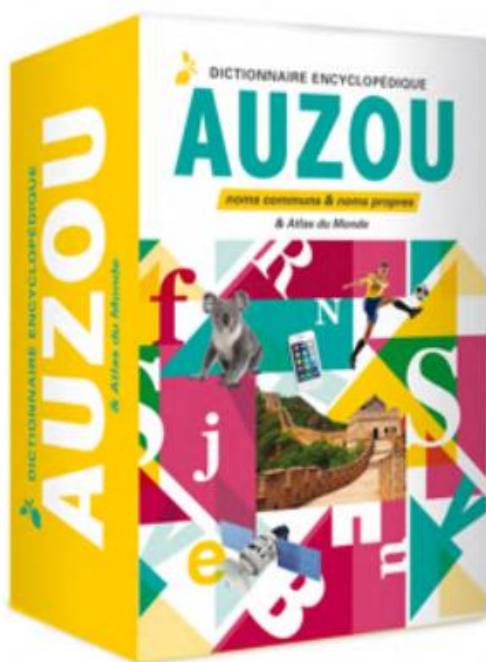
Dictionnaire encyclopédique Auzou (édition 2020)

146 x 220 mm • 2240 pages

• Un ouvrage pour se documenter, enrichir ses connaissances, préparer un exposé... Une référence !

• **19,90 €**

Avec
un accès
au site en
ligne !



Coffret dictionnaire encyclopédique Auzou et atlas du monde (édition 2020)

Coffret : 152 x 235 mm

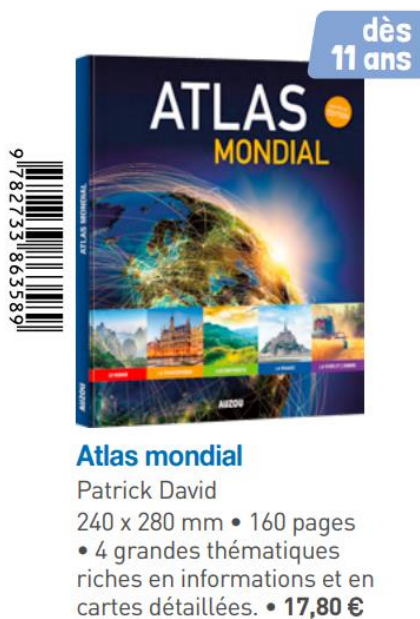
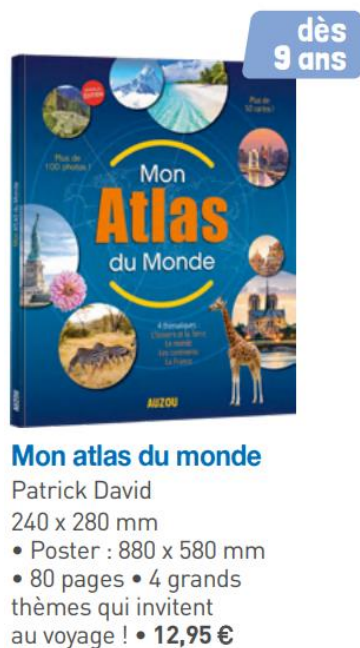
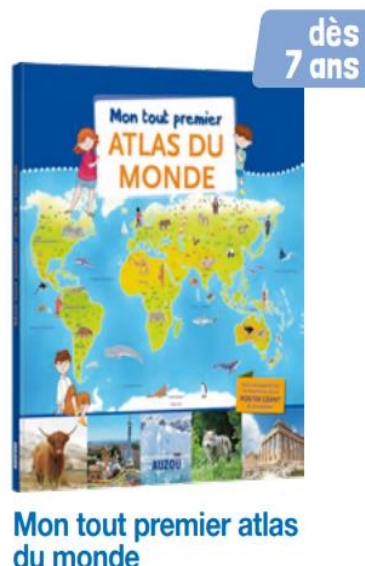
• 1 dictionnaire encyclopédique de 2 240 pages • 1 atlas du monde de 80 pages • **24,90 €**

Avec un
dictionnaire
en ligne !

10262	Dictionnaire Encyclopédique Auzou edition 2020	19,90 €	3
4472	Coffret Dictionnaire encyclopédique Auzou 2020 + Atlas du monde edition 2240 pages + 80 pages	24,90 €	4+1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

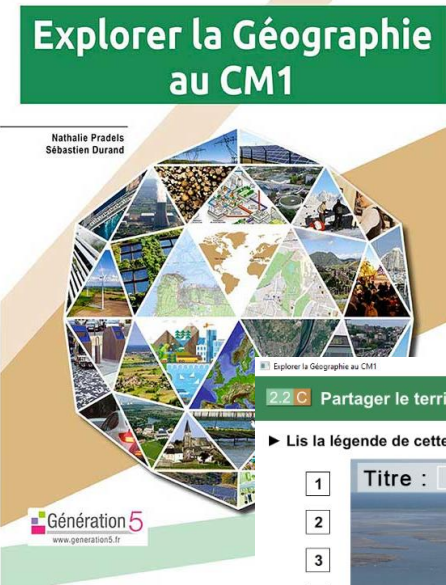


4458	Mon atlas du monde DÈS 6 ANS AUZOU NOUVELLE ED - 100 rabats à soulever	14,95 €	2
10010	Mon tout premier atlas du monde en janvier est en rupture de stock chez l'éditeur- envoyez un email pour vérification des stocks chez l'éditeur)	11,95 €	1
11225	Mon atlas du monde AUZOU 80 pages • 4 grands thèmes qui invitent au voyage !	12,95 €	1
10282	ATLAS MONDIAL 2018 AUZOU 9782733863589 en janvier est en rupture de stock chez l'éditeur-envoyez un email pour vérification des stocks chez l'éditeur)	17,80 €	2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Explorer la Géographie au CM1



Nathalie Pradeis
Sébastien Durand

Génération 5
www.generation5.fr

Séance A Localiser et identifier les différents paysages de Lyon

1. Comprendre un document : une photographie
"Je vais projeter un document, vous allez l'observer puis chercher à répondre aux questions posées."
Projeter le document de découverte, lire les questions et laisser les élèves écrire leurs propositions de réponse sur l'ardoise.
Pour identifier les éléments de la photo (cours d'eau, bâtiment et place), cliquez sur l'icône et projetez le plan de la ville en plein écran.

2. Comprendre un document : un document dynamique
Projeter la vidéo. Faire reformuler par les élèves son contenu.

3. Comprendre un document : une photographie
"Nous allons maintenant travailler à partir de cette photo."
Faire lire les consignes aux élèves. Leur laisser 10 minutes pour compléter la fiche puis procéder à la mise en commun. Prévoir un temps de correction.

MATÉRIEL

- 5' Logiciel → document de découverte
- Ardoise
- 5' Logiciel → document animé
- 15' Logiciel + classeur → fiche-élève à photocopier (FE1) → corrigé (FE1_CORR pour l'enseignant)
- 10' Cahier d'essai
- 10' Cahier ou feuille de classeur
- CD + classeur → trace écrite, modèle (FE2) → lexique à photocopier (LEX1)
- 5' Logiciel → activité interactive
- Ardoise

2.2 C Partager le territoire du bassin d'Arcachon

► Lis la légende de cette vue aérienne, puis place les numéros selon les indications.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



Titre :

1 : Arcachon, un territoire convoité
2 : résidences hôtelières
3 : grandes plages
4 : ville

5 : port de plaisance
6 : parcs à huîtres
7 : forêt

Vérifier

Un kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection) :

22 séances pédagogiques couvrent l'intégralité du nouveau programme de Géographie de CM1, avec des documents de découverte, des leçons animées, des fiches pour l'élève, des activités interactives...

L'enseignant dispose de **tous les éléments nécessaires** pour mener à bien ses séances et proposer aux élèves une exploration de la Géographie attractive et motivante.

> Une organisation type des séances, que vous pouvez bien sûr adapter aux conditions de votre classe :

- 1) Phase collective de découverte et d'échanges à partir d'un document projeté
- 2) Dans la continuité de la phase de découverte, travail écrit individuel ou en petits groupes
- 3) Visionnage d'un document animé complétant les notions-clés de la séance
- 4) Élaboration de la trace écrite de la classe
- 5) Activités interactives de réinvestissement sur TNI ou en vidéoprojection "simple"

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Explorer la Géographie au CM1

> **À la fin de chaque séance** (ou en fin de thème), *les acquisitions sont évaluées* à partir de la grille de suivi préconisée dans le cadre du LSU. La fiche-évaluation peut également être vidéoprojetée.

Format des ressources :

-> *un classeur* comprenant :

- la présentation du programme officiel et des compétences à travailler
- le déroulement détaillé des séances
- les fiches de travail pour l'élève
- des "notes pour l'enseignant" et des webographies

-> *un logiciel* comprenant :

- les documents de découverte
- les vidéos d'illustration des thèmes
- les activités et exercices interactifs
- les fiches-élèves, évaluation, modèles de trace écrite... en format imprimable
- les cartes, photos, images, schémas... à vidéoprojecter

Un TNI/TBI n'est pas indispensable. Vous pouvez interagir depuis votre poste avec un simple vidéoprojecteur.

Le logiciel (*licence Établissement, durée illimitée*) est fourni en téléchargement. Il est installable dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

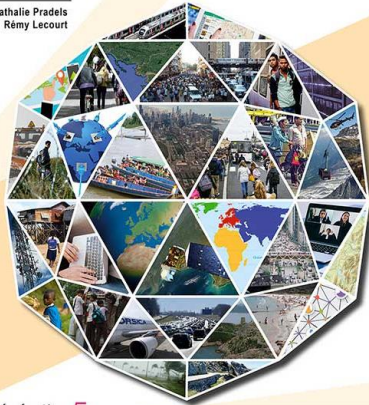
Tous les corrigés sont fournis.

11379	Explorer la Géographie au CM1 kit complet (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	99,00 €	15+2
-------	--	---------	------

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Explorer la Géographie au CM2

Nathalie Pradels
Rémy Lecourt



Génération 5
www.generation5.fr

en conformité avec les
NOUVEAUX PROGRAMMES

ALLER À L'ÉCOLE EN FRANCE

Fiche-élève 1

Nom-Prénom Date

Comment vas-tu à l'école ?

Complète le tableau.

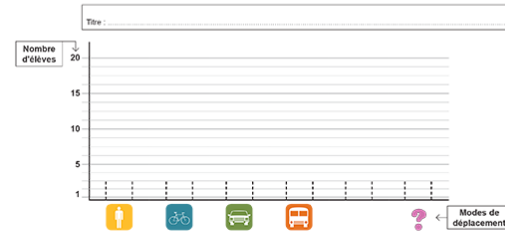
Indique combien d'élèves utilisent chaque mode de déplacement.

	à pied	en vélo	en voiture	en bus ou car	en tramway	autre
Nombre d'élèves						

Construis un graphique en barres.

Pour mieux se rendre compte des modes de déplacement privilégiés dans la classe, on peut construire un graphique en barres. Cette représentation graphique est souvent utilisée en géographie.

Utilise les données du tableau pour tracer les barres du graphique.



Donne un titre à ce graphique.

Réponds aux questions suivantes.

le plus utilisé par les élèves de la classe pour venir à l'école ?

le moins utilisé par les élèves de la classe pour venir à l'école ?

est-il parfois plus pratique qu'un tableau de données, en géographie ?

Il est plus lisible.
valeurs importantes. Il est plus joli.

Génération 5 | Explorer la Géographie au CM2

SE DÉPLACER EN EUROPE

Fiche-élève 3

Nom-Prénom Date

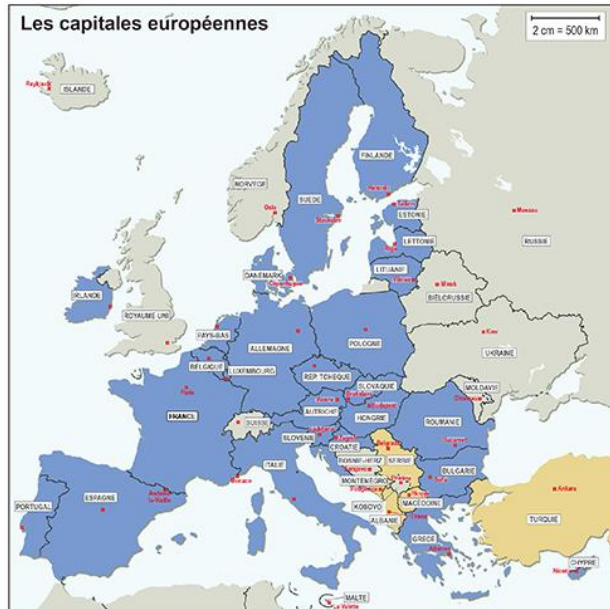
Les capitales européennes

Place ces capitales sur la carte, en t'aidant de l'échelle et des distances données à vol d'oiseau.

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Rome est à 1 107 km de Paris. | 4 Dublin est à 779 km de Paris. |
| 2 Berne est à 435 km de Paris. | 5 Madrid est à 1 053 km de Paris. |
| 3 Berlin est à 878 km de Paris. | 6 Varsovie est à 1 367 km de Paris. |

Recherche le nom des capitales des pays ci-dessous et place-les la carte.

7 Belgique	8 Luxembourg	9 Pays-Bas	10 Portugal	11 République Tchèque	12 Royaume-Uni
------------	--------------	------------	-------------	-----------------------	----------------



Génération 5 | Explorer la Géographie au CM2

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Un kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection) :

22 séances pédagogiques couvrent *l'intégralité du nouveau programme de Géographie de CM2*, avec des documents de découverte, des leçons animées, des fiches pour l'élève, des activités interactives...

L'enseignant dispose de **tous les éléments nécessaires** pour mener à bien ses séances et proposer aux élèves une exploration de la Géographie attractive et motivante.

> **Une organisation type des séances**, que vous pouvez bien sûr adapter aux conditions de votre classe :

- 1) *Phase collective de découverte* et d'échanges à partir d'un document projeté
- 2) Dans la continuité de la phase de découverte, *travail écrit individuel* ou en petits groupes
- 3) *Visionnage d'un document animé* complétant les notions-clés de la séance
- 4) Élaboration de *la trace écrite* de la classe
- 5) *Activités interactives de réinvestissement* sur TNI ou en vidéoprojection "simple"

> **À la fin de chaque séance** (ou en fin de thème), *les acquisitions sont évaluées* à partir de la grille de suivi préconisée dans le cadre du LSU. La fiche-évaluation peut également être vidéoprojetée.

Format des ressources :

-> *un classeur* comprenant :

- la présentation du programme officiel et des compétences à travailler
- le déroulement détaillé des séances
- les fiches de travail pour l'élève
- des "notes pour l'enseignant" et des webographies

-> *un logiciel* comprenant :

- les documents de découverte
- les vidéos d'illustration des thèmes
- les activités et exercices interactifs
- les fiches-élèves, évaluation, modèles de trace écrite... en format imprimable
- les cartes, photos, images, schémas... à vidéoprojecter

Un TNI/TBI n'est pas indispensable. Vous pouvez interagir depuis votre poste avec un simple vidéoprojecteur.

Le logiciel (*licence Établissement, durée illimitée*) est fourni en téléchargement. Il est installable dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

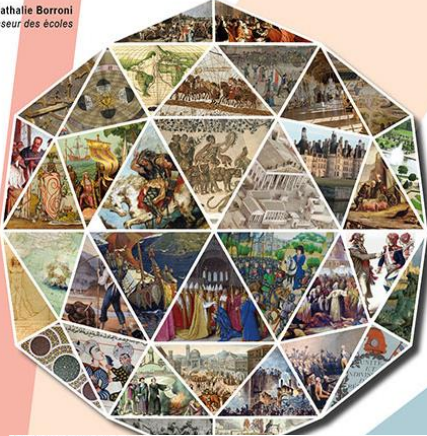
Tous les corrigés sont fournis.

11380	Explorer la Géographie au CM2 kit complet (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	99,00 €	15+2
-------	--	---------	------

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

Explorer l'Histoire au CM1

Nathalie Borroni
professeur des écoles



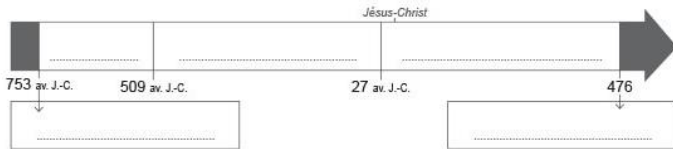
LA SOCIÉTÉ ROMAINE

Fiche-élève 3

Nom-Prénom Date

☛ Complète la frise avec les mots suivants.

République romaine - Royaume - Empire romain
Fondation de Rome - Chute de l'Empire romain



☛ Quelle est l'origine latine des mots suivants ?

- | | |
|------------|---|
| Juin • | • Vénus, déesse de la beauté |
| Mars • | • Junon, déesse de la maternité et du mariage |
| Aout • | • Mercure, messager des dieux |
| Mercredi • | • Mars, dieu de la guerre |
| Vendredi • | • Auguste, empereur romain |

Explorer l'Histoire au CM1

11A Peuples de la Méditerranée : échanges et conflits

► Légende le schéma avec les étiquettes.

Lors du siège d'Alésia, Jules César fait construire des fortifications autour de l'oppidum, pour empêcher les Gaulois de sortir ou d'être aidés par des guerriers venus de l'extérieur.

Ce texte est inspiré de "La Guerre des Gaules", écrit par Jules César en 51 avant J.-C.

César creusa **deux fossés** de même profondeur ; le fossé intérieur (du côté de la place forte) fut rempli d'eau ; derrière ces fossés, il construisit un **remblai surmonté d'une palissade** de douze pieds de haut. Il y ajouta des **tours**.

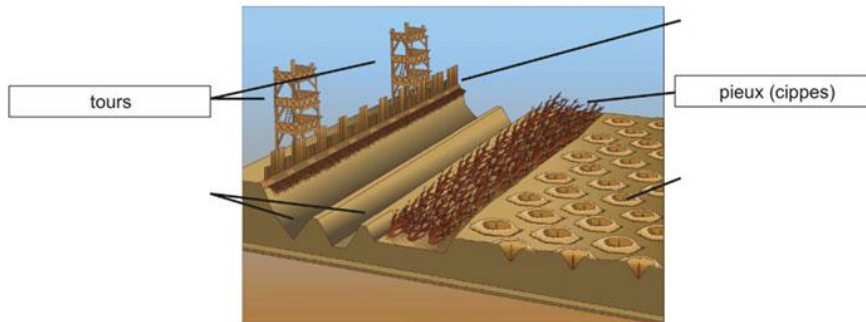
On coupa ensuite des troncs d'arbres ou de très fortes branches et on les aiguisa par le sommet. Puis on creusa des fossés de cinq pieds (un pied = 30 cm) de profondeur. On y enfonça ces **pieux (cippes)** dont ne dépassaient que les rameaux.

Au-devant, on creusa en rangs obliques des **entonnoirs** dans lesquels on enfonça des pieux lisses, taillés en pointe, qui ne dépassaient du sol que de quatre doigts ; on combla le fond de ces entonnoirs avec de la terre, des ronces et des broussailles, afin de cacher le piège.

deux fossés

remblai surmonté
d'une palissade

entonnoirs



Vérifier

Diagram illustrating a network or system, possibly related to the concept of 'Mawana' (Mawana) mentioned in the text. The diagram shows a central point with lines radiating outwards to several circular objects, possibly representing celestial bodies or a network of nodes.

physique

11/1/2013

--	--

Vérifier

X



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Explorer l'Histoire au CM1

Bibliothèque d'images

2.2 B La Renaissance en Europe



2.2 C François 1er, roi de France



Un kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection) :

28 séquences pédagogiques couvrent l'intégralité du nouveau programme d'histoire de CM1, avec des documents de découverte, des leçons animées, des fiches pour l'élève, des activités interactives...

L'enseignant dispose de **tous les éléments nécessaires** pour mener à bien ses séances et propose aux élèves une exploration de l'Histoire attractive et motivante.

> **Une organisation type des séances**, que vous pouvez bien sûr adapter aux conditions de votre classe :

- 1) Phase collective de découverte et d'échanges à partir d'un document projeté
- 2) Visionnage d'une vidéo de quelques minutes illustrant les notions importantes du thème
- 3) Activités interactives de réinvestissement sur TNI ou en vidéoprojection "simple"
- 4) Travaux individuels, trace écrite et évaluation (sous forme de fiches-élève)

> **Des outils complémentaires** : cartes mentales et frises chronologiques à compléter, cartes d'identité des personnages historiques, riche bibliothèque iconographique à utiliser à votre guise.

Format des ressources :

-> un classeur de 124 pages comprenant :

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

- le déroulement détaillé des séances
- les fiches de travail pour l'élève
- les cartes mentales
- des rappels historiques pour l'enseignant et des webographies

-> un logiciel comprenant :

- les vidéos d'illustration des thèmes
- les documents à projeter
- les activités et exercices interactifs
- les fiches, cartes, frises, etc. en format numérique, modifiables et imprimables
- la bibliothèque iconographique

Un TNI/TBI n'est pas indispensable. Vous pouvez interagir depuis votre poste avec un simple vidéoprojecteur.

Le logiciel (*licence Établissement, durée illimitée*) est fourni en téléchargement. Il est installable dans toutes les classes de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

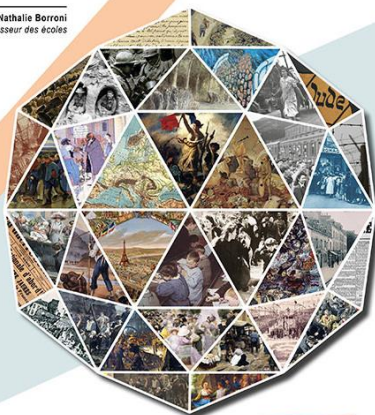
Tous les corrigés sont fournis.

10544	Explorer l'histoire au CM1 6766	99,00 €	15+2
--------------	---------------------------------	---------	-------------

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Explorer l'Histoire au CM2

Nathalie Borroni
professeur des écoles



PROGRAMME 2016

Génération 5
www.generation5.fr

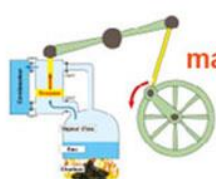


Carte mentale

**Première
Révolution industrielle**
vers 1800-1850

La Révolution industrielle
XIX^e siècle

**Deuxième
Révolution industrielle**
vers 1850-1900



Invention des
machines à vapeur +
dans tous les secteurs
(textile, mines...)
**Croissance
démographique**
hausse des besoins

=

**On produit plus, plus vite
avec moins de main d'œuvre**



Développement des **usines**

Besoin de plus de
matières premières

Développement des
bassins miniers
et des villes minières

Enrichissement des
familles riches

Développement
des **banques**



Besoin d'**acheminer
la production**
sur tout le territoire

Développement
du **transport
ferroviaire**

- Train à vapeur
- Réseau ferré



Invention
de **l'électricité** et du **moteur à explosion**

**Progrès techniques
dans la vie quotidienne**

Transports

- Bicyclette
- Automobile
- Avion
- Tramway
- Chemin de fer métropolitain



Communication

- Télégraphe
- Téléphone
- Radio
- Cinématographe



Sciences

- Ampoule électrique
- Vaccin contre la rage
- Radium



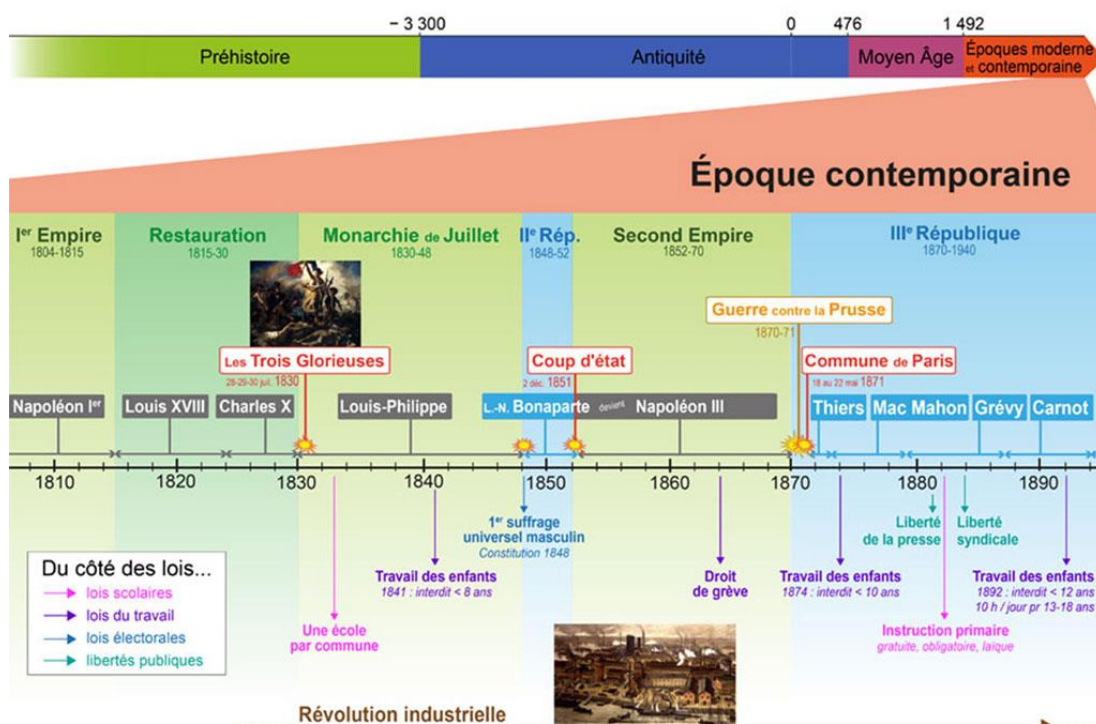
**Expositions
universelles**

La tour Eiffel

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Frise chronologique



Un kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection) :
dans la continuité du [titre destiné au CM1](#), ces 19 nouvelles séquences pédagogiques couvrent l'intégralité du programme d'histoire de CM2, avec des documents de découverte, des leçons animées, des fiches pour l'élève, des activités interactives...

L'enseignant dispose de **tous les éléments nécessaires** pour mener à bien ses séances et propose aux élèves une exploration de l'Histoire attractive et motivante.

Un outil pratique pour les enseignants

> **Une organisation type des séances**, que vous pouvez bien sûr adapter aux conditions de votre classe :

- 1) Phase collective de découverte et d'échanges à partir d'un document projeté
- 2) Visionnage d'une vidéo de quelques minutes illustrant les notions importantes du thème
- 3) Activités interactives de réinvestissement sur TNI ou en vidéoprojection "simple"
- 4) Travaux individuels, trace écrite et évaluation (sous forme de fiches-élève)

> **Des outils complémentaires** : synthèses illustrées et frises chronologiques à compléter, cartes d'identité des personnages historiques, riche bibliothèque iconographique à utiliser à votre guise.

Tous les corrigés sont fournis.

10540	Explorer l'histoire au CM2 6772	99,00 €	15+2
-------	---------------------------------	---------	------

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP

Un kit complet pour enseigner la résolution de problèmes au CP en s'appuyant sur la démarche M@ths en-Vie.

L'ouvrage s'inscrit dans la démarche **M@ths en**

Vie où les problèmes sont introduits par des photos de la vie quotidienne.

Le Kit se compose d'un dossier pédagogique (en classeur), d'un jeu de 5 livrets pour l'élève, et de ressources numériques à télécharger. L'enseignant dispose ainsi de tous les éléments nécessaires pour mener à bien ses séances.

La méthode proposée met en avant un outil de modélisation en barre sur lequel l'élève pourra appuyer son raisonnement. Au total, près de 450 problèmes sont proposés sur les différents supports.

CP pour aller PLUS LOIN  **Je me corrige** Période 4 : Unité 11

1 Pour faire un bracelet, Anna utilise 30 perles.
Combien de bracelets peut-elle fabriquer avec 90 perles ?
Phrase-réponse : Elle peut fabriquer 3 bracelets.
 $90 : 30 = 3$

2 La fleuriste a reçu 60 tulipes. Elle doit les répartir dans 6 bouquets identiques. Peux-tu lui dire combien de tulipes elle peut mettre par bouquet ?
Phrase-réponse : Elle peut mettre 10 tulipes par bouquet.
 $60 : 6 = 10$

3 6 assiettes coûtent 24 euros.
Combien coûte 1 assiette ?
Phrase-réponse : Une assiette coûte 4 euros.
 $24 : 6 = 4$

4 Papa fait 5 kilomètres chaque jour pour rendre visite à ses parents.
Combien de kilomètres fait-il en une semaine pour ce trajet ? (1 semaine = 7 jours)
Phrase-réponse : Il fait 35 kilomètres en une semaine.
 $5 \times 7 = 35$

5 Mylène change de brosse à dents tous les 2 mois.
Combien utilise-t-elle de brosses à dents en 1 an ? (1 an = 12 mois)
Phrase-réponse : Il utilise 6 brosses à dents.
 $12 : 2 = 6$

CP pour aller PLUS LOIN  **Je me corrige** Période 4 : Unité 12

1 Tess enchaîne un cours de danse et un cours de piano. Chaque cours dure 30 minutes sauf aujourd'hui : le cours de piano sera raccourci de 10 minutes.
Combien de temps dureront les 2 cours aujourd'hui ?
Phrase-réponse : Ses 2 cours dureront 50 minutes au total.
 $30 + 30 - 10 = 50$

2 Le menuisier choisit une planche de 4 mètres et une autre de 6 mètres qu'il raccourcit d'1 mètre. Il fixe ces 2 planches bout à bout.
Quelle sera la longueur de l'assemblage ?
Phrase-réponse : Sa longueur sera de 9 mètres.
 $4 + 6 - 1 = 9$

3 Les grandes vacances durent 58 jours : Nina passera 12 jours chez sa mamie, 14 jours à la mer avec ses parents, 10 jours chez ses cousins, et le reste du temps à la maison.
Combien de jours passera-t-elle à la maison ?
Phrase-réponse : Elle passera 22 jours à la maison.
 $58 - 12 - 14 - 10 = 22$

4 Pour son anniversaire, Oscar a reçu 15 euros et 35 euros. Il met cet argent dans sa tirelire. À présent, elle contient 80 euros.
Combien d'argent contenait sa tirelire avant son anniversaire ?
Phrase-réponse : Il avait 30 euros avant son anniversaire.
 $80 - 15 - 35 = 30$

5 Le menuisier choisit une planche de 5 mètres et une autre de 6 mètres qu'il raccourcit un peu. Ces 2 planches fixées bout à bout forment un assemblage de 9 mètres.
Quelle est la longueur du morceau qu'il a enlevé ?
Phrase-réponse : La longueur du morceau qu'il a enlevé est de 2 mètres.
 $5 + 6 - 9 = 2$

CP atelier de RECHERCHE

25 Le fermier a des poneys et des poules dans son parc. On compte 8 becs et 28 pattes. Combien y a-t-il de poneys et de poules dans ce parc ?



CP atelier de RECHERCHE

26 À l'école, on joue à la marchande en payant avec des bonbons. Matis a 12 bonbons. Il veut acheter ces 3 masques. Combien de bonbons peut-il donner par masque ?



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP

CP atelier AUTONOME Période 2, Unité 4

1  les 11 carottes ramassées en tout
les 6 carottes déjà dans le panier ?
Mamie a ramassé 5 carottes.

2

?
4 8

 Mamie a 12 carottes dans son panier.

3 Dans la journée, Mamie a ramassé 14 carottes.

4 Elle doit encore ramasser 12 carottes.

5  Exemple :
J'ai 6 carottes dans mon panier. J'en ai ramassé 2.
Les autres, c'est Mamie qui me les a données.
Combien Mamie m'a-t-elle donné de carottes ?

CP atelier AUTONOME Période 2, Unité 4

1  les 8 tartelettes du pâtissier
les 3 tartelettes réservées ?
Il restera 5 tartelettes à la vente.

2

?
6 8

 Le pâtissier a fabriqué 14 tartelettes en tout.

3 Le pâtissier a fabriqué 9 tartelettes à la pomme.

4 Le pâtissier a vendu 24 tartelettes durant la journée.

5  Exemple :
Le pâtissier a fabriqué 8 tartelettes : 5 le matin
et les autres l'après-midi.
Combien de tartelettes a-t-il fabriquées l'après-midi ?

Avantages pour les enseignants :

- Des outils clés en main
- Une démarche progressive, structurée et ritualisée
- Une méthode inclusive permettant d'intégrer les élèves en difficulté
- Problèmes oralisés accessibles par QR Code
- Outils de différenciation
- Présentation épurée pour une meilleure lecture et compréhension

Avantages pour les élèves :

A travers les photographies de la vie quotidienne, cette méthodologie permet aux élèves :

- d'appliquer leurs connaissances dans des situations simples et ludiques
- d'apporter du sens aux données du problème afin de mettre en œuvre des procédures de résolution cohérentes

Voici les bonbons de Nour. Elle les distribue à 4 amis.
Combien de bonbons chacun aura-t-il ?



12 nombre de bonbons en tout

?	?	?	?
nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami

4 amis

$? + ? + ? + ? = 12$ ou $? \times 4 = 12$

Chacun aura 3 bonbons.

ON PARTAGE EN PARTS ÉGALES

le tout		
une partie	une partie	...

nombre de parties

Dans chaque paquet, il y a 4 gâteaux.
Combien de gâteaux y a-t-il en tout ?



? nombre de gâteaux en tout

4	4	4	4	4
nombre de gâteaux dans un paquet	nombre de gâteaux dans un paquet	nombre de gâteaux dans un paquet	nombre de gâteaux dans un paquet	nombre de gâteaux dans un paquet

5 paquets

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 = ?$ ou $4 \times 5 = ?$

Il y a 20 gâteaux en tout.

ON RASSEMBLE DES PARTS ÉGALES

le tout		
une partie	une partie	...

nombre de parties

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CP atelier AUTONOME Période 1 Unité 2

1 

Papa a acheté 6 jouets en tout.
Combien ne sont pas sur la photo ?

2 Papi achète des jouets pour l'anniversaire de ses petits-enfants : il achète 6 trains et 3 balles.
Trouve combien Papi a acheté de jouets.

3 J'ai 13 balles en tout : 6 sont multicolores, les autres sont noires.
Combien ai-je de balles noires ?

4 Tim a eu beaucoup de jouets pour son anniversaire : 12 en tout. Ses parents lui en ont offert 4.
Saurs-tu dire combien lui en ont offert ses invités ?

5  Complète l'énoncé avec les nombres : 5, 2 et 7.
On m'a offert _____ balles et _____ trains. Cela fait _____ jouets en tout.

CP atelier AUTONOME Période 1 Unité 2

1 

Mamie veut remplir sa boîte.
Combien d'œufs lui manque-t-il ?

2 Papi utilise 4 œufs pour préparer un gâteau et 2 œufs pour une omelette.
Combien d'œufs va-t-il utiliser ?

3 Mamie a 6 œufs et Papi en a 5.
Combien ont-ils d'œufs à eux deux ?

4 Papi a trouvé 8 œufs dans le poulailler aujourd'hui.
Ce matin, il en avait trouvé 3.
Combien en a-t-il trouvé cet après-midi ?

5  Complète l'énoncé avec les nombres : 11, 7 et 4.
J'ai _____ œufs. Je les donne tous :
_____ à Papi et _____ à mon frère.

- d'avoir un regard critique sur leur solution en faisant appel à leur vécu

Format des ressources :

Un guide pédagogique de 186 pages comprenant :

- L'ancrage théorique et une présentation de la méthode

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP

- Une banque de problèmes à l'oral pour s'entraîner et aller plus loin, ainsi que des problèmes pour travailler en ateliers de recherche et en ateliers autonomes
- Les outils d'évaluation et de suivi
- Les fiches auto-correctives pour les élèves
- Les corrigés pour l'enseignant

Jeux de 5 livrets pour l'élève : chaque livret de 20 pages aborde un type particulier de problèmes (situation de réunion / partage, situation de transformation, etc.) dans 3 unités d'enseignement, avec des photo-problèmes pour l'apprentissage et des problèmes pour s'entraîner. Il permet aussi à l'élève de suivre ses progrès.

Des ressources numériques à télécharger : il s'agit de documents vidéoprojetables, notamment



les
photo-

problèmes, les problèmes à travailler en ateliers de recherche et en ateliers autonomes ainsi que des grilles de suivi.

11858	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP Classeur guide pédagogique + jeu de 5 livr	89,00 €	13+3
11859	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP Jeu de 5 livrets-élève	7,00 €	
11861	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP Pack 25 jeux de 5 livrets	150,00 €	
11860	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CP Pack de 10 jeux de 5 livrets-élève	65,00 €	

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1

Un kit complet pour enseigner la résolution de problèmes au CE1 en s'appuyant sur la démarche M@ths en Vie.

L'ouvrage s'inscrit dans la démarche **M@ths en Vie** où les problèmes sont introduits par des photos de la vie quotidienne.

Le Kit se compose d'un dossier pédagogique (en classeur), d'un jeu de 5 livrets pour l'élève, et de ressources numériques à télécharger. L'enseignant dispose ainsi de tous les éléments nécessaires pour mener à bien ses séances.

- 21** Dans son potager, la sorcière a planté des poireaux, des carottes, des navets, des choux et des pommes de terre. Indique toutes les soupes qu'elle peut faire avec 3 légumes différents.



- 22** Sélim va répartir 36 bonbons dans ces 3 bols. Dans le bol orange, il y aura 6 bonbons de plus que dans le bleu. Dans le bol violet, il y aura 2 fois moins de bonbons que dans le bol bleu. Trouve combien de bonbons il y aura dans chaque bol.



Période 2 Unité 4

CE1 pour aller PLUS LOIN

- Le fermier prépare des yaourts : 105 sont à la fraise et 90 sont nature. Combien de yaourts à la fraise y a-t-il de plus que de yaourts nature ?
- Dans la bibliothèque de classe, il y a 94 documentaires, 43 romans et 28 bandes-dessinées. Combien de documentaires y a-t-il de plus que de romans ?
- Céline possède 77 livres. Elle en a 21 de moins que Hakan. Indique combien de livres possède Hakan.
- Ali a terminé la course à la 73ème place. Anna a terminé 18 places devant lui. À quelle place Anna est-elle arrivée ?
- Dans mon quartier, nous avons tous des poules ! J'en ai 8. Jacob le fermier en a 85, et Édith en a 32 de moins que Jacob. Quel est le nombre de poules d'Édith ?

Période 2 Unité 5

CE1 pour aller PLUS LOIN

- Zia habite au 29ème étage d'une tour. Martin habite 12 étages en dessous. À quel étage habite Martin ?
- Lucie a un billet de 50 euros. Moi, j'ai des billets de 10 euros et des pièces de 1 euro, soit 38 euros en tout. Combien ai-je de moins que Lucie ?
- Aurel refait le carrelage de la salle de bains avec 90 grands carreaux bleus unis. Il veut faire un motif avec des petits carreaux blancs : il en faut 24 de moins que les bleus. Combien de carreaux blancs va-t-il acheter ?
- Karim veut acheter une veste. Sur Internet, elle coûte 83 euros, frais de livraison inclus. Au magasin, elle coûte 24 euros de moins. Il décide donc d'acheter la veste au magasin : combien lui coûtera-t-elle ?
- Paul et Emmy ont vendu leur collection d'images. Ils comparent leur gain : Paul a gagné 39 euros de moins qu'Emmy qui a gagné 100 euros. Combien d'argent Paul a-t-il gagné ?

Période 2 Unité 6

CE1 pour aller PLUS LOIN

- Quand tu prends une douche de 5 minutes, tu consommes 60 litres d'eau. Quand tu prends un bain, tu en consommes le triple. Combien d'eau consommes-tu en plus quand tu prends un bain ?
- Pour faire 20 crêpes, il faut : 6 œufs, 1 litre de lait, 100 grammes de beurre et 500 grammes de farine. Pour faire 15 crêpes, Karim mettra 125 grammes de farine en moins. Combien de farine faut-il à Karim ?
- Le tour du stade mesure 400 mètres. Laurie tente d'en faire le tour à cloche-pied. Elle abandonne 175 mètres avant la fin. Quelle distance a-t-elle parcourue à cloche-pied ?
- Un éléphant peut boire 220 litres d'eau dans la journée. Le chameau peut en boire 120 litres. Combien de litres l'éléphant peut-il boire de plus que le chameau ?
- Florent met à cuire un gratin alors qu'il lance son film. Le gratin cuit 45 minutes. Le film dure 78 minutes. Combien de temps avant la fin du film le gratin sera-t-il cuit ?

La méthode proposée met en avant un **outil de modélisation en barre** sur lequel l'élève pourra appuyer son raisonnement.

Au total, près de 450 problèmes sont proposés sur les différents supports.

Avantages pour les enseignants :

- Des outils clés en main
- Une démarche progressive, structurée et ritualisée

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1

CE1 atelier AUTONOME Période 3 Unité 7

1  Voici les compas de la classe qui n'ont pas encore été rangés. 25 compas se trouvent déjà dans leur boîte. Combien de compas y a-t-il en tout ?

2 Il y a 15 compas dans la classe. Nous sommes 24 élèves. Combien d'élèves n'auront pas de compas si Sophie veut en donner un à chacun ?

3 Il y a 14 compas dans la classe. Il en manque 7 pour que chacun en ait un. Combien sommes-nous dans la classe ?

4 Le maître a des compas dans une boîte. Il en donne un à chacun des 24 élèves de la classe. Il lui en reste 7. Combien de compas y avait-il dans la boîte ?

5  Trouve la question de ce problème :
La maîtresse a une boîte de compas dans son tiroir. Elle en donne 6 et il lui en reste 12.

CE1 atelier AUTONOME Période 3 Unité 7

1  J'ai mis 14 bougies de ce paquet sur le gâteau de ma sœur. Combien de bougies ne sont pas utilisées ?

2 C'est l'anniversaire de mon frère. J'ai mis des bougies de ce paquet sur son gâteau. Il m'en reste 17. Quel âge a mon frère ?

3 J'ai payé ces bougies avec un billet de 10 euros. Le commerçant m'a rendu une pièce de 2 euros et un billet de 5 euros. Quel est le prix de ce paquet de bougies ?

4 Je veux faire un gâteau pour fêter les 37 ans de mon père. Combien de paquets de bougies comme celui-ci dois-je acheter ?

5  Écris un problème avec le paquet de bougies de la photo qui se résout avec l'opération : $20 - 4 = 16$.

- Une méthode inclusive permettant d'intégrer les élèves en difficulté
- Problèmes oralisés accessibles par QR Code
- Outils de différenciation
- Présentation épurée pour une meilleure lecture et compréhension

Avantages pour les élèves :

A travers les photographies de la vie quotidienne, cette méthodologie permet aux élèves :

- d'appliquer leurs connaissances dans des situations simples et ludiques
- d'apporter du sens aux données du problème afin de mettre en œuvre des procédures de résolution cohérentes
- d'avoir un regard critique sur leur solution en faisant appel à leur vécu

CE1 atelier AUTONOME Période 1 Unité 1

1  ?
les 12 œufs de la boîte les 4 œufs qui manquent
Il me faut 16 œufs pour réaliser mes crêpes.

2  ?
6 9
Au départ, j'avais 15 œufs.

3 Il y avait 20 œufs dans le panier avant la chute.

4 Les poules ont pondu 8 œufs ce matin.

5  Proposition :
Maman a une boîte de 12 œufs. Elle en casse 3. Combien lui en reste-t-il maintenant ?

CE1 atelier AUTONOME Période 1 Unité 1

1  ?
les 28 carreaux de la tablette les 8 carreaux que je mange
Il me restera 20 carreaux.

2  28
? 16
J'ai mis 12 carreaux de chocolat dans mon gâteau.

3 J'ai mangé 8 carreaux de chocolat au gouter.

4 Il a commandé 26 tablettes.

5  Proposition :
Le pâtisseries a 20 tablettes de chocolat. Il en utilise 5 pour faire des tartellettes. Combien de tablettes lui reste-t-il ?

Voici les bonbons de Nour. Elle les distribue à 4 amis. Combien de bonbons chacun aura-t-il ?



12 nombre de bonbons en tout

?	?	?	?
nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami	nombre de bonbons d'un ami

4 amis

$?? + ?? + ?? + ?? = 12$ ou $? \times 4 = 12$

Chacun aura 3 bonbons.

ON PARTAGE EN PARTS ÉGALES

le tout			
une partie	une partie	...	
nombre de parties			

Je fais le point CE1 Période 4

Je n'appelle pas ce que je n'ai fait.

1 Papa utilise des œufs pour sa recette. Il en casse 4 et maintenant il en reste 8. Combien d'œufs avait-il au départ ?

2 Je veux acheter 5 livres d'une même collection. Chaque livre coûte 7 euros. Quelle somme vais-je payer ?

3 Max mesure 127 centimètres. Myriam mesure 134 centimètres. Combien Myriam mesure-t-elle de plus que Max ?

Format des ressources :

Un guide pédagogique de 186 pages comprenant

- L'ancrage théorique et une présentation de la méthode
- Une banque de problèmes à l'oral pour s'entraîner et aller plus loin, ainsi que des problèmes pour travailler en ateliers de recherche et en ateliers autonomes
- Les outils d'évaluation et de suivi

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1

- Les fiches auto-correctives pour les élèves
- Les corrigés pour l'enseignant

Jeux de 5 livrets pour l'élève :



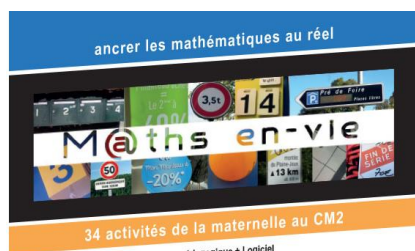
Chaque livret de 20 pages aborde un type particulier de problèmes (situation de réunion / partage, situation de transformation, etc.) dans 3 unités d'enseignement, avec des photo-problèmes pour l'apprentissage et des problèmes pour s'entraîner. Il permet aussi à l'élève de suivre ses progrès.

Des ressources numériques à télécharger : il s'agit de documents vidéoprojetables : photo-problèmes, problèmes à travailler en ateliers de recherche et en ateliers autonomes ainsi que des grilles de suivi.

11863	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1 1 jeu de 5 livrets	7,00 €	
11862	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1 (classeur + 1 jeu de 5 livrets)	89,00 €	13+3
11864	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1 Pack 10 jeux de 5 livrets	65,00 €	
11865	M@ths en-vie - Enseigner la résolution de problèmes au CE1 Pack 25 jeux de 5 livrets	150,00 €	

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



M@ths en-vie
la photographie
au service de la
résolution de problèmes

Carole CORTAY
Conseillère pédagogique
Christophe GILGER
Référent numérique, formateur ESPE

Génération 5
www.generation5.fr

ISBN 978-2-35038-025-7
9 782350 463301

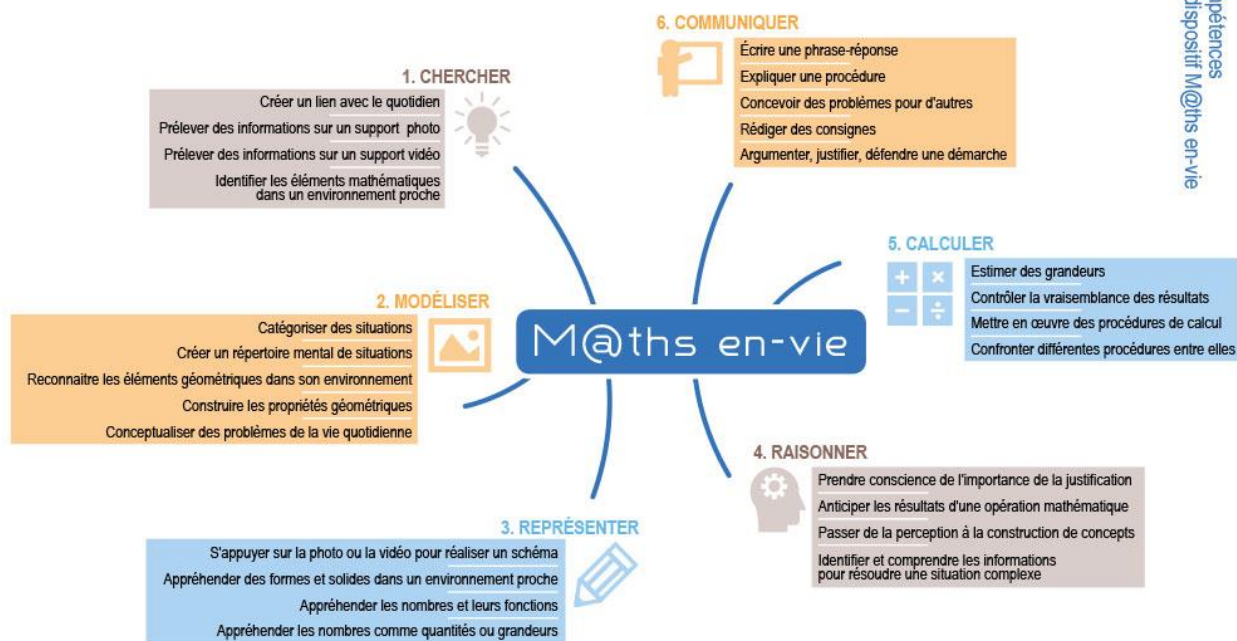


M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

Maths en-vie est un dispositif innovant qui s'appuie sur des situations de la vie quotidienne pour engager une réflexion mathématique.

On peut le mettre en oeuvre dans les cycles 1, 2, 3.

Les six compétences
au sein du dispositif M@ths en-vie



M@ths en-vie | 13

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

3 pourquoi utiliser la photographie ?

Des problèmes de la vie courante

Prendre appui sur des problèmes issus de la vie courante s'impose comme une évidence. Comment aider les élèves à se faire une représentation d'une situation sans partir de leur propre vécu ? Nous avons tous utilisé ce type de problèmes et les manuels en regorgent. Pourtant... est-ce une vraie bonne idée ?

En théorie, oui. Mais, dans les faits, on s'aperçoit rapidement que de nombreux problèmes peuvent être interprétés différemment selon les élèves et recèlent pas mal d'obstacles.

Prenons l'exemple de ce problème :

Cinq amis décident de faire une randonnée pédestre dans le massif Central. Ils vont partir 7 jours et, d'après leur carte, prévoient de marcher 29 km par jour. Tous les soirs, ils dormiront dans des refuges ou des gîtes d'étape. Ils estiment qu'ils dépenseront 600 euros pour la nourriture et l'hébergement.

- Calcule la distance totale que vont parcourir les randonneurs.

- Calcule ce que paiera chaque ami pendant son séjour.

Peut-on imaginer une randonnée où l'on parcourt le même nombre de kilomètres chaque jour ? Et des hébergements équidistants de 29 km ? Peut-on considérer l'estimation concernant la nourriture comme étant la dépense réelle ?

Et nous pourrions faire cette démonstration avec de nombreux autres problèmes. L'argumentaire de Primaths "Les problèmes de la vie courante, une bonne idée ?" en recense quelques-uns.

Les problèmes dans la vraie vie sont bien plus complexes que les problèmes scolaires qui ont été aseptisés jusqu'à en perdre parfois du sens. Cette simplification répétée induit chez l'élève, dans le meilleur des cas, des représentations et des raisonnements stéréotypés qui ne prennent pas en compte la complexité de la réalité, jusqu'à une absence de représentation car la situation ne lui parle pas.

C'est pourquoi nous avons choisi la photographie : elle fait référence à des situations concrètes, réelles, à partir desquelles l'élève va engager un questionnement l'amenant à rentrer dans la situation et dans une réflexion mathématique pour résoudre son problème.



<http://gs.reix9u>

Des problèmes qui ont du sens ou Quel est l'âge du capitaine ?

Pour Stella Baruk, les élèves renoncent bien souvent au sens.

Elle l'explique par le fait que les élèves n'ont pas besoin de comprendre pour réussir, ils doivent simplement reproduire des techniques mathématiques. Leur stratégie consiste donc à identifier le type du problème auquel ils ont affaire, puis à appliquer mécaniquement la technique correspondante : si l'on travaille la soustraction, l'élève déduit facilement que la séance inclura un problème utilisant une technique soustractive !

Des problèmes sans énoncés

Dan Myer, pour sa part, explique que les cours de maths ont besoin d'un réel lifting.

Après avoir constaté que ses élèves manquent d'initiative et de persévérance et qu'ils ressentent une aversion certaine pour les problèmes, il critique la façon dont les problèmes sont posés. Selon lui, les manuels guident trop les élèves et les enferment de facto dans un type de résolution.



Il explique comment, grâce aux outils numériques, il a expérimenté avec ses élèves la résolution de vrais problèmes de la vie courante : à partir d'une situation concrète, présentée en photo ou en vidéo, il pose une question avec le moins d'informations possibles : les élèves s'interrogent et entrent alors dans la résolution avec entrain.

Vidéo TedX (mars 2019)



<http://gs.reix9u>

M@ths en-vie | 9

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

Sommaire des activités

Rallye photos

Fiche 1	Formes	C1
Fiche 2	Nombres	C2 C3
Fiche 3	Parallèles et angles droits	C2 C3
Fiche 4	Nombres et numéros	C3

Sorties mathématiques

Fiche 5	Symétrie	C2 C3
Fiche 6	Grandeurs et mesures	C2 C3
Fiche 7	Prix	C2 C3
Fiche 8	Plusieurs données	C3

Photos mystères

Fiche 9	Grandeur cachée	C1 C2 C3
Fiche 10	Unité cachée	C2 C3
Fiche 11	Nombre caché	C2 C3

Photos mélangées

Fiche 12	Formes	C1 C2
Fiche 13	Distances	C2 C3
Fiche 14	Nombres entiers et décimaux	C3
Fiche 15	Nombres et numéros	C2 C3
Fiche 16	Solides	C2 C3

Lecture de photos

Fiche 17	Je prélève des données	C2 C3
Fiche 18	Je rédige les informations.....	C2 C3
Fiche 19	J'imagine une consigne / question.....	C2 C3
Fiche 20	J'associe un objet à sa description.....	C2 C3

Écriture d'énoncés

Fiche 21	Problèmes de dénombrement.....	C1 C2
Fiche 22	Problèmes additifs et soustractifs	C2 C3
Fiche 23	Problèmes multiplicatifs.....	C2 C3
Fiche 24	Problèmes de partage.....	C2 C3
Fiche 25	Proportionnalité	C3
Fiche 26	Une histoire mathématique	C3

Résolution de problèmes

Fiche 27	Photos-problèmes	C2 C3
Fiche 28	Web-problèmes	C3

Jeux - Défis - Projets

Fiche 29	La chasse aux Maths	C2 C3
Fiche 30	La course aux énoncés	C2 C3
Fiche 31	Le défi de la classe	C1 C2
Fiche 32	Le défi de l'école	C2 C3
Fiche 33	Le défi inter-classes	C2 C3
Fiche 34	Le vidéo-problème	C3

La photographie au service de la résolution de problèmes !

Maths en-vie est un dispositif qui s'appuie sur des **situations de la vie quotidienne** pour engager une réflexion mathématique.

Cet ouvrage présente l'ensemble du dispositif de manière exhaustive et propose **34 activités concrètes dans tous les domaines des mathématiques**, pour les cycles 1, 2, 3. Elles s'insèrent naturellement dans la pratique pédagogique et la progression élaborée par l'enseignant.

L'ouvrage se compose d'un guide pédagogique, de fiches d'activités et d'un logiciel associé.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)



Le principe

Les élèves sont amenés à prendre des photos numériques dans leur environnement proche selon une consigne précise :

- photographiez des formes géométriques ;
- photographiez des propriétés géométriques : parallèles, perpendiculaires ;
- photographiez les éléments mathématiques qui nous entourent, notamment les nombres : prix, dates, masses, volumes, longueurs...

Les photos sont alors exploitées collectivement, justifiées et validées par le groupe.

Matériel requis



- Appareil photo numérique ou tablette, smartphone



- Vidéoprojecteur ou tableau interactif



- Logiciel M@ths en-vie

Objectifs

- Aiguiser le regard des élèves sur les objets mathématiques courants, que ce soit au sein de l'école ou à l'extérieur.
- Constituer des banques de photos pour la classe qui pourront être mobilisées dans le cadre d'autres activités : catégorisation, écriture de problèmes...
- Justifier ses choix sur la base de critères mathématiques, au travers d'une activité motivante et stimulante.
- Utiliser le langage mathématique en situation et le réinvestir.

Activités

- Fiche 1 : Formes (cycle 1)
- Fiche 2 : Nombres (cycles 2 et 3)
- Fiche 3 : Parallèles et angles droits (cycles 2 et 3)
- Fiche 4 : Nombres et numéros (cycle 3)

Le guide pédagogique

- Présentation détaillée de la démarche pédagogique
- Mise en oeuvre des 6 compétences mathématiques du socle avec Maths en-vie...
- Mise en oeuvre des 16 compétences du nouveau *Cadre de référence des compétences numériques* avec Maths en-vie...
- Maths en-vie comme support d'interdisciplinarité...
- Collaboration entre classes avec Maths en-vie...

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

Rallye photos

Fiche 1

Formes cycle 1



L'élève de maternelle se construit dans l'action et l'instantanéité. Ce type d'activité lui permet de vivre la situation, d'appréhender et de manipuler des objets réels.
Pré-requis pour la représentation géométrique vers un lexique spécifique : cylindre, sphère, disque.



Objectifs disciplinaires

- Reconnaître et savoir nommer quelques formes et solides.
- Construire des connaissances et des repères sur quelques formes.
- Décrire des objets et leurs caractéristiques.



But de l'activité

Repérer et photographier tout ce qui a une forme ronde et valider collectivement les photos des élèves.



Consigne élève

« Cherchez un objet qui a une forme ronde et prenez-le en photo. Vous serez par groupe de 3 élèves. »



Critères de réussite

- Pour l'enseignant : l'élève a trouvé des objets ronds.
- Pour l'élève : je suis capable de valider ma photo en référence avec un objet témoin.



Modalités d'organisation

Deux séances :

- Séance 1 (15 à 30 min. ; groupes de 2 ou 3) : les élèves prennent des photos. Au départ, on explore un espace connu tel que la classe. Puis on étend le périmètre à l'école et au quartier.
- Séance 2 (grand groupe, ou atelier pour favoriser la parole de tous) : on visionne les photos ; on les valide ou non. Le rejet d'une photo doit être justifié par les élèves.



Aide / Différenciation

Si l'élève a du mal à reconnaître les formes rondes, on peut passer par le toucher, le geste ou le corps : reconnaître par le toucher, décrire un cercle avec le corps, faire un rond avec le bras, faire un rond dans un bac à sable...



Interdisciplinarité

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
 - vocabulaire spécifique : rond, cercle, anneau, boule...
 - échanges entre pairs lors de la prise de vue ;
 - justification orale dans le groupe.



Conseils pratiques

- Privilégier les tablettes, plus faciles à prendre en main par les petits (cadrage).
- Si la classe ne dispose que d'un appareil, l'activité reste bien entendu possible : l'élève qui veut prendre une photo justifie son choix oralement auprès de l'enseignant qui le valide en direct.
- Utiliser un vidéoprojecteur pour la validation collective.



Pour aller plus loin...

- Décliner cette activité pour les carrés, les rectangles, les lignes courbes, les lignes droites, les spirales, les ponts... Suivre la progression de la classe en graphisme.
- Créer un imagier de formes géométriques et/ou réaliser une affiche où le lexique est illustré par une photo.

Les fiches d'activités

- Une présentation détaillée des 34 activités,
- Une approche stimulante pour les élèves avec organisation de sorties mathématiques, rallyes photos, jeux et défis...
- Pour chaque activité : le rappel des objectifs, les modalités précises d'organisation, les consignes données aux élèves, des aides et des conseils pratiques, des idées de prolongements...
- Un choix de photos prêtes à l'emploi (sous forme papier et numérique)

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

Écriture d'énoncés

Fiche 23

Problèmes multiplicatifs cycles 2 et 3



Autour de nous, de nombreux objets sont rangés de façon régulière et offrent une représentation visuelle et concrète de situations multiplicatives. Dans cette activité, l'élève est amené à associer ces objets à une quantité exprimée sous la forme d'une multiplication, donnant du sens à cette opération.

Objectifs disciplinaires

- Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives ou soustractives, tandis que d'autres relèvent de situations multiplicatives, de partages ou de groupements.
- Utiliser diverses stratégies de dénombrement.
- Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations.

But de l'activité

Rédiger l'énoncé d'un problème multiplicatif à destination d'un camarade qui devra repérer la représentation régulière et imaginer une situation amenant un calcul de type multiplicatif.

Consigne élève

« Cachez une partie de la photo, et rédigez un problème demandant de retrouver la quantité figurant sur la photo (totale ou cachée). Trouvez la solution sous la forme d'une multiplication. »

Critères de réussite

- Pour l'enseignant : l'élève a rédigé un énoncé correspondant à la consigne.
- Pour l'élève : je suis capable d'écrire l'énoncé d'un problème demandant de trouver un total d'objets, et d'écrire la solution sous forme de multiplication.

Modalités d'organisation

- En binôme, chaque élève a une photo avec une quantité organisée : il détermine la multiplication permettant de trouver la quantité représentée et rédige l'énoncé d'un problème. Les élèves échangent leur énoncé ; ils réalisent et valident le problème de leur partenaire.
- Reproduire l'activité avec des nombres plus grands et en variant la quantité à trouver (totale ou cachée).



Aide / Différenciation

Avant de commencer à rédiger, l'élève en difficulté peut procéder par étapes : il compte le nombre d'objets sur la photo, l'exprime à l'aide d'une addition répétée, qu'il traduit ensuite en multiplication. Peu à peu, il fera la relation entre les deux opérations et comprendra le sens de la multiplication.



Interdisciplinarité

EPS : utiliser des situations multiplicatives telles que les points obtenus au rugby (X essais, Y essais transformés), la composition d'équipes (X équipes de Y joueurs), les distances parcourues (X fois un tour de Y mètres). Schématiser ces situations facilite le comptage et leur traduction sous forme multiplicative.



Conseils pratiques

Toute photo avec des objets organisés peut servir. De nombreux exemples sont accessibles, sans sortir de l'école : répartition des tables, damier, packs de tubes de colle, cartons de craies, carrelage de la classe, plaques du faux plafond, etc.



Pour aller plus loin...

- Jeu d'associations : à l'aide d'une banque de photos, proposer d'une part des quantités organisées, et d'autre part des cartes représentant une multiplication. Les élèves, par groupes de 3 ou 4, cherchent à les associer.
- Jeu de memory avec ces mêmes photos (pour les élèves plus à l'aise).

Le logiciel Maths en-vie Windows XP, Vista, **Windows 7, 8 et 10/** Mac OS X v10.9 et supérieur
Il comporte trois modules :

- un outil de *catégorisation* pour afficher une collection de photos et les trier selon des critères mathématiques.
- un outil pour *travailler collectivement sur une photo* : mettre en évidence (outil *Spot*) ou cacher (outil *Masque*) certaines parties, tracer des lignes et des formes, ajouter des annotations, etc.
- un outil de *génération de problèmes*, pour rédiger, imprimer et partager facilement des problèmes grâce à des modèles prêts à l'emploi combinant titres, photos, énoncés, zones-réponses.

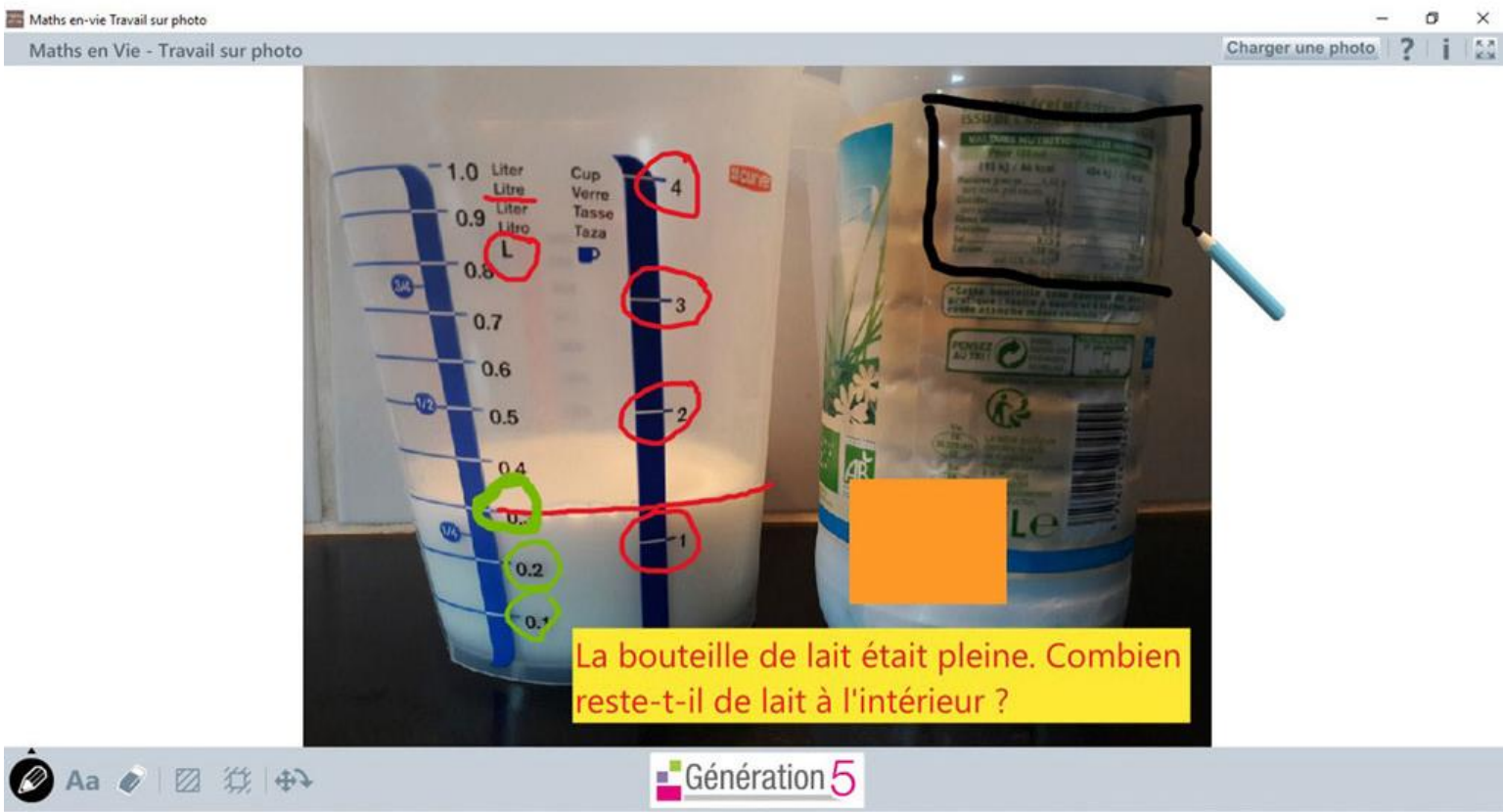
Le logiciel est fourni *sur DVD-Rom et en téléchargement* (si vous n'avez pas de lecteur DVD).

Usages : en *vidéoprojection* (TBI, VPI ou "simple" vidéoprojecteur) mais aussi sur des *postes individuels* en fonction de l'organisation de la classe.

Le logiciel en *version Établissement (durée illimitée)* est installable dans *toutes les classes* de l'école ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)



PRIMAIRE – Offre promo jusqu’au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3)

Maths en-vie Générateur de problèmes

Maths en Vie - Page problème

La tomme crémeuse	
	Glisser-déplacer ou Charger une photo
Quel est le prix pour trois tommes ? Si je n'achète que la moitié d'une tomme, combien vais-je payer ?	
Ma Réponse :	Ma Réponse :

Maths en-vie Générateur de problèmes

Maths en Vie - Page problème

Mon immeuble	
	
Mon bâtiment possède 5 balcons. Combien de carreaux de verre composent l'ensemble des balcons ?	Mon bâtiment possède 5 balcons. Combien de carreaux de verre composent l'ensemble des balcons ?
Les pêches 	Problème vierge Recopier le problème précédent
Combien vais-je payer si je prends toutes ces pêches ?	

8756

M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3) 9782362462337

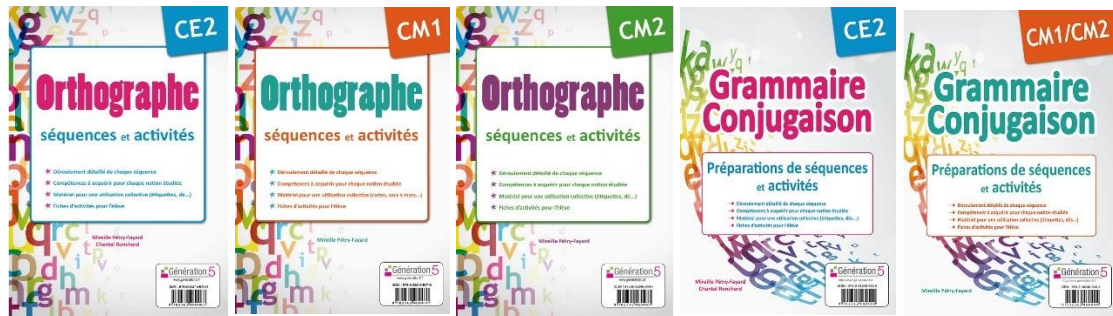
89,00 €

13+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CLASSEURS PHOTOCOPIABLES



FICHE D'ACTIVITÉS

HOMOPHONES : DONC / DONT / D'ON

1) Dans les phrases suivantes, relie par une flèche le pronom relatif dont au nom qu'il reprend.

L'enfant de six ans dont je m'occupe apprend la guitare.

Voici le saxophoniste dont je t'ai parlé.

Isidore dont je connais la grand-mère est pianiste amateur.

Ensemble, on interprétera la chanson dont je t'ai appris les paroles !

2) Complète le tableau comme le modèle.

	donc alors	d'on ne sait...	dont repren un GN
Ex : J'ai visité le musée dont je t'ai parlé.			X
Il travaille, il reçoit un salaire.			
Il appelle ne sait où.			
Elliot joue au foot il ne peut pas venir.			
Ce château date ne sait quand.			
Anne écrit vite, elle a déjà fini.			
Zoé parle ne sait qui.			
L'auteur l'apprécie le livre est un écrivain connu.			

Orthographe - CM2

HOMOPHONES : DONC / DONT / D'ON

Compétences du socle commun (palier 2)
• Maîtriser l'orthographe grammaticale.
• Maîtriser l'orthographe lexicale.
• Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou de sa dictée, en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire.

Objectifs
• Écrire sans erreur les homophones grammaticaux donc / d'on / dont.
• Faire émerger une stratégie pour différencier donc / d'on / d'on :
- Distinguer donc, d'on et d'on par la prononciation.
- dans quelle situation ?
- dont reprend un nom ou un groupe nominal : c'est un pronom relatif qui introduit une proposition relative.
- d'on est utilisé exclusivement dans l'expression : "d'on ne sait...".

1) Mise en situation / recherche / constat

Discutez une stratégie pour distinguer donc / d'on et savoir employer à bon escient la conjonction de coordination "donc".

★ Le dialogue suivant est un tableau :

— Tu t'es allé au concert hier ?
— Oui, j'ai vu le chanteur dont tu m'as parlé. Il a surgi sur scène d'on ne sait où et a entonné les trois chansons dont je connais les paroles par cœur.
— Donc, tu es allé enchanté de ta soirée ?

★ Lecture du dialogue par deux enfants.

★ Parmi les mots soulignés, lesquels se prononcent de la même façon ?
— [d'ont] et [d'on].

★ [d'ont] : par quel mot pourrions-nous le remplacer ?
— alors : "Alors, tu es allé enchanté de ta soirée ?"
— [d'ont] est une conjonction de coordination.

★ [d'on] : quels mots remplace-t-il ?
— chanteur, les trois chansons
— [d'on] est un pronom relatif, il introduit une proposition relative.

★ [d'on] : observe l'expression "d'on ne sait..." :
— C'est la seule utilisation de [d'on].

Grammaire CE2

Les différentes formes du GROUPE SUJET

Compétences du socle commun (palier 2)

• Identifier les mots selon leur nature.
• Maîtriser l'orthographe grammaticale.
• Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou de sa dictée, en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire.

Objectifs

• Dans une phrase simple où l'ordre sujet/verbe est respecté, identifier le sujet sous forme d'un nom propre, d'un groupe nominal ou d'un pronom personnel.
• Dans un groupe nominal, savoir reconnaître le nom-noyau.
• Manipuler le groupe nominal et le pronom personnel (ajout, suppression, substitution de l'un à l'autre...)
• Appliquer la règle de l'accord du verbe avec le sujet (y compris pronom personnel) dans les phrases simples (ordre sujet/verbe respecté, verbe à un temps simple).

Pré-requis

• Identifier le verbe et le sujet dans une phrase simple.
• Connaître la notion de groupe nominal et de pronom personnel.
• Identifier un nom propre et un nom commun.

Matériel

• Fiches d'activités
• Annexe (dessin)
• Affiche murale servant de tableau de référence

1 Mise en situation / recherche / constat

Appliquer la règle de l'accord du verbe avec le sujet (y compris le pronom personnel).

À l'aide du dessin, écrivez plusieurs phrases avec le verbe **manger** (travail par groupe de deux).

Exemples : La petite fille mange une glace.
Elle mange une glace.
Chloé mange une glace.
La fillette mange une glace.

Les garçons mangent un gâteau.
Paul et Tom mangent un gâteau.
Les enfants de mon voisin mangent un gâteau.
Ils mangent un gâteau, etc.

• Mise en commun. Écrire les phrases au tableau. Que remarque-t-on ?

➢ Le verbe manger ne s'écrit pas toujours de la même façon.

➢ Il s'accorde avec le sujet.

• Souligner les sujets.

• À ce stade, rappeler les stratégies permettant d'identifier un sujet :

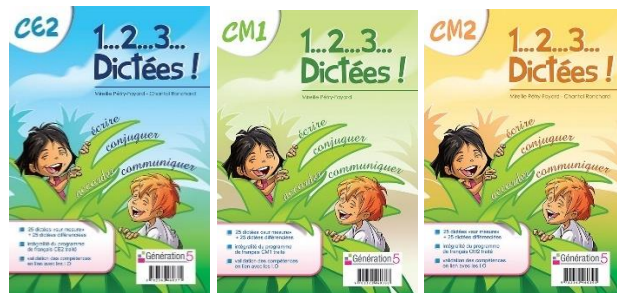
Le sujet répond à la question Qui est-ce qui ? C'est... qui...
C'est le sujet qui commande le verbe, il est souvent placé avant le verbe.

• Faire aussi repérer les noms propres, les pronoms personnels et les groupes nominaux qui forment les sujets. Dans un groupe nominal comprenant plusieurs mots, faire rechercher le nom principal, que l'on appellera nom-noyau ou mot-clé.

Exemples : la petite fille > fille ; les enfants de mon voisin > enfants.

2326	ORTHOGRAPHE CE2 - séquences et activités subsidié depuis de 2019	5441	49€	7+2
2327	ORTHOGRAPHE CM1 - séquences et activités subsidié depuis 2019	5439	49€	7+2
2328	ORTHOGRAPHE CM2 - séquences et activités subsidié depuis 2019	5440	49€	7+2
2329	GRAMMAIRE-CONJUGAISON CE2 - Préparation de séquences et activités subsidié	5438	49€	7+2
2330	GRAMMAIRE-CONJUGAISON CM1/CM2 - Préparation de séquences et activités subsidié	5437	49€	7+2

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Dictée CE2 n°7 UN ANNIVERSAIRE

"ses" ou "ces" ?
 ses : les siens, les siennes.
 Ex : Alain a cassé ses lunettes.
 ces : ceux-ci, celles-ci.
 Ex : Ces bonbons sont délicieux.

1) **Accorde l'adjectif. Relie-le au nom qu'il complète.**
 Accorde sans erreur l'adjectif attribut du sujet (sensibilisation)
 Les bonbons sont tendre. Ces jouets sont amusant.
 Les anniversaires sont agréable. Mes frères sont absent.
 Le dessert est appétissant. Les invités sont ravi.

2) **Conjugué les verbes au présent.**
 Conjuguer au présent de l'indicatif des verbes du 3^e groupe
 être / 2PS :
 aller / 1PS :
 partir / 2PP :
 venir / 3PP :
 voir / 1PP :
 pouvoir / 3PS :

3) **Relie avec "ces" ou "ses", puis complète :**
 Écrire sans erreur les homophones grammaticaux ces/ses
 rues sont larges. Elle console amies.
 Il fête huit ans. Luc invite voisins.
 Il a déchiré poches. arbres sont hauts.
 Je déteste plaines. Il oublie lunettes.

4) **Complète avec "n" ou "m".**
 Respecter la valeur des lettres en fonction de la consonne suivante (n devenant m devant m, il, j)
 la po...pe i...mense un bo...bon
 con...nu la cha...bre
 i...portant un bo...d
 i...patient Possible

5) **Retiens bien ces mots :**
 Connaitre l'orthographe de mots fréquents
 365 jours : un
 Entre sept et neuf :
 Elle a huit ans aujourd'hui, c'est son

D'autres mots :
 - important - fêter - un invité - chez - arriver - la joie - comme -

CE2 Dictée n°7

Un anniversaire

Isidore et Antonin viennent chez Marie pour fêter ses huit ans. Elle voit arriver ses invités avec joie.
 Maman peut découper le gâteau. Marie va sur le balcon et distribue les bonbons. Comme ces
 anniversaires sont importants !

NOTIONS ÉVALUÉES
 Orthographe : O ses / ces
 Conjugaison : C Parvenir des verbes du 3^e groupe : voir, venir, pouvoir, aller (+consolidation autres verbes)
 Grammaire : G Accord de l'adjectif attribut avec le sujet (sensibilisation)

Indiquer l'orthographe des noms propres : "Isidore", "Antonin" et "Marie".

Dictée différenciée n°7

Un anniversaire

Isidore et Antonin vont chez Marie. Ils viennent pour ses huit ans. Maman peut découper la tarte. Antonin voit les bonbons. Les invités sont ravis.

CM1 Programmation des notions étudiées

	ORTHOGRAPHE	CONJUGAISON	GRAMMAIRE
1. La rime des stances	a / z ou / z	Prévoir du 2 ^e gr. (être, voir, aller, etc.) et du 3 ^e gr.	Accord dans le 1 ^{er} groupe présentiel + être
2. Degré des	et / ces	Prévoir des lettres et / ces, et / ces	Accord sujet-verbe et / ces, et / ces sujet-verbe + être
3. Enroulement	en / ces	Prévoir du 3 ^e gr. être, aller, etc.	Accord sujet-verbe être, aller, etc. sujet-verbe + être
4. Clavier respectueux	être, aller, etc.	Prévoir du 2 ^e gr. être, aller, etc.	Accord dans le 1 ^{er} groupe présentiel + être
5. Fonction : le narrateur			
6. Enroulement	être, aller, etc.	Prévoir du 2 ^e gr. être, aller, etc.	Accord dans le 1 ^{er} groupe présentiel + être
7. L'organe			
8. L'organe			
9. L'organe			
10. L'organe			
11. L'organe			
12. L'organe			
13. L'organe			
14. L'organe			
15. L'organe			
16. L'organe			
17. L'organe			
18. L'organe			
19. L'organe			
20. L'organe			
21. L'organe			
22. L'organe			
23. L'organe			
24. L'organe			
25. L'organe			
26. L'organe			
27. L'organe			
28. L'organe			
29. L'organe			
30. L'organe			
31. L'organe			
32. L'organe			
33. L'organe			
34. L'organe			
35. L'organe			
36. L'organe			
37. L'organe			
38. L'organe			
39. L'organe			
40. L'organe			
41. L'organe			
42. L'organe			
43. L'organe			
44. L'organe			
45. L'organe			
46. L'organe			
47. L'organe			
48. L'organe			
49. L'organe			
50. L'organe			
51. L'organe			
52. L'organe			
53. L'organe			
54. L'organe			
55. L'organe			
56. L'organe			
57. L'organe			
58. L'organe			
59. L'organe			
60. L'organe			
61. L'organe			
62. L'organe			
63. L'organe			
64. L'organe			
65. L'organe			
66. L'organe			
67. L'organe			
68. L'organe			
69. L'organe			
70. L'organe			
71. L'organe			
72. L'organe			
73. L'organe			
74. L'organe			
75. L'organe			
76. L'organe			
77. L'organe			
78. L'organe			
79. L'organe			
80. L'organe			
81. L'organe			
82. L'organe			
83. L'organe			
84. L'organe			
85. L'organe			
86. L'organe			
87. L'organe			
88. L'organe			
89. L'organe			
90. L'organe			
91. L'organe			
92. L'organe			
93. L'organe			
94. L'organe			
95. L'organe			
96. L'organe			
97. L'organe			
98. L'organe			
99. L'organe			
100. L'organe			

Dictée CM2 n°3 L'entraînement du Mercredi

ORTHOGRAPE GRAMMATICALE : ou / où, les mots en -our

1) **Relie la phrase aux homophones grammaticaux, puis complète :**
 Vais-tu au gymnase à la piscine ?
 Je connais le stade il s'entraîne.
 Les joueurs courent sur la piste sur l'herbe.
 Je voudrais être le premier le second.
 Choisis un trajet : soit l'autoroute, soit l'autre.

2) **Réponds aux devinettes en utilisant des mots en -our. Attention aux exceptions !**
 Le nageur est une belle Je ne sais pas en retard, je suis à l'.....
 L'oiseau est une C'est l'..... qui chronomètre le coureur.
 J'ai un frère et une J'ai amis dans le club sportif.
 J'aime cette Je me régale avec cette tartine de

CONJUGAISON : les verbes du 3^e groupe au présent de l'indicatif
 Conjuguer à l'indicatif présent les verbes du 3^e groupe.
 Conjugue les verbes au présent.

Je (aller) sur le stade car je (vouloir) m'entraîner.
 Pierre (être) à l'..... (jouer) au football.
 Avec David, nous (être) d'accord avec les décisions. Nous (être) d'accord.

2323	1, 2, 3... dictées ! (CE2) *** PHOTOCOPIABLES *** Agréé 9782362460371 subsidé	5436	59€	7+2
2324	1, 2, 3... dictées ! (CM1) *** PHOTOCOPIABLES *** Agréé subsidé	5434	59€	7+2
2325	1, 2, 3... dictées ! (CM2) *** PHOTOCOPIABLES *** Agréé subsidé apd de 2019	5435	59€	7+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

Pour apprendre en s'amusant !

avec Kate'Art Editions



ART 4616



ART 4618



ART 4617



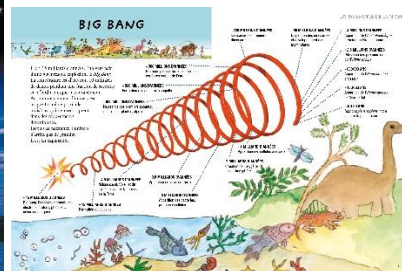
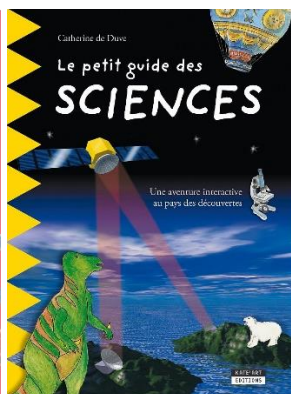
ART 10418



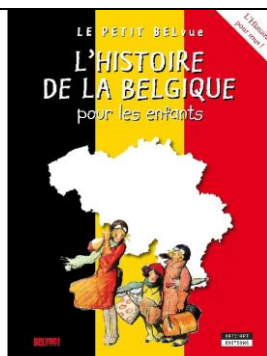
KATE'ART
EDITIONS

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Spécial Belgique (Éditeur belge)

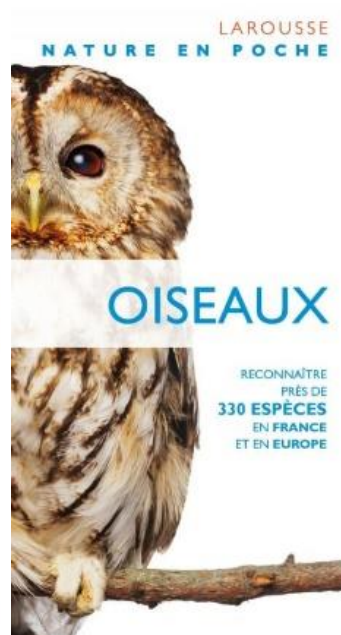
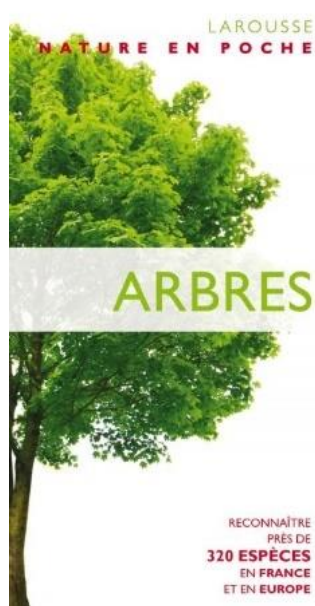


10416	Le petit Rubens pour tous !	6496	9,95€	1
10411	L'histoire de la Belgique pour les enfants : le petit BELvue	6494	9,95€	1
4623	Le Petit Waterloo Le petit guide de la bataille de Waterloo !	Labellisé	9,95€	1
4622	Marie-Antoinette. Sa vie de Vienne à Versailles	Labellisé	12,95€	2
4621	Louise Elisabeth Vigée-Lebrun. La peintre de la Reine	Labellisé	12,95€	2
4793	Marie-Antoinette, un conte historique - MANUEL 4e-6e primaire	5106	19,50€	2
10410	Balade princière au coeur de Chimay	6491	14,95€	2
10417	Mary Cassatt - une américaine impressionniste à Paris	6493	9,95€	1
10418	Mon selfie avec la Joconde	6500	13,95€	1
10419	Niki de Saint Phalle	6492	9,95€	1
10414	Le petit Gauguin pour tous !	6499	9,95€	1
10415	Le petit Léonard De Vinci pour tous !	6495	9,95€	1
4616	L'histoire des Rois et des Reines de Belgique - agréé comme MANUEL pour la 4e-5e 6e primaire	5101	9,95€	1
10413	Le petit Caravage pour tous !	6497	9,95€	1
10412	Le petit Bruegel pour tous !	6498	9,95€	1
4618	Le Petit Guide des Sciences	Labellisé	9,95€	1



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

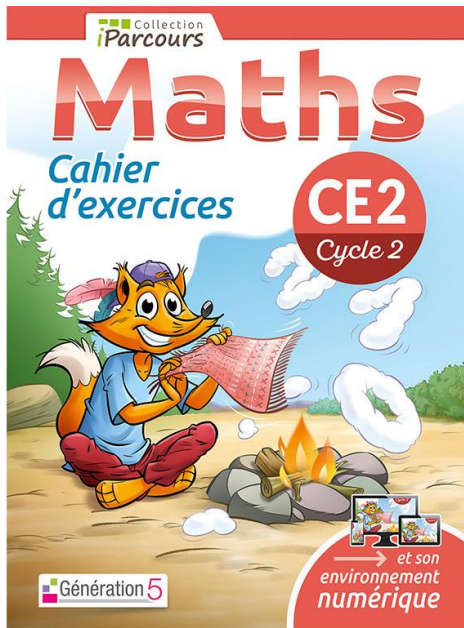
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



8926	Nature en poche: Arbres -	6344	12,40€	1
8927	Nature en poche : Champignons - Larousse	6343	11,40€	1
8928	Nature en poche : les animaux sauvages - Larousse	6342	12,40€	1
9219	Nature en poche : Oiseaux reconnaitre près de 330 espèces en France et en Europe	6275	12,25€	1
8935	Le guide de l'apiculteur amateur 6334	6334	14,45€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier d'exercices iParcours MATHS CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

Ce cahier de 96 pages en couleurs, conforme aux nouveaux programmes, accompagnera l'élève pendant toute l'année scolaire, avec de nombreux exercices et des mises en situation variées.

5,20€

2 Numération jusqu'à 1 000 (2)

Calcul mental

1 Écris en chiffres.

a. Huit-cents
b. Sept-cent-un
c. Cent-quarante-sept
d. Quatre-cent-soixante
e. Deux-cent-cinquante-huit
f. Cinq-cent-trente-deux
g. Neuf-cent-soixante-treize
h. Trois-cent-quatorze

2 Complète le tableau.

234	2c 3d 4u	200 + 30 + 4
197		
309		
751		
468		
	6c 7d 2u	
	9c 4d 6u	
	5c 2d	
	8c 1d 3u	

3 Retrouve le nombre.

7d 5u 7c 2d 6c 2d 3u 5c 7u 9c
1c 4u 2u 9d 4c 34d 2c 1u 5c 37u 65d 9u 9c 28u

4 Complète chaque suite de nombres.

a. 418 419
b. 682 692
c. 277 287

NOMBRES ET CALCULS Cinq 5

9 Encadrer (nombres jusqu'à 1 000)

Calcul mental

1 Complète le tableau.

Nombre précédent	Nombre	Nombre suivant
	432	
	257	
	899	
	601	
	400	

2 Encadre entre deux dizaines.

a. 430 432
b. 257
c. 899
d. 601
e. 564

3 Encadre entre deux centaines.

a. 400 432
b. 257
c. 899
d. 601
e. 564

4 Entoure tous les nombres supérieurs à 300.

301 200 459 620 238
299 147 963

5 Entoure tous les nombres inférieurs à 500.

301 200 459 238
299 147 620 963

6 Voici la consommation de produits laitiers en kg par habitant et par an (kg/hab/an).

Pays	Consommation (kg/hab/an)
France	295
Allemagne	215
Autriche	215
Belgique	155
Canada	215
Danemark	215
Finlande	215
Grèce	105
Irlande	105
Italie	105
Malaisie	115
Maroc	115
Népal	115
Philippines	115
Portugal	115

Complète le tableau en plaçant chaque pays au bon endroit.

Consommation...	Inférieure à 100 kg/hab/an	Comprise entre 100 et 200 kg/hab/an	Supérieure à 200 kg/hab/an

NOMBRES ET CALCULS Douze 12

Un cahier de 96 pages pour accompagner l'élève pendant tout le CE2

-> des **apprentissages méthodiques** pour revoir et approfondir les **fondamentaux** de la numération et des opérations ;

-> un **grand choix d'exercices** dans tous les domaines : *Nombres et calcul, Grandeurs et mesures, Espace et géométrie* ;

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier d'exercices iParcours MATHS CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

-> une place importante accordée au **calcul mental** ;

-> des **misés en situation variées** : énoncés illustrés, photos, cartes, tableaux, recettes,

18 Problèmes d'addition (2)

Calcul mental

1 On s'intéresse à la population de l'île d'Ouessant.

a. Voici le nombre d'habitants, par âge et par sexe, en 2007. Complète le tableau.

Âge	0 à 14	15 à 29	30 à 44	45 à 59	60 à 74	75 et plus	Total
Hommes	41	34	58	107	108	38	
Femmes	43	41	61	88	118	111	
Total							

b. Reporte ci-dessous la dernière ligne du tableau précédent, puis complète la colonne Total.

Âge	0 à 14	15 à 29	30 à 44	45 à 59	60 à 74	75 et plus	Total
2007							
1999	98	85	161	199	242	141	

c. Quelle était la population totale de l'île d'Ouessant...

• en 2007 ?

• en 1999 ?

2 Un bébé panda est pesé tous les 4 jours depuis sa naissance.

Voici l'évolution de son poids.

a. Complète ce tableau.

Date	4/08	8/08	12/08	16/08	20/08	24/08	28/08
Poids	142 g						

+ 12 g + 62 g + 115 g + 130 g + 199 g + 147 g

b. De combien a-t-il grossi...

• entre le 4/08 et le 16/08 ?

• entre le 16/08 et le 28/08 ?

• entre le 4/08 et le 28/08 ?



NOMBRES ET CALCULS

Vingt-et-un 21

36 Tables de multiplication (2 à 9)

Calcul mental

1 Complète le tableau.

×	8	6	4
9	18		
			28
	24		
		36	
5			45

2 Complète.

2 × 8 =	8 × 9 =
3 × 9 =	5 × 6 =
4 × 9 =	6 × 7 =
5 × 4 =	8 × 6 =
6 × 6 =	5 × 10 =
7 × 4 =	9 × 9 =

3 Complète.

... × ... = 9
... × ... = 81
... × ... = 49
... × ... = 36
... × ... = 25
... × ... = 64

4 Décode la citation d'Albert Einstein ci-dessous. Chaque nombre est un produit : retrouve la lettre qui correspond dans la table de Pythagore.

28/8 54/24/16 12/16/63/42 12/25/32/32/16 48/36/16

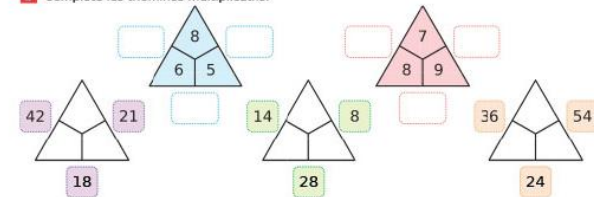
10/24/12/45/12/28/16/42/42/16, 24/28 18/8/48/42

8/54/8/36/12/16/56 30/25/48/56 36/16 30/8/63

30/16/56/14/56/16 28/16/35/48/24/28/24/10/56/16.

×	4	5	6	7	8	9
2	A	B	C	D	E	F
3	C	G	F	H	I	J
4	E	K	I	L	M	N
5	K	O	P	Q	X	Y
6	I	P	N	T	U	V
7	L	Q	T	W	R	S

5 Complète les triominos multiplicatifs.



NOMBRES ET CALCULS

Trente-neuf 39

problèmes amusants, schémas, diagrammes, coloriages codés, points à relier, quadrillages, etc.

-> un **environnement graphique et ludique** adapté à l'âge des élèves.

Un environnement numérique complet

En complément du cahier papier, le cahier numérique est **librement accessible à tous** sur Internet :

-> **l'élève** peut visualiser *l'intégralité des exercices*. Il dispose d'*aides animées* et de *QCM*. Les questions de calcul mental et les énoncés complexes sont *sonorisés*, facilitant la compréhension des élèves en difficulté.

-> **l'enseignant** a gratuitement accès aux **corrigés**. Il peut vidéoprojecter les réponses, et **tous** les exercices sont corrigés par des animations montrant les étapes de résolution.

-> l'enseignant peut également préparer des **pages personnelles** avec des exercices, des aides, des commentaires, etc.

Infos et vidéos de présentation : www.iparcours.fr

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

Cahier d'exercices iParcours MATHS CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

Calcul mental

Exercice 1 Complète l'affichage des balances ci-dessous, en fonction des indications données ci-contre.

Tu détailleras tes calculs.





Sandra :

Martin :

E									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Attention, plusieurs solutions sont possibles.

A blank sheet of graph paper with a light blue grid pattern. In the top right corner, there is a small blue square icon containing a white stylized figure or symbol. The rest of the page is empty.

SSSSSOONNOOSO



EEEEENNOOOONN

Soixante-dix-sept 77

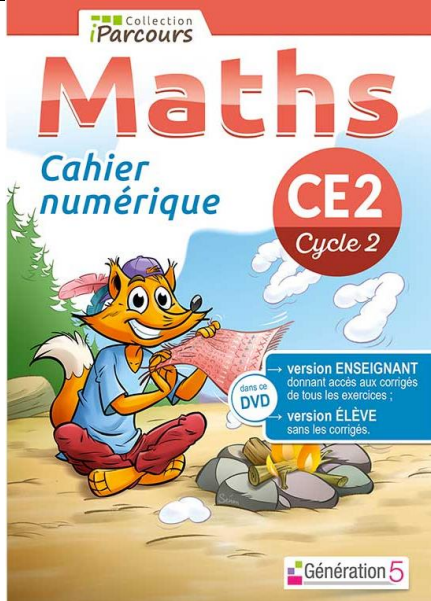
						
26 €						
52 €						
88 €						
99 €						
166 €						
213 €						

Billet donné par Zolan	Monnaie rendue par la caissière... en billets et en pièces	en chiffres
		 €
		 €
		 €

gauche, et ainsi de suite...

Quatre-vingt-un 81

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier **numérique** iParcours Maths CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

Ce logiciel permet d'afficher ou de projeter le cahier d'exercices correspondant, sans être connecté à Internet.
Vous bénéficiez également de compléments interactifs pour accompagner et enrichir le cours, ainsi que des corrigés de tous les exercices.

TBI/PC/MAC

Découvrez la version **numérique** du [Cahier iParcours CE2 \(éd. 2018\)](#) :

ce logiciel (disponible en DVD-Rom, clé USB et téléchargement) permet d'afficher à l'écran, ou de projeter, toutes les pages du cahier **sans être connecté à Internet**.

Vous bénéficiez également de **compléments interactifs** pour accompagner et enrichir le cours, ainsi que des **corrigés de tous les exercices**.

Page 5: Comparer (nombres jusqu'à 1 000)

Calcul mental

1. Entoure le plus grand des 2 nombres.

a. 600 / 900 e. 475 / 429
b. 807 / 708 f. 765 / 567
c. 240 / 420 g. 189 / 198
d. 903 / 930 h. 324 / 234

2. Entoure le plus petit des 2 nombres.

a. 200 / 400 e. 893 / 875
b. 205 / 502 f. 257 / 752
c. 530 / 350 g. 174 / 147
d. 640 / 604 h. 798 / 978

3. Complète par le signe > ou <.

a. 700 ... 500 e. 236 ... 263
b. 504 ... 405 f. 418 ... 148
c. 180 ... 810 g. 349 ... 943
d. 670 ... 607 h. 316 ... 342

4. Complète par le signe > ou <.

a. 3c ... 3d
b. 48d ... 52d
c. 4c 3u ... 4c 3d
d. 7c 1u ... 1c 7u
e. 5c 8d 2u ... 5c 2d 8u
f. 29d 3u ... 3c 64u

Recette 1
80 g de sucre
7 jaunes d'œuf
165 mL de lait
485 mL de crème
Cuire à 180°C.

Recette 2
6 jaunes d'œuf
400 mL de crème
250 mL de lait
200 g de sucre
Cuire à 120°C.

5. Voici deux recettes de crème brûlée.

a. Quelle recette contient...
- le moins de sucre ?
- le moins de jaunes d'œuf ?
- le plus de lait ?
- le plus de crème ?
b. Quelle crème brûlée doit-on cuire au four le moins chaud ?

6. Place les chiffres suivants à la bonne place : 3 ; 4 ; 7 ; 9.

a. 232 > 23 c. 361 < 3
b. 862 < .56 d. .00 > 399

Page 6: Comparer (nombres jusqu'à 10 000)

Calcul mental

1. Entoure le plus grand des 2 nombres.

a. 3 000 / 5 000 e. 7 634 / 7 623
b. 4 300 / 3 400 f. 7 654 / 4 567
c. 5 430 / 5 340 g. 2 370 / 1 370
d. 9 031 / 9 013 h. 5 432 / 3 452

2. Entoure le plus petit des 2 nombres.

a. 8 000 / 9 000 e. 7 891 / 7 875
b. 1 005 / 5 001 f. 2 570 / 7 520
c. 6 540 / 6 450 g. 8 274 / 8 247
d. 2 360 / 2 630 h. 1 111 / 999

3. Complète par le signe > ou <.

a. 8 000 ... 4 000 e. 1 246 ... 1 462
b. 5 041 ... 4 051 f. 3 417 ... 3 147
c. 7 880 ... 8 780 g. 9 341 ... 9 340
d. 6 470 ... 6 407 h. 2 160 ... 2 016

4. Complète par le signe > ou <.

a. 5m ... 3c e. 5m 3c ... 5m 1c
b. 432d ... 521d f. 3m 5u ... 3m 1d
c. 3m 2c 1u ... 3m 1c 8u
d. 594d 3u ... 6m 1u

5. Voici quelques données concernant deux îles en mer Méditerranée.

	Corse (France)	Crète (Grèce)
Superficie	8 680 km ²	8 336 km ²
Longueur des côtes	1 000 km	1 046 km
Point culminant	Monte Cinto (2 706 m)	Mont Ida (2 456 m)
Espèces de plantes	2 500	2 170
Ensoleillement par an	2 700 h	2 770 h
Précipitations par an	640 mm	476 mm

Quelle île a :

a. le moins d'espèces de plantes ?
b. la plus grande longueur de côtes ?
c. le point culminant le plus élevé ?
d. le moins d'ensoleillement par an ?
e. le moins de précipitations par an ?
f. la plus grande superficie ?

>>> **Vidéoprojetez les exercices et les compléments numériques :**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier **numérique** iParcours Maths CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

- aides animées,
- rappels des notions essentielles,
- corrections des exercices, montrant les étapes de résolution,
- nombreux énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension,
- questions orales de calcul mental, QCM d'entraînement et QCM d'évaluation...



Des outils simples et intuitifs vous permettent de zoomer, d'annoter les pages, de tracer des formes et des traits, d'utiliser des spots et des masques, etc.

Vous pouvez afficher simultanément plusieurs compléments, avec une qualité optimale.

>>> **Organisez votre cours avant de le projeter !**

Pour cela, vous pouvez facilement composer des "pages personnelles" :

- copiez différents éléments du cahier numérique,
- insérez vos propres éléments,
- ajoutez des annotations,
- enregistrez et diffusez la page aux élèves.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier **numérique** iParcours Maths CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

<>>> **Version spéciale pour les élèves.**

En plus de la *version Enseignant* (avec les corrigés), le logiciel permet de lancer la **version Élève** (sans les corrigés).

Sur un poste individuel (lors d'activités complémentaires, en révision, en soutien...), l'élève accède alors aux aides, animations, QCM, etc.

Ouvrage Pages personnelles Cahier Maths CE2 2018 - iParcours / *version professeur*

39 Multiplication niveau 3 40 Problèmes de multiplication (1)

3 Le tableau ci-dessous donne le prix de vente d'un stère de bois, suivant la longueur des buches et leur état de séchage.

		Prix du stère
Bois sec	Buches fendues 50 cm	72 €
Bois sec	Buches fendues 33 cm	83 €
Bois mi-sec	Buches fendues 50 cm	65 €
Bois mi-sec	Buches fendues 33 cm	74 €

Un stère de bois est la quantité de buches de 1 mètre, contenue dans un cube de 1 mètre de côté.

a. Zolan souhaite acheter du **bois sec**, mais il hésite entre 7 stères de buches **coupées en 33 cm** et 8 stères en 50 cm. Quelle solution est la moins chère ?

$7 \times 33 = 231$

Et maintenant, à toi de terminer !

b. Finalement, il décide d'acheter du bois mi-sec. Reprends alors la question précédente.

Mode Edition X Afficher les compléments 42-43 / 97

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique iParcours Maths CE2 - 3^e primaire (éd. 2018)

Ouvrage Pages personnelles Cahier Maths CE2 2018 - iParcours / version professeur

39 Multiplication niveau 3 40 Problèmes de multiplication (1)

Énoncé de l'exercice

3 Le tableau ci-dessous donne le prix de vente d'un stère de bois, suivant la longueur des buches et leur état de séchage.

		Prix du stère
Bois sec	Buches fendues 50 cm	72 €
Bois sec	Buches fendues 33 cm	83 €
Bois mi-sec	Buches fendues 50 cm	65 €
Bois mi-sec	Buches fendues 33 cm	74 €

Un stère de bois est la quantité de buches de 1 mètre, contenue dans un cube de 1 mètre de côté.

a. Zolan souhaite acheter du bois sec, mais il hésite entre 7 stères de buches coupées en 33 cm et 8 stères en 50 cm. Quelle solution est la moins chère ?

b. Finalement, il décide d'acheter du bois mi-sec. Reprends alors la question précédente.

42 Quarante-deux

Mode Edition X Afficher les compléments Corrigé 42-43 / 97

Monoposte : le logiciel est *installable sur un seul ordinateur* (ref 978-2-36246-248-1).

Site : le logiciel est *installable sur tous les ordinateurs* de l'établissement et des enseignants (ref 978-2-36246-249-8).

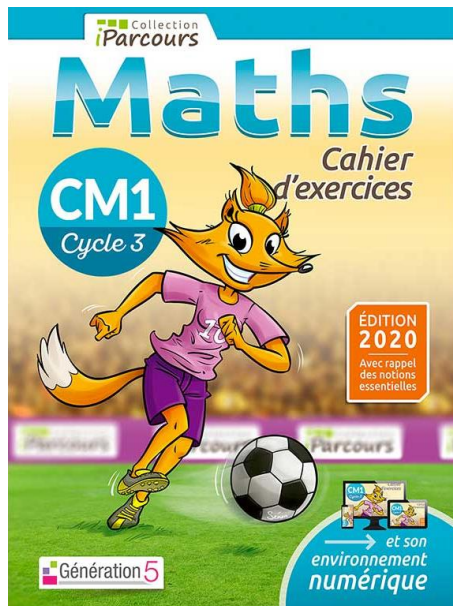
Clé USB : livraison d'une clé USB permettant d'utiliser le cahier numérique *sur un ordinateur sans aucune installation*, le programme se lance depuis la clé (ref 978-2-36246-250-4).

10720	Cahier d'exercices Iparcours maths Ce2 (éd. 2018) 9782362461743	5,20 €	
10715	Cahier numérique iParcours Maths CE2 avec corrigés de tous les exercices : MONO POSTE DVD	30,00 €	4+2
10716	Cahier numérique Iparcours Maths CE2 avec corrigés de tous les exercices ** SITE DVD	89,00 €	13+3
11917	Cahier numérique iParcours Maths CE2 (éd. 2018) Clé USB	49,00 €	7+3

Windows XP, Vista, **Windows 7, 8 et 10** / Mac OS X v10.9 et supérieur

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

La nouvelle édition 2020 du cahier CM1 : une solution complète avec un rappel des notions essentielles et de nombreux exercices (128 pages).

5,60€

Cette édition 2020, conforme aux nouveaux programmes, contient de nombreux enrichissements par rapport à l'édition 2017.

iParcours Maths CM1

NOMBRES ET CALCULS

N1. Nombres entiers

L'essentiel des notions

- 1 • Lire et écrire des nombres entiers jusqu'à 6 chiffres
- 2 • Lire et écrire des nombres entiers jusqu'à 9 chiffres
- 3 • Décomposer un nombre entier
- 4 • Connaître les unités de la numération
- 5 • Repérer des nombres entiers sur une droite graduée
- 6 • Comparer et ranger des nombres entiers
- 7 • Encadrer des nombres entiers
- 8 • Utiliser un boulier chinois
- 9 • Exercices supplémentaires

N2. Opérations sur les nombres entiers

L'essentiel des notions

- 10 • Calculer mentalement avec des nombres entiers
- 11 • Additionner des nombres entiers
- 12 • Soustraire des nombres entiers
- 13 • Multiplier des nombres entiers
- 14 • Utiliser la notion de multiple
- 15 • Diviser des nombres entiers : division euclidienne (1)
- 16 • Diviser des nombres entiers : division euclidienne (2)
- 17 • Résoudre des problèmes
- 18 • Exercices supplémentaires

N3. Fractions

L'essentiel des notions

- 19 • Utiliser le vocabulaire des fractions
- 20 • Écrire sous forme de fractions des aires de surfaces données
- 21 • Représenter des fractions par des aires de surfaces données
- 22 • Utiliser les fractions décimales (1)
- 23 • Utiliser les fractions décimales (2)
- 24 • Exercices supplémentaires



N4. Nombres décimaux

L'essentiel des notions

- 25 • Faire le lien entre fractions décimales et nombres décimaux
- 26 • Lire et écrire des nombres décimaux (1)
- 27 • Lire et écrire des nombres décimaux (2)
- 28 • Positionner un nombre décimal sur une droite graduée (1)
- 29 • Positionner un nombre décimal sur une droite graduée (2)
- 30 • Comparer et ranger des nombres décimaux
- 31 • Encadrer des nombres décimaux
- 32 • Exercices supplémentaires

N5. Opérations sur les nombres décimaux

L'essentiel des notions

- 33 • Calculer mentalement avec des nombres décimaux
- 34 • Additionner des nombres décimaux
- 35 • Soustraire des nombres décimaux
- 36 • Résoudre des problèmes
- 37 • Exercices supplémentaires

N6. Tableaux et graphiques

L'essentiel des notions

- 38 • Lire un tableau (1)
- 39 • Lire un tableau (2)
- 40 • Utiliser un tableau : la famille des phocidés
- 41 • Utiliser un logigramme
- 42 • Passer du tableau à l'histogramme
- 43 • Passer du tableau au diagramme cartésien
- 44 • Utiliser des tableaux et graphiques : les francophones (1)
- 45 • Utiliser des tableaux et graphiques : les francophones (2)
- 46 • Exercices supplémentaires

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

G1. Droites parallèles et perpendiculaires

L'essentiel des notions

- 47 • Reconnaître des droites parallèles
- 48 • Tracer des droites parallèles
- 49 • Reconnaître et tracer des droites perpendiculaires
- 50 • Tracer des droites perpendiculaires
- 51 • Exercices supplémentaires

G2. Construction de figures

L'essentiel des notions

- 52 • Utiliser le vocabulaire du cercle
- 53 • Reconnaître et construire des triangles rectangles
- 54 • Reconnaître et construire des carrés et des rectangles
- 55 • Reconnaître et construire des losanges
- 56 • Reproduire des figures (1)
- 57 • Reproduire des figures (2)
- 58 • Reproduire des figures (3)
- 59 • Écrire un programme de construction
- 60 • Agrandir ou réduire une figure (1)
- 61 • Agrandir ou réduire une figure (2)
- 62 • Exercices supplémentaires

G3. Symétrie axiale

L'essentiel des notions

- 63 • Utiliser l'axe de symétrie d'une figure (1)
- 64 • Utiliser l'axe de symétrie d'une figure (2)
- 65 • Construire des symétriques dans un quadrillage
- 66 • Compléter une figure par symétrie axiale

G4. Solides

L'essentiel des notions

- 67 • Reconnaître des solides
- 68 • Utiliser le vocabulaire des solides
- 69 • Compléter le patron d'un cube ou d'un pavé droit
- 70 • Exercices supplémentaires

G5. Repérage et déplacements

- 71 • Se repérer (1)
- 72 • Se repérer (2)
- 73 • Se repérer (3)
- 74 • Lire les coordonnées d'un point
- 75 • Placer un point dont on connaît les coordonnées
- 76 • Se déplacer (1)
- 77 • Se déplacer (2)
- 78 • Se déplacer (3)
- 79 • Utiliser les outils numériques (1)
- 80 • Utiliser les outils numériques (2)

GRANDEURS ET MESURES

M1. Durées, longueurs, masses, contenances

L'essentiel des notions

- 81 • Lire l'heure
- 82 • Calculer des durées
- 83 • Utiliser les unités de durée
- 84 • Utiliser les unités de longueur
- 85 • Utiliser les unités de masse
- 86 • Utiliser les unités de capacité
- 87 • Exercices supplémentaires

M2. Périmètres

L'essentiel des notions

- 88 • Déterminer un périmètre
- 89 • Comparer des périmètres
- 90 • Construire des figures avec un périmètre donné
- 91 • Exercices supplémentaires

M3. Aires

L'essentiel des notions

- 92 • Déterminer une aire par comptage
- 93 • Comparer des surfaces selon leur aire
- 94 • Ranger des surfaces selon leur aire
- 95 • Déterminer une aire en cm²
- 96 • Construire des figures avec une aire donnée

M4. Angles

L'essentiel des notions

- 97 • Comparer des angles
- 98 • Classer des angles droits, aigus ou obtus
- 99 • Exercices supplémentaires

M5. Grandeurs proportionnelles

L'essentiel des notions

- 100 • Calculer des situations de proportionnalité (1)
- 101 • Calculer des situations de proportionnalité (2)
- 102 • Exercices supplémentaires

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

- 103 • La mare de Freesper
- 104 • Freesper et son pogona
- 105 • Carrelage de la véranda
- 106 • Freesper va au spectacle
- 107 • Le gouter de Freesper
- 108 • À la piscine
- 109 • Financement d'une voiture

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

Périmètres

L'essentiel

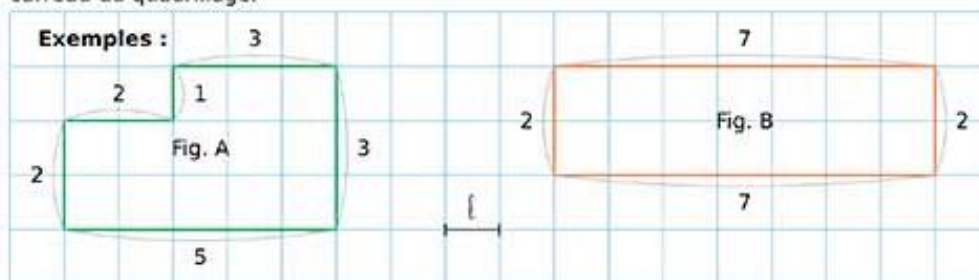


Périmètre d'une figure

- Le **périmètre** d'une figure est la longueur de son contour dans une unité de longueur donnée.
- Cette unité de longueur peut être la longueur du côté d'un carreau dans un quadrillage ou une unité du système métrique (m, cm, mm...).

Périmètre par comptage

- Dans un quadrillage, on peut choisir comme unité de longueur, la longueur du côté d'un carreau du quadrillage.



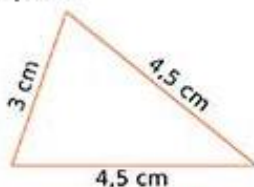
Périmètre de la **figure A** :
 $2 + 1 + 3 + 3 + 5 + 2 = 16$

Périmètre de la **figure B** :
 $2 + 7 + 2 + 7 = 9 + 9 = 18$

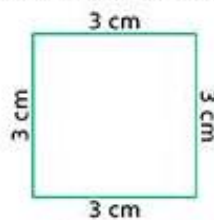
Périmètre d'un polygone

- Pour calculer le périmètre d'un **polygone**, on ajoute la longueur de ses côtés.

Exemples :



Périmètre du **triangle** :
 $3 + 4,5 + 4,5 = 12 \text{ cm}$



Périmètre du **carré** :
 $3 + 3 + 3 + 3 = 4 \times 3 = 12 \text{ cm}$

Remarque :

Ces deux figures n'ont pas la même forme et pourtant, elles ont le même périmètre.

Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

Caractéristiques :

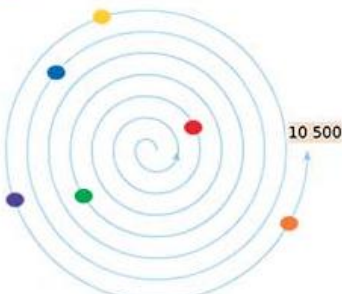
- > un cahier de **128 pages en couleurs** (au lieu de 96 pages) pour accompagner l'élève **pendant toute l'année scolaire** ;
- > un **rappel des notions essentielles** en introduction de chaque chapitre ;
- > un **grand choix d'exercices** dans les différents domaines : *Nombres et calcul, Grandeurs et mesures, Espace et géométrie* ;
- > des **exercices "transversaux"** supplémentaires pour un travail différencié ;
- > une place importante accordée à la **résolution de problèmes** ;
- > des **misés en situation variées** : énoncés illustrés, photos, cartes, tableaux, schémas, diagrammes, coloriages codés, labyrinthes, énigmes, etc.

La collection iParcours se poursuit au collège, facilitant la **liaison avec la 6^{ème}**, dans une logique de cycle.

7 Encadrer des nombres entiers

12 Nombres entiers

1 Observe attentivement cette figure.



a. Associe chaque nombre ci-dessous au jeton coloré qui lui correspond :
2 762 ; 9 484 ; 6 241 ; 5 779 ; 10 320 ; 719

b. À ton tour, place approximativement les jetons qui correspondent à ces nombres :

(A) : 2 254	(B) : 8 864	(C) : 7 600
(D) : 6 030	(E) : 4 523	(F) : 9 972

2 Complète le tableau.

	Nombre précédent	Nombre	Nombre suivant
a.		1 000 003	
b.		5 467 391	
c.		20 743 298	
d.		12 000 090	
e.		4 850 999	
f.		2 345 100	
g.		99 999 999	

3 Encadre chaque nombre ci-dessous entre deux centaines de milliers consécutives.
Exemple : 400 000 < 428 348 < 500 000

a. < 247 212 <
b. < 999 999 <
c. < 5 111 725 <
d. < 13 586 468 <

4 Encadre chaque nombre ci-dessous entre deux dizaines de milliers consécutives.

a. < 247 212 < 250 000
b. < 999 999 <
c. < 5 111 725 <
d. < 13 586 468 <

5 Encadre chaque nombre ci-dessous entre deux centaines consécutives.

a. < 247 212 < 247 300
b. < 999 999 <
c. < 5 111 725 <
d. < 13 586 468 <

6 Dans quelle partie de la frise se trouve chaque nombre du tableau ? Colorie la case de la même couleur que cette partie.

20 000 30 000 40 000 50 000 60 000 70 000					
54 800	26 687	45 222	67 300	44 444	
39 053	57 021	30 904	21 000	68 946	

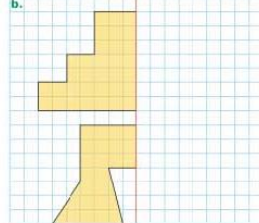
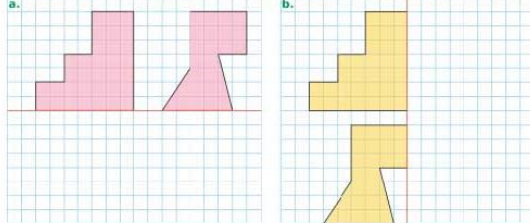
7 Même énoncé qu'à l'exercice précédent.

65 000 70 000 75 000 80 000 85 000 90 000					
68 802	74 999	83 250	77 777	87 654	
89 999	80 080	75 231	71 000	67 500	

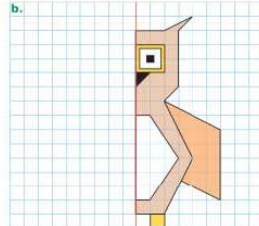
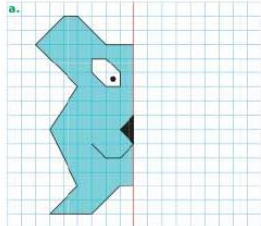
Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

66 Compléter une figure par symétrie axiale

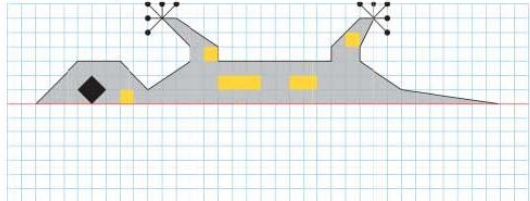
1 Complète chaque figure par symétrie axiale par rapport à la droite rouge.



2 Même énoncé qu'à l'exercice 1.



3 Même énoncé qu'à l'exercice 1.



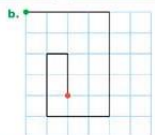
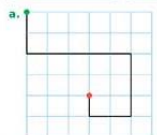
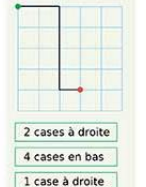
GÉOMÉTRIE

Symétrie axiale 79

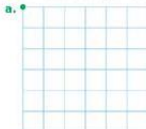
76 Se déplacer (1)

1 Ecris une séquence, avec ces étiquettes, pour aller du point vert de départ au point rouge d'arrivée : ... cases à droite ... cases en haut ... cases à gauche ... cases en bas

Exemple :



2 Effectue la séquence à partir du point vert de départ et marque le point d'arrivée en rouge.



1 case à droite
1 case en bas
2 cases à droite
2 cases en bas
3 cases à droite
3 cases en bas

6 cases en bas
2 cases à droite
5 cases en haut
2 cases à droite
4 cases en bas
2 cases à droite
5 cases en haut

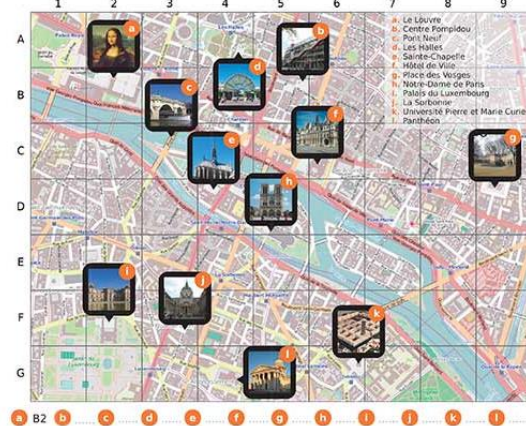
2 cases à droite
6 cases en bas
3 cases à droite
3 cases en haut
2 cases à gauche
3 cases en bas

90 Repérage et déplacements

GÉOMÉTRIE

72 Se repérer (2)

1 Ces sites touristiques sont situés à Paris près de l'île de la Cité. Donne leurs coordonnées.



2 Voici le plan de la ligne 1 du métro de Lille.

a. Combien de stations compte cette ligne ?



b. Quelles stations permettent de changer de ligne de métro ?

c. Freesper monte à Marbrerie et descend à Wazemmes. Se dirige-t-il vers CHR Eurasanté ou vers Quatre Cantons ? Quelles stations voit-il défiler ?

86 Repérage et déplacements

GÉOMÉTRIE

84 Utiliser les unités de longueur

1 Complète en utilisant l'unité qui convient : m, cm ou km.

a. Record du lancer de poids : 23,12 m
b. Diamètre d'une casserole : 22 cm
c. Hauteur de la Statue de la Liberté : 93 m
d. Distance Paris-Lyon : 465 km
e. Épaisseur d'un dictionnaire : 8 cm
f. Course à pied : 12 km

2 Convertis chaque longueur en mètres.

Longueur	7 dam	12 hm	3 km	4 km 6 hm	25 km 13 dam
Longueur en mètres					

3 Convertis chaque longueur en centimètres.

Longueur	43 m	8 dm	35 dam	9 m 42 cm	17 hm 56 m
Longueur en centimètres					

4 Un parcours de santé représente une boucle de 1 200 m. Freesper s'entraîne dur et effectue ce parcours une fois par jour. Quelle distance, en kilomètres, parcourt-il en un mois (30 jours) ?



5 Pour participer à certaines attractions de Crazy-Park, une taille minimum est requise.



a. Freesper mesure 1 m 33. Quelles attractions peut-il faire ?

b. Même question pour son amie Amélie qui mesure 1 m 27.

6 Range les longueurs suivantes dans l'ordre décroissant.

a. 15 hm b. 2 km c. 2 500 m d. 170 dam

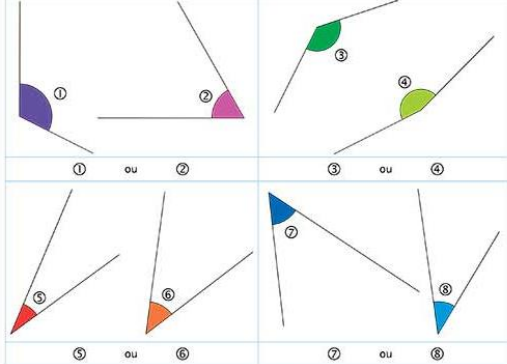
GRANDEURS ET MESURES

Durées, longueurs, masses, contenances 99

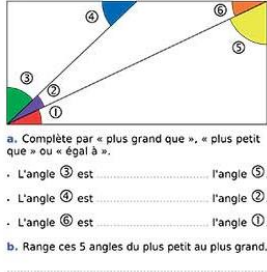
Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

97 Comparer des angles

1 Dans chaque cas, parmi les deux angles, lequel est le plus grand ?



2 On considère cette figure.



a. Complète par « plus grand que », « plus petit que » ou « égal à ».

L'angle ③ est l'angle ⑤.

L'angle ④ est l'angle ②.

L'angle ⑥ est l'angle ①.

b. Range ces 5 angles du plus petit au plus grand.

3 Observe les champs visuels ci-dessous et complète les phrases par « plus grand que », « plus petit que » ou « égal à ».



Le champ binoculaire de l'homme est celui du chat.

Le champ binoculaire du chien est celui du chat.

Le champ visuel droit de l'homme est celui du chien.

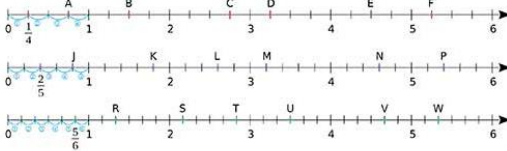
Le champ visuel droit du chien est celui du chat.

GRANDEURS ET MESURES

Angles 115

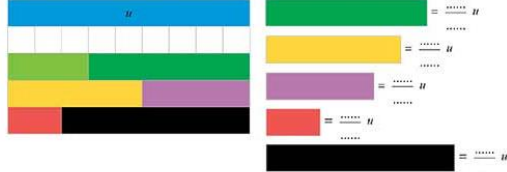
24 Exercices supplémentaires

1 Voici des demi-droites graduées. Indique sous chaque point la fraction correspondante.

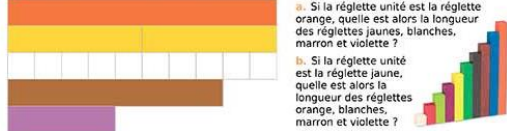


2 Règlettes Cuisenaire

Complète avec les fractions correspondantes.



3 On a placé les réglettes de la façon suivante.



4 On a tracé un rectangle dans un quadrillage.

a. En bleu, colorie le quart de ce rectangle.
b. En vert, colorie la moitié de ce qui reste.
c. En rouge, colorie le tiers de ce qui reste.
d. En orange, colorie le sixième de ce qui reste.
e. Quelle fraction du grand rectangle n'est pas coloriée ?

a. Si la réglette unité est la réglette orange, quelle est alors la longueur des réglettes jaunes, blanches, marron et violette ?
b. Si la réglette unité est la réglette jaune, quelle est alors la longueur des réglettes orange, blanches, marron et violette ?



NOMBRES ET CALCULS

Fractions 31

Procurez-vous également **LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT**, contenant le rappel des programmes et des attendus de fin d'année, des exemples de progression, des fiches d'évaluation pour les différents chapitres, et l'intégralité des corrigés.

Un environnement numérique complet

En complément du cahier papier, le cahier numérique est **accessible à tous** sur Internet :

-> **l'élève** peut visualiser *l'intégralité des exercices*. Il bénéficie d'*aides animées*, de QCM d'entraînement et de révision, avec 28 pages supplémentaires de *calcul mental* dans l'édition 2020.

-> De nombreux énoncés sont *sonorisés*, facilitant la compréhension pour les élèves en difficulté.

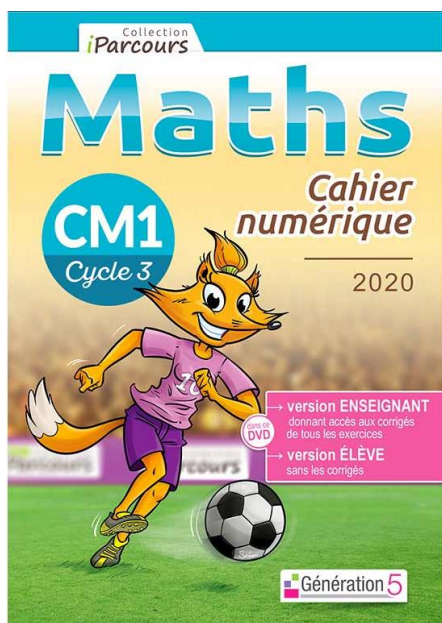
-> **l'enseignant** a gratuitement accès à la **totalité des corrigés**. Il peut vidéoprojecter les réponses, dérouler les corrigés animés, etc.

-> Il dispose également des **évaluations** en format numérique modifiable.

Infos et vidéos de présentation : www.iparcours.fr

Une **version installable "en local"** (DVD, clé USB, téléchargement) est également disponible.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier numérique iParcours Maths

CM1 - 4^e primaire (éd. 2020)

Ce logiciel permet d'afficher ou de projeter le cahier d'exercices CM1 (édition 2020), sans être connecté à Internet.

Vous bénéficiez également de compléments interactifs pour enrichir le cours, ainsi que des corrigés de tous les exercices.

TBI - PC - MAC

Disponible en DVD-Rom, clé USB ou téléchargement, il permet de visualiser toutes les pages du cahier **sans être connecté à Internet**. Vous bénéficiez également **de compléments interactifs**, ainsi que des **corrigés de tous les exercices**.

>>> Vidéoprojetez les exercices et les compléments numériques :

- aides animées,
- rappels des notions essentielles,
- corrections des exercices,
- nombreux énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension,
- exercices interactifs, QCM d'entraînement et QCM d'évaluation...

Vous pouvez zoomer, annoter les pages, tracer des formes et des traits, utiliser des spots et des masques, etc.

>>> Nouveautés 2020 :

- tous les exercices sont **corrigés par animations**.
- **28 pages de calcul mental** ajoutées à la fin du cahier numérique.

>>> Version spéciale pour les élèves.

En plus de la *version Enseignant* (avec les corrigés), vous pouvez lancer la **version Élève** (sans les corrigés). **Sur un poste individuel (lors d'activités complémentaires, en révision, en soutien...), l'élève accède alors aux aides, animations, QCM, etc.**

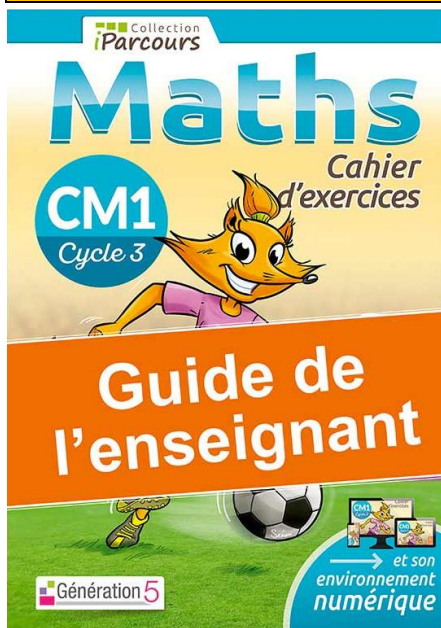
Monoposte : le logiciel est *installable sur un seul ordinateur*.

Site : le logiciel est *installable sur tous les ordinateurs* de l'établissement et des enseignants.

Clé USB : livraison d'une clé USB permettant d'utiliser le cahier numérique *sur un ordinateur sans aucune installation*, le programme se lance depuis la clé.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Guide de l'enseignant iParcours MATHS CM1-4^e primaire (éd. 2020)

Le complément du cahier *iParcours MATHS CM1* (éd. 2020) pour faciliter le travail de l'enseignant.

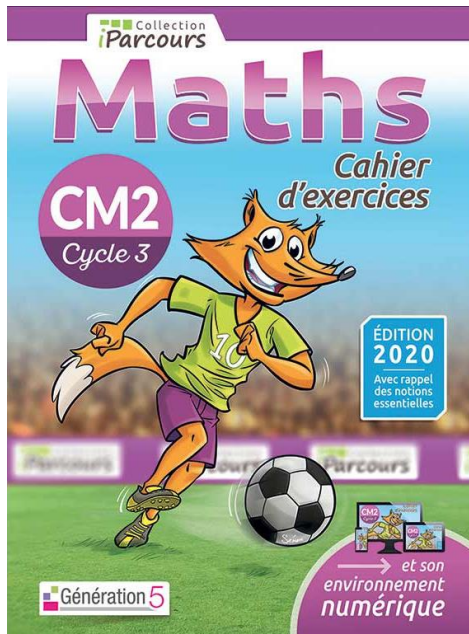
Le **GUIDE DE L'ENSEIGNANT CM1** est le complément indispensable du [cahier iParcours MATHS CM1 \(éd. 2020\)](#). Vous y trouverez :

- > les références au **programme scolaire** et aux Instructions Officielles ;
- > les **attendus** en fin de CM1 ;
- > des propositions de **progression annuelle** ;
- > des **fiches d'évaluation** pour les différents chapitres ;
- > l'**intégralité des corrigés**.

10811	Cahier d'exercices iParcours MATHS CM1 (éd. 2020)	5,60 €	
10838	Cahier numérique iParcours Maths CM1 (éd. 2020) Clé USB	49,00 €	7+3
10836	Cahier numérique iParcours Maths CM1 (éd. 2020) DVD monoposte	30,00 €	4+3
10837	Cahier numérique iParcours Maths CM1 (éd. 2020) DVD site	89,00 €	13+3
10842	Guide de l'enseignant iParcours MATHS CM1 (éd. 2020)	19,50 €	3+1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 -5^e primaire (éd. 2020)

La nouvelle édition 2020 du cahier CM2 : une solution complète avec un rappel des notions essentielles et de nombreux exercices (128 pages).

5,60€

Cette édition 2020, conforme aux nouveaux programmes, contient de nombreux enrichissements par rapport à l'édition 2017.

iParcours Maths CM2

NOMBRES ET CALCULS

N1. Nombres entiers

L'essentiel des notions

- 1 • Lire et écrire des nombres entiers jusqu'à 9 chiffres
- 2 • Lire et écrire des nombres entiers jusqu'à 12 chiffres
- 3 • Décomposer des nombres entiers
- 4 • Connaître les unités de la numération
- 5 • Repérer et comparer des nombres entiers
- 6 • Utiliser d'autres numérations
- 7 • Exercices supplémentaires

N2. Opérations sur les nombres entiers

L'essentiel des notions

- 8 • Additionner et soustraire des nombres entiers
- 9 • Multiplier des nombres entiers
- 10 • Utiliser des multiples
- 11 • Utiliser les critères de divisibilité
- 12 • Diviser des nombres entiers
- 13 • Résoudre des problèmes (1)
- 14 • Résoudre des problèmes (2)
- 15 • Exercices supplémentaires

N3. Fractions

L'essentiel des notions

- 16 • Écrire sous forme de fractions des aires de surfaces données
- 17 • Représenter des fractions par des aires de surfaces données
- 18 • Repérer des fractions sur un axe gradué
- 19 • Comparer des fractions
- 20 • Décomposer des fractions
- 21 • Exercices supplémentaires

N4. Fractions décimales et nombres décimaux

L'essentiel des notions

- 22 • Utiliser les fractions décimales (1)
- 23 • Utiliser les fractions décimales (2)
- 24 • Faire le lien entre fractions décimales et nombres décimaux
- 25 • Lire et écrire des nombres décimaux (1)
- 26 • Lire et écrire des nombres décimaux (2)
- 27 • Positionner un nombre décimal sur une droite graduée
- 28 • Comparer et ranger des nombres décimaux
- 29 • Encadrer des nombres décimaux
- 30 • Utiliser les valeurs approchées
- 31 • Exercices supplémentaires

N5. Opérations sur les nombres décimaux

L'essentiel des notions

- 32 • Additionner et soustraire des nombres décimaux
- 33 • Multiplier un nombre décimal par un nombre entier
- 34 • Diviser un nombre décimal par un nombre entier
- 35 • Résoudre des problèmes (1)
- 36 • Résoudre des problèmes (2)
- 37 • Résoudre des problèmes (3)
- 38 • Résoudre des problèmes (4)
- 39 • Calculer dans des situations de proportionnalité
- 40 • Calculer avec des pourcentages
- 41 • Exercices supplémentaires

N6. Gestion de données

L'essentiel des notions

- 42 • Lire un tableau
- 43 • Lire des informations sur un diagramme
- 44 • Construire des tableaux
- 45 • Construire des diagrammes
- 46 • Exercices supplémentaires



GÉOMÉTRIE

G1. Droites parallèles et perpendiculaires

L'essentiel des notions

- 47 • Reconnaître et tracer des droites parallèles
- 48 • Reconnaître et tracer des droites perpendiculaires
- 49 • Tracer des droites parallèles et perpendiculaires (1)
- 50 • Tracer des droites parallèles et perpendiculaires (2)
- 51 • Exercices supplémentaires

G2. Cercles et triangles

L'essentiel des notions

- 52 • Construire des cercles (1)
- 53 • Construire des cercles (2)
- 54 • Identifier des triangles particuliers
- 55 • Construire des triangles quelconques
- 56 • Construire des triangles particuliers
- 57 • Exercices supplémentaires

G3. Figures usuelles et constructions

L'essentiel des notions

- 58 • Identifier des polygones
- 59 • Construire avec des polygones
- 60 • Identifier des quadrilatères
- 61 • Construire des quadrilatères (1)
- 62 • Construire des quadrilatères (2)
- 63 • Construire des figures complexes (1)
- 64 • Construire des figures complexes (2)
- 65 • Agrandir et réduire des figures (1)
- 66 • Agrandir et réduire des figures (2)
- 67 • Utiliser les outils numériques (1)
- 68 • Utiliser les outils numériques (2)
- 69 • Exercices supplémentaires

G4. Solides

L'essentiel des notions

- 70 • Caractériser des solides
- 71 • Compléter et construire des patrons (1)
- 72 • Compléter et construire des patrons (2)
- 73 • Utiliser des assemblages de cubes

G5. Symétrie axiale

L'essentiel des notions

- 74 • Utiliser l'axe de symétrie (1)
- 75 • Utiliser l'axe de symétrie (2)
- 76 • Construire des symétries
- 77 • Compléter une figure par symétrie axiale

G6. Repérage et déplacements

- 78 • Se repérer (1)
- 79 • Se repérer (2)
- 80 • Se déplacer (1)
- 81 • Se déplacer (2)

GRANDEURS ET MESURES

M1. Aires et périmètres

L'essentiel des notions

- 82 • Déterminer un périmètre par comptage
- 83 • Déterminer le périmètre d'un carré ou d'un rectangle
- 84 • Déterminer une aire par comptage
- 85 • Calculer l'aire du carré et du rectangle
- 86 • Exercices supplémentaires

M2. Longueurs, capacités, masses

L'essentiel des notions

- 87 • Convertir et calculer des longueurs
- 88 • Convertir et calculer des contenances
- 89 • Convertir et calculer des masses
- 90 • Exercices supplémentaires

M3. Durées

L'essentiel des notions

- 91 • Calculer des durées
- 92 • Résoudre des problèmes de durées
- 93 • Convertir des durées
- 94 • Exercices supplémentaires

M4. Angles

L'essentiel des notions

- 95 • Comparer des angles
- 96 • Classer des angles droits, aigus ou obtus
- 97 • Reproduire et mesurer des angles
- 98 • Exercices supplémentaires

M5. Proportionnalité

L'essentiel des notions

- 99 • Utiliser la notion de vitesse
- 100 • Calculer avec des échelles
- 101 • Exercices supplémentaires

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

- 102 • Zolan au potager
- 103 • Vacances à La Rochelle
- 104 • Le quotidien de Ruby
- 105 • En forêt
- 106 • Bricolage
- 107 • À la bibliothèque
- 108 • Freesport fait du sport

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 -5^e primaire (éd. 2020)

Caractéristiques :

- > un cahier de **128 pages en couleurs** (au lieu de 96 pages) pour accompagner l'élève **pendant toute l'année scolaire** ;
- > un **rappel des notions essentielles** en introduction de chaque chapitre ;
- > un **grand choix d'exercices** dans les différents domaines : *Nombres et calcul, Grandeurs et mesures, Espace et géométrie* ;
- > des **exercices "transversaux"** supplémentaires pour un travail différencié ;
- > une place importante accordée à la **résolution de problèmes** ;
- > des **misés en situation variées** : énoncés illustrés, photos, cartes, tableaux, schémas, diagrammes, coloriages codés, labyrinthes, énigmes, etc.

Fractions décimales et nombres décimaux

L'essentiel



Utiliser un tableau

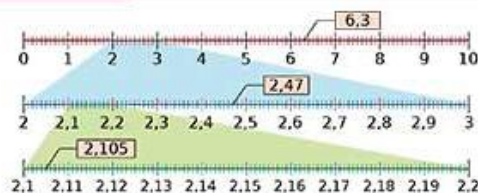
- Le nombre $\frac{2\,975}{1\,000}$ peut se placer dans le tableau comme ci-dessous :

Fraction décimale	Chiffre des...					Nombre décimal
	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes	
$\frac{2\,975}{1\,000}$		2	9	7	5	2,975

- 2 est la **partie entière** et 0,975 est la **partie décimale** du nombre.
9 est le chiffre des **dixièmes**, 7 celui des **centièmes** et 5 celui des **millièmes**.
- Ce nombre se lit :
 - deux-mille-neuf-cent-soixante-quinze millièmes
 - ou
 - et neuf-cent-soixante-quinze millièmes
 - ou
 - et 9 dixièmes, 7 centièmes et 5 millièmes
 - ou
 - virgule neuf-cent-soixante-quinze
- 2,975 peut se décomposer :
 - $2 + \frac{975}{1\,000}$
 - $2 + 0,975$
 - $2 + \frac{9}{10} + \frac{7}{100} + \frac{5}{1\,000}$
 - $2 + 0,9 + 0,07 + 0,005$

Repérer un point sur un axe gradué

- Si on coupe une unité en dix parts égales, elle est partagée en dix dixièmes.
- Si on coupe un dixième en dix parts égales, il est partagé en centièmes.
- Si on coupe un centième en dix parts égales, il est partagé en millièmes.



Comparer et encadrer des nombres décimaux

- Pour comparer deux nombres décimaux,
 - on compare d'abord les parties entières : $6,15 > 3,5$ car $6 > 3$
 - si elles sont égales, on compare les chiffres des dixièmes : $3,15 < 3,5$ car $1 < 5$
 - s'ils sont égaux, on compare les chiffres des centièmes : $3,15 > 3,12$ car $5 > 2$
 - s'ils sont égaux, on compare les chiffres des millièmes : $3,153 < 3,157$ car $3 < 7$
- On peut encadrer chaque nombre décimal entre deux entiers consécutifs.
Exemples : On reprend les nombres du paragraphe précédent : $6 < 6,3 < 7$
 $2 < 2,47 < 3$

Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 -5^e primaire (éd. 2020)

44 Construire des tableaux

- 1 Les élèves de CE2, CM1 et CM2 de l'école J. Ferry peuvent suivre un atelier le mardi midi.
- Parmi les 23 élèves de CE2, 6 sont inscrits à l'atelier jonglerie et 3 au théâtre.
 - Parmi les 28 élèves de CM1, 4 sont inscrits à l'atelier jonglerie.
 - Dans la classe de CM2, 7 élèves sont inscrits à l'atelier théâtre.

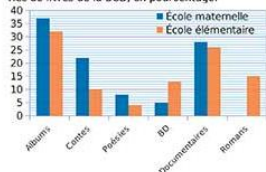
a. Complète le tableau.

Nombre d'élèves...	dans la classe	à l'atelier jonglerie	à l'atelier théâtre
CE2			
CM1			
CM2			
Total	78	15	14

b. De combien d'élèves est constituée la classe de CM2 ?

c. Combien d'élèves de CM1 suivent un atelier ?

- 2 L'école primaire E. Zola a recensé les catégories de livres de la BCD, en pourcentage.

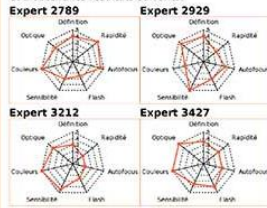


a. Complète le tableau à l'aide des données.

	Albums	Contes	Poésies	BD	Documentaires	Romans
Ecole maternelle						
Ecole élémentaire						

b. Quelle est la catégorie de livres la moins représentée pour chaque école ?

- 3 Un laboratoire a testé quatre appareils photo et a obtenu les résultats suivants.



Complète le tableau à l'aide des données.

Appareil	Définition	Rapidité	Autofocus	Sensibilité	Couleurs	Optique
2789						
2929						
3212						
3427						

- 4 À l'échelle de la France entière, 55 % des enfants de CM2 n'ont pas de carie, 15 % ont une dent cariée et près de 30 % en ont au moins deux dont 22 % sont soignées et 8 % ne le sont pas.

a. Complète le tableau ci-dessous en indiquant les pourcentages correspondants.

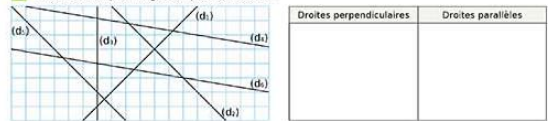
	Aucune dent cariée	1 dent cariée	Au moins 2 dents cariées

b. Colorie le diagramme circulaire et la légende correspondant à ces données.

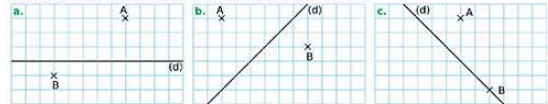


49 Tracer des droites parallèles et perpendiculaires (1)

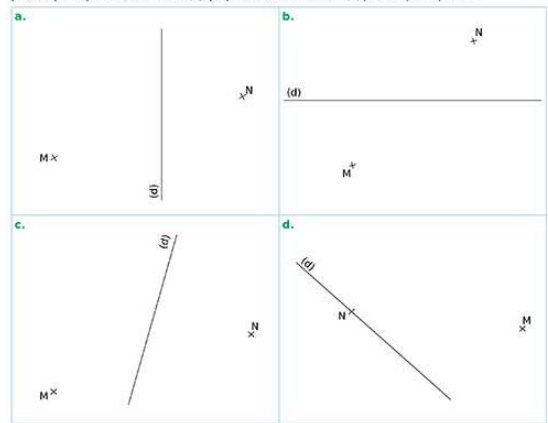
- 1 En utilisant le quadrillage, complète le tableau.



- 2 Sur chaque dessin, trace en vert la droite (d1) perpendiculaire à la droite (d) passant par le point B, et en rouge la droite (d2) parallèle à la droite (d) passant par le point A.



- 3 Dans chaque cas, construis, avec les instruments de géométrie, la droite (d1) parallèle à la droite (d) passant par le point M, et la droite (d2) perpendiculaire à la droite (d) passant par le point N.



54 Gestion de données

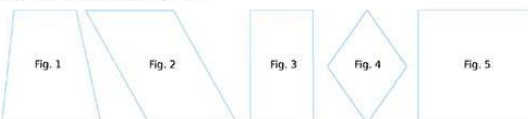
NOMBRES ET CALCULS

60 Droites parallèles et perpendiculaires

GÉOMÉTRIE

61 Construire des quadrilatères (1)

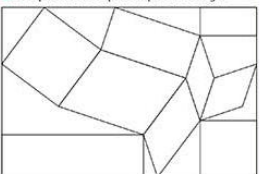
- 1 Pour chaque quadrilatère ci-dessous, code les angles droits, code les longueurs égales et repasse d'une même couleur les droites parallèles.



- 2 Donne la nature de chaque quadrilatère de l'exercice 1.

Fig. 1 :
Fig. 2 :
Fig. 3 :
Fig. 4 :
Fig. 5 :

- 3 Dans la figure ci-dessous, colorie :
- a. les carrés en bleu ;
 - b. les rectangles en rouge ;
 - c. les losanges en vert ;
 - d. les parallélogrammes en jaune ;
 - e. les quadrilatères quelconques en orange.



- 4 Trace en bleu un carré, en rouge un rectangle et en vert un losange, chacun ayant pour sommets les points indiqués dans le quadrillage.



- 5 Construis chaque quadrilatère suivant.

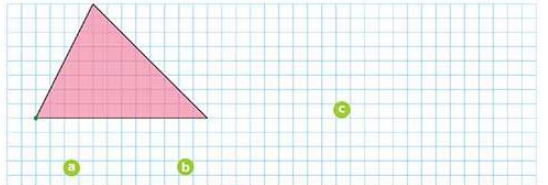
- a. Un carré de côté 4,5 cm.
- b. Un rectangle de côtés 6,2 cm et 4,8 cm.
- c. Un losange dont une diagonale mesure 8 cm et les côtés mesurent 4,7 cm.

74 Figures usuelles et constructions

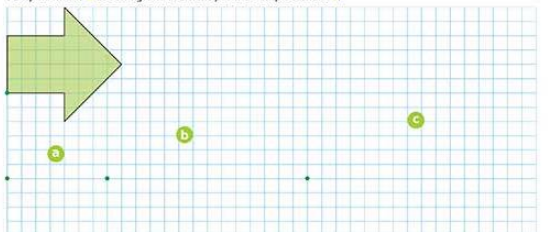
GÉOMÉTRIE

65 Agrandir et réduire des figures (1)

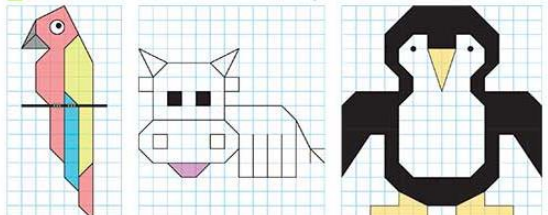
- 1 Construis la réduction par 2 du triangle rose à l'emplacement a ; sa réduction par 4 à l'emplacement b et son agrandissement par 1,5 à l'emplacement c.



- 2 Construis la réduction par 2 de la flèche verte à l'emplacement a ; son agrandissement par 1,5 à l'emplacement b et son agrandissement par 2 à l'emplacement c.



- 3 Sur une feuille quadrillée à petits carreaux, construis l'agrandissement par 2 de chaque animal.



78 Figures usuelles et constructions

GÉOMÉTRIE

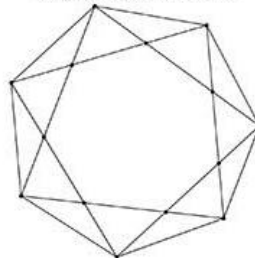
Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 -5^e primaire (éd. 2020)

67 Utiliser les outils numériques (1)

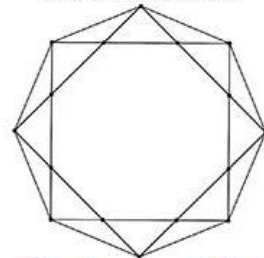
Géométrie Dynamique

1 À partir du polygone régulier, reproduis chaque figure.

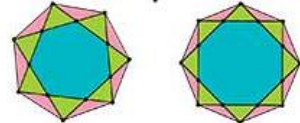
a. heptagone régulier
(polygone régulier à 7 points)



b. octogone régulier
(polygone régulier à 8 points)



c. Tu pourras ensuite les colorier, à l'aide du logiciel, comme ci-contre.



91 Calculer des durées

1 Ecris l'heure, du matin et de l'après-midi, indiquée par chaque horloge.

	a.	b.	c.	d.
Matin				
Après-midi				

2 Indique la durée écoulée (inférieure à 12 h) entre les deux horloges.

a.

Durée écoulée :

b.

Durée écoulée :

c.

Durée écoulée :

d.

Durée écoulée :

3 On a relevé les heures de lever et de coucher du Soleil à Paris pour les dates ci-dessous.



Dates	Lever	Coucher
1 ^{er} avril	7 h 27	20 h 22
1 ^{er} juillet	5 h 52	21 h 57
1 ^{er} septembre	7 h 08	20 h 32
1 ^{er} octobre	7 h 51	19 h 28

a. Quelle est la durée du jour pour chacune de ces dates ?

.....

.....

.....

.....

.....

b. Classe ces journées dans l'ordre croissant de leur durée.

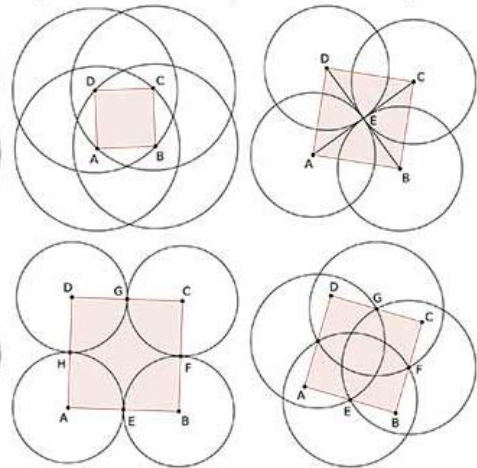
.....

.....

.....

.....

issous, composée d'un carré et de quatre cercles de même rayon.



itions

GÉOMÉTRIE

Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 -5^e primaire (éd. 2020)

15

Exercices supplémentaires

1 Procède comme dans l'exemple pour calculer le produit sans poser la multiplication.

Exemple : $45 \times 21 = 45 \times 20 + 45 \times 1$
 $= 900 + 45$
 $= 945$

- a. 26×21 c. 38×101 e. $88 \times 1\,001$
 b. 42×31 d. 51×51 f. 317×11

2 Même énoncé qu'à l'exercice précédent.

Exemple : $45 \times 99 = 45 \times 100 - 45 \times 1$
 $= 4\,500 - 45$
 $= 4\,455$

- a. 26×19 c. 38×99 e. 88×999
 b. 42×29 d. 51×49 f. 317×9

3 Pose les opérations suivantes.

- a. $59\,845 + 64\,598$ e. 265×41
 b. $740\,636 + 124\,479$ f. 894×73
 c. $63\,000 - 32\,014$ g. $6\,536 \div 4$
 d. $827\,664 - 253\,695$ h. $3\,264 \div 5$

4 Même énoncé qu'à l'exercice précédent.

- a. $112\,844 + 65\,837$ e. $6\,308 \times 507$
 b. $426\,752 + 7\,052$ f. $8\,715 \times 324$
 c. $908\,421 - 91\,190$ g. $96\,721 \div 25$
 d. $652\,865 - 7\,698$ h. $42\,825 \div 50$

5 Complète ce tableau donnant des informations sur l'apiculture en France métropolitaine.



Nombre de ruches dans l'exploitation	Nombre d'apiculteurs	Nombre de ruches	Production de miel en kg
1 à 10	31 872	180 848	
11 à 30	5 454	113 358	1 538 263
31 à 70	2 060		1 575 717
71 à 150	817	93 234	1 651 176
151 à 300	1 001	240 479	4 347 861
Plus de 300	632	344 046	7 255 931
TOTAL		1 074 218	18 325 727

NOMBRES ET CALCULS

6 La Course des Couleurs

Cette année, il y avait 343 centaines de coureurs à la Course des Couleurs, c'est-à-dire 220 dizaines de plus que l'an dernier. Combien y avait-il de coureurs l'an dernier ?

7 Zolan veut acheter une voiture de 7 800 €. Pour cela, il doit faire un emprunt. À la banque, on lui propose plusieurs options.



Option n°1
60 mensualités de 144 €



Option n°2
36 mensualités de 231 €

- a. Calcule le prix total à payer avec chaque option.
 b. Combien coûte le crédit pour chaque option ?
 c. Une troisième option de 40 mois propose un crédit de 600 €. Quelle est la mensualité à payer ?

8 Zolan et son ami construisent une maison.

- a. Pour le terrassement, ils ont d'abord creusé et évacué 520 brouettes de terre. Quelle quantité de terre a été évacuée ?



85 L

- b. Pour réaliser la semelle des fondations dans le trou creusé précédemment, ils ont ensuite utilisé deux bétonnières différentes. Sachant que Zolan a réalisé 95 gâchées avec la bétonnière jaune, combien de gâchées son ami a-t-il réalisées avec la bétonnière orange ?



130 L



350 L

Opérations sur les nombres entiers 21

La collection iParcours se poursuit au collège, facilitant la **liaison avec la 6^{ème}**, dans une logique de cycle.

Procurez-vous également **LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT**,

contenant le rappel des programmes et des attendus de fin d'année, des exemples de progression, des fiches d'évaluation pour les différents chapitres, et l'intégralité des corrigés.

Un environnement numérique complet

En complément du cahier papier, le cahier numérique est **accessible à tous** sur Internet :

-> **L'élève** peut

visualiser *l'intégralité des exercices*. Il bénéficie d'*aides animées*, de *QCM d'entraînement* et de révision, avec 28 pages supplémentaires de *calcul mental* dans l'édition 2020.

-> De nombreux énoncés

sont *sonorisés*, facilitant la compréhension pour les élèves en difficulté.

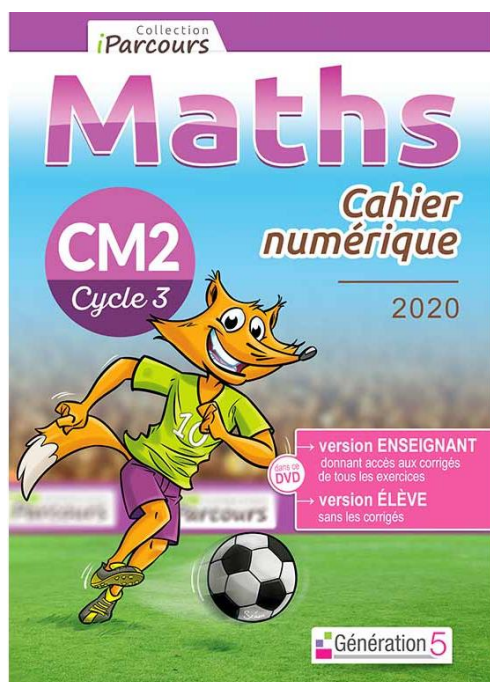
-> **L'enseignant** a gratuitement accès à la **totalité des corrigés**. Il peut vidéoprojecter les réponses, dérouler les corrigés animés, etc.

-> Il dispose également des **évaluations** en format numérique modifiable.

Infos et vidéos de présentation : www.iparcours.fr

Une **version installable "en local"** (DVD, clé USB, téléchargement) est également disponible.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier numérique iParcours Maths

CM2-5^e primaire (éd. 2020)

Ce logiciel permet d'afficher ou de projeter le cahier d'exercices CM2 (édition 2020), sans être connecté à Internet.

Vous bénéficiez également de compléments interactifs pour enrichir le cours, ainsi que des corrigés de tous les exercices.

TBI - PC - MAC

Ce logiciel est la version numérique du [Cahier iParcours Maths CM2 \(éd. 2020\)](#).

Disponible en DVD-Rom, clé USB ou téléchargement, il permet de visualiser toutes les pages du cahier **sans être connecté à Internet**.

Vous bénéficiez également de **compléments interactifs**, ainsi que des **corrigés de tous les exercices**.

>>> **Vidéoprojetez les exercices et les compléments numériques :**

- aides animées,
- rappels des notions essentielles,
- **corrections des exercices,**
- **nombreux énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension,**
- **exercices interactifs, QCM d'entraînement et QCM d'évaluation...**

Vous pouvez zoomer, annoter les pages, tracer des formes et des traits, utiliser des spots et des masques, etc.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier **numérique** iParcours Maths CM2-5^e primaire (éd. 2020)

TBI - PC - MAC

>>> Nouveautés 2020 :

- tous les exercices sont **corrigés par animations**.
- **28 pages de calcul mental** ajoutées à la fin du cahier numérique.

>>> Version spéciale pour les élèves.

En plus de la *version Enseignant* (avec les corrigés), vous pouvez lancer la **version Élève** (sans les corrigés).

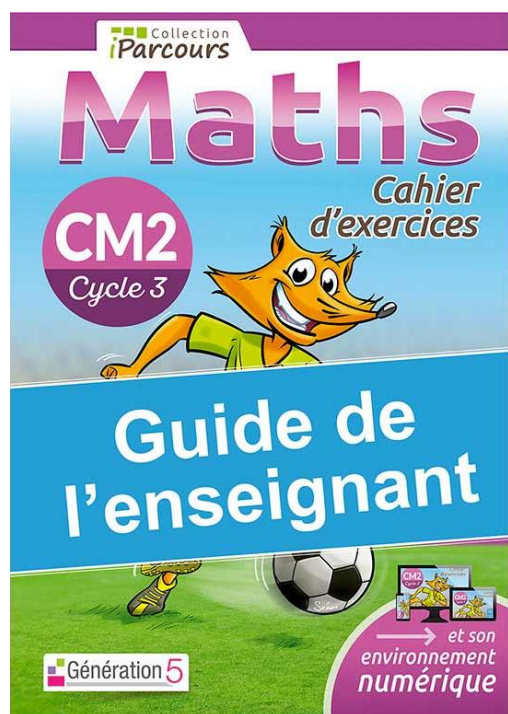
Sur un poste individuel (lors d'activités complémentaires, en révision, en soutien...), l'élève accède alors aux aides, animations, QCM, etc.

Monoposte : le logiciel est *installable sur un seul ordinateur*.

Site : le logiciel est *installable sur tous les ordinateurs* de l'établissement et des enseignants.

Clé USB : livraison d'une clé USB permettant d'utiliser le cahier numérique *sur un ordinateur sans aucune installation*, le programme se lance depuis la clé.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Guide de l'enseignant iParcours MATHS CM2 (éd. 2020)

Le complément du cahier iParcours MATHS CM2 (éd. 2020) pour faciliter le travail de l'enseignant.

Le **GUIDE DE L'ENSEIGNANT CM2** est le complément indispensable du [cahier iParcours MATHS CM2 \(éd. 2020\)](#).

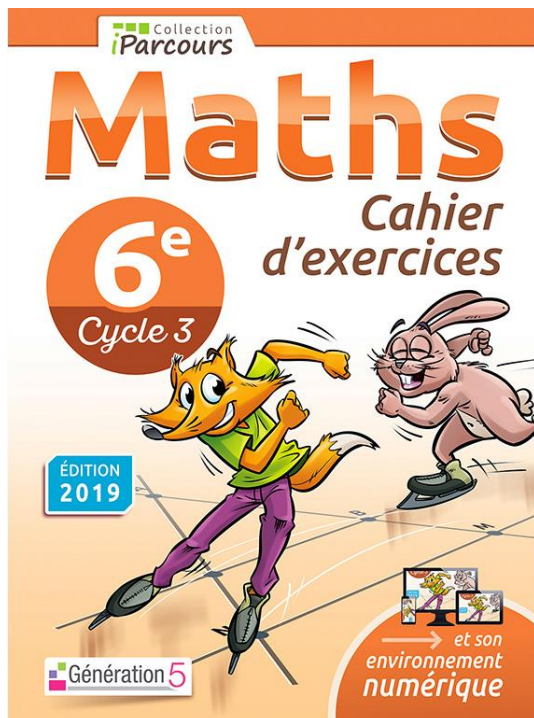
Vous y trouverez :

- > les références au **programme scolaire** et aux Instructions Officielles ;
- > les **attendus** en fin de CM2 ;
- > des propositions de **progression annuelle** ;
- > des **fiches d'évaluation** pour les différents chapitres ;
- > l'**intégralité des corrigés**.

10834	Cahier d'exercices iParcours MATHS CM2 (éd. 2020)	5,60 €	
10841	Cahier numérique iParcours Maths CM2 (éd. 2020) Clé USB	49,00 €	7+3
10839	Cahier numérique iParcours Maths CM2 (éd. 2020) DVD monoposte	30,00 €	4+2
10840	Cahier numérique iParcours Maths CM2 (éd. 2020) DVD site	89,00 €	13+3
10835	Guide de l'enseignant iParcours MATHS CM2 (éd. 2020) 978-2-36246-347-1	19,50 €	3+1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier d'exercices iParcours MATHS 6e (éd. 2019)

Un cahier de 128 pages, avec une place importante accordée à la résolution de problèmes dans la continuité de l'école primaire.

5,60€

Nouveauté 2020 : fiches d'évaluation pour tous les chapitres, avec leurs corrigés

Caractéristiques :

- > **128 pages en couleurs** pour toute l'année scolaire ;
- > un grand choix d'exercices sur tous les points du programme ;
- > une place importante accordée à la **résolution de problèmes** ;
- > différents **niveaux de difficulté** et des **misés en situation variées** : énoncés illustrés, photos, cartes, tableaux, schémas, diagrammes, messages codés, nombres croisés, énigmes, etc.
- > des **activités numériques** (géométrie dynamique, tableur) et des exercices d'**algorithmique** et de programmation...

NOMBRES ENTIERS • N1

FICHE 3 : COMPARER ET RANGER DES NOMBRES ENTIERS

1 Complète avec < , > ou =.

a. 3 456 725 3 456 720

b. 12 785 608 12 785 680

c. 800 900 900 800

d. 45 000 876 45 000 678

e. 256 999 999 257 000 000

2 Complète avec l'entier qui suit et celui qui précède.

a. < 9 563 248 <

b. < 8 248 700 <

c. < 74 999 999 <

d. < 49 000 000 <

e. < 346 768 689 <

3 Range les listes ci-dessous dans l'ordre croissant.

a. 60 090 90 600 69 000 90 006 96 000 60 900 90 060

b. 5 765 765 5 657 657 5 576 576 5 665 775 5 776 655 5 756 657

4 Range les listes ci-dessous dans l'ordre décroissant.

a. 121 121 122 221 112 112 121 122 122 111 121 211 112 222

b. 4 378 234 4 874 532 3 957 543 3 876 456 4 956 345 3 456 678

5 En utilisant une seule fois chacun des chiffres ci-dessous, écris en chiffres...

2 8 5 4 7 9 1

a. les trois plus grands nombres de sept chiffres ;

b. les trois plus petits nombres de sept chiffres.

6 La cagnotte d'un jeu radio est de 135 980 €. Pour la gagner, l'animateur doit indiquer si la cagnotte est plus grande ou plus petite que le nombre proposé par le candidat. Aide-le.

Maryse	100 000 €	
Jean-Pierre	150 000 €	
Youssra	140 000 €	
Frédéric	125 000 €	
Mickaël	135 000 €	
Gwendolina	136 000 €	

7 Voici une carte de l'île de la Réunion. Range les onze points culminants indiqués dans l'ordre croissant de leur altitude.

Cahier d'exercices iParcours MATHS 6e (éd. 2019)

iParcours MATHS 6^e

NOMBRES ET CALCULS

N1 • Nombres entiers3

écrire des nombres entiers / repérer des nombres entiers sur une demi-droite graduée / comparer et ranger des nombres entiers.

N2 • Opérations sur les nombres entiers6

additionner / soustraire / résoudre des problèmes (addition, soustraction) / multiplier / diviser (division euclidienne) / convertir des durées.

N3 • Fractions15

utiliser les fractions pour rendre compte de partages / connaître diverses désignations d'une fraction / repérer des fractions sur une demi-droite graduée / comparer des fractions / décomposer des fractions.

N4 • Nombres décimaux22

utiliser les fractions décimales / connaître et utiliser diverses désignations d'un nombre décimal / connaître le lien entre unités de numération et unités de mesure / repérer des nombres décimaux sur une demi-droite graduée / comparer et ranger des nombres décimaux / encadrer et approcher des nombres décimaux.

N5 • Opérations sur les nombres décimaux30

calculer des puissances de 10 / additionner / soustraire / multiplier / diviser un nombre décimal par un nombre entier / faire le lien entre pourcentages et opérateurs de partage / agrandir ou réduire des figures dans un quadrillage / résoudre des problèmes avec des nombres décimaux.

N6 • Résolution de problèmes42

résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité / appliquer un pourcentage / organiser et exploiter des données / résoudre des problèmes thématiques.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

G1 • Éléments de géométrie53

utiliser le vocabulaire de la géométrie / reproduire des figures dans un quadrillage / construire et reproduire des figures.

G2 • Distances et cercles57

construire le milieu d'un segment / utiliser le vocabulaire du cercle / construire des cercles / élaborer des programmes de construction / construire des cercles / construire et reproduire des figures.

G3 • Droites parallèles et perpendiculaires64

définir la position relative de deux droites / élaborer des programmes de construction / construire des parallèles et des perpendiculaires / construire la médiatrice d'un segment / déterminer la distance d'un point à une droite / construire et reproduire des figures.

G4 • Repérage et programmation72

se repérer / se déplacer / programmer un déplacement avec Scratch.

G5 • Triangles et quadrilatères77

utiliser le vocabulaire des triangles quelconques / construire des triangles quelconques / identifier des triangles particuliers / construire des triangles particuliers / utiliser le vocabulaire des quadrilatères quelconques / construire des quadrilatères particuliers / construire et reproduire des figures.

G6 • Symétrie axiale86

utiliser la définition de la symétrie axiale / construire des symétriques dans un quadrillage / construire des symétriques / utiliser les propriétés de la symétrie axiale / construire et reproduire des figures.

G7 • Axes de symétrie94

construire des axes de symétrie / construire et utiliser des médiatrices / construire les axes de symétrie de figures usuelles / caractériser les quadrilatères particuliers avec les diagonales / construire des losanges, rectangles, carrés / construire et reproduire des figures.

G8 • Espace102

utiliser le vocabulaire des solides / représenter les pavés droits / construire les patrons de pavés droits.

GRANDEURS ET MESURES

M1 • Angles107

identifier des angles / déterminer la nature d'un angle / calculer des angles / mesurer un angle / construire des angles / construire un diagramme circulaire / construire et reproduire des figures.

M2 • Aires et périmètres119

déterminer une aire ou un périmètre par comptage / calculer le périmètre de figures usuelles / calculer l'aire de figures usuelles / convertir les unités d'aire / calculer le périmètre d'un cercle et l'aire d'un disque / résoudre des problèmes utilisant les aires et les périmètres.

M3 • Volumes125

déterminer un volume par comptage / calculer le volume d'un pavé droit / convertir les unités de volume / résoudre des problèmes utilisant les volumes.

www.iparcours.fr

CAHIER NUMÉRIQUE

Retrouvez gratuitement sur Internet l'intégralité du cahier avec :

- des problèmes et exercices sonorisés,
- des aides animées et sonorisées,
- des exercices interactifs et des QCM,
- etc.

Le professeur a accès à tous les corrigés
(inscription : www.iparcours.fr).

Également disponible en cd-rom, clé USB, téléchargement.

Cahier d'exercices iParcours MATHS 6e (éd. 2019)

Un environnement numérique complet

Le cahier numérique est **gratuitement accessible à tous** sur Internet :

-> **l'élève** visualise *l'intégralité des exercices*, avec des *aides animées* et des *QCM*. La plupart des énoncés sont *sonorisés* pour faciliter la compréhension.

-> **le professeur** accède à la **totalité des corrigés**. Il peut vidéoprojecter les réponses et dérouler les corrigés animés.

-> **tous** les exercices du 6e sont **corrigés par animation** pour mieux visualiser les étapes de résolution.

-> Nouveau : 28 pages de **calcul mental** ont été ajoutées dans le cahier numérique 6e.

-> Nouveau : le professeur dispose de **fiches d'évaluation** en format numérique modifiable.

Accès au cahier numérique : www.iparcours.fr

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES • N°6
FICHE 3 : RÉSOLVER DES PROBLÈMES RELEVANT DE LA PROPORTIONNALITÉ (3)

1 Complète cette étiquette figurant sur une boîte de gâteaux.

Valeur nutritionnelle moyenne	Pour 100 g	Par gâteau (30 g)
Valeur énergétique	1 770 kJ	
Protéines		1,29 g
Glucides dont sucres	57 g 28 g	
Lipides dont saturés		5,7 g 2,58 g
Fibres alimentaires	1,7 g	
Sodium		0,036 g

2 **Tableau**
Reproduis ce tableau qui donne les ingrédients (en grammes) pour réaliser un tiramisu aux fraises.

	A	B	C	D	E	F
1 Nombre de personnes	4	2	3	5	23	
2 Fraises (en g)	500					
3 Œufs	4					
4 Mascarpone (en g)	250					
5 Sucre (en g)	180					
6 Boudoirs	12					

a. Programme les cellules C2 à C6 pour qu'elles calculent les ingrédients nécessaires à la fabrication d'un tiramisu aux fraises pour 2 personnes, puis complète le tableau.

b. Même question pour réaliser ce tiramisu pour 3, pour 5 et pour 23 personnes aux colonnes D, E et F.

c. Pour combien de personnes au maximum pourra-t-on préparer ce dessert avec 2 kg de fraises, 15 œufs et les quantités nécessaires pour les autres ingrédients ?

3 **Tableau**
Pour les montagnes russes, on peut acheter des tickets à l'unité ou par lot de 7.

	A	B	C	D	E	F
1 Nombre de tickets						
2 Prix						
3	1	3,50 €		1	7	20,50 €
4	2			2		
5	3			3		
6	4			4		
7	5			5		

a. Reproduis ce tableau, en allant jusqu'à 70 pour la colonne A, et jusqu'à 10 pour la colonne D.

Programme les cellules B3 à B71 pour qu'elles calculent le prix payé en fonction du nombre de tickets achetés.

b. Programme les cellules E3 à E11 pour qu'elles calculent le nombre de tickets en fonction du nombre de lots achetés.

c. Programme les cellules F3 à F11 pour qu'elles calculent le prix payé en fonction du nombre de lots achetés.

d. Compare le prix pour 70 tickets. Quelle est l'économie réalisée ?

e. Léo et ses copains ont réuni 100 €. Combien de tickets au maximum peuvent-ils acheter ?

44 Nombres et calculs

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES • N°6
FICHE 5 : ORGANISER ET EXPLOITER DES DONNÉES (1)

1 Dans les classes de 6^A et 6^B d'un collège, 32 élèves sont demi-pensionnaires (DP) dont 14 sont en 6^B. Les 11 autres élèves de la classe sont externes, comme 9 élèves de la classe de 6^A.

a. Complète le tableau.

	6 ^A	6 ^B	Total
Externes			
DP			
Total			

b. Combien y a-t-il d'élèves en 6^A ?

c. Combien y a-t-il d'élèves externes ?

d. Combien y a-t-il d'élèves au total ?

2 Ces graphiques indiquent l'ensoleillement par mois à Lille au cours des années 2016 et 2017.

a. Complète le tableau en calculant le nombre d'heures d'ensoleillement.

	1 ^{er} trimestre	2 ^e trimestre	3 ^e trimestre	4 ^e trimestre	Total annuel
2016					
2017					

b. Que remarques-tu ?

3 On a demandé aux élèves d'une classe le nombre de frères, puis le nombre de sœurs, qu'ils ont. Voici les résultats.

a. Complète le tableau 1 en indiquant le nombre d'élèves ayant 0, 1 ou 2 ou plus frères ou sœurs.

	Frères	Sœurs
0		
1		
2 ou plus		

b. Complète le tableau 2 avec le nombre d'élèves vérifiant les conditions données.

	Au moins un frère	
	OUI	NON
Au moins une sœur		4

c. Pour chaque question, donne la réponse en indiquant quel tableau te permet de répondre. Combien d'élèves...

- n'ont ni frère ni sœur ? Tableau
- ont un frère ? Tableau
- ont au moins un frère et une sœur ? Tableau
- ont 2 sœurs ou plus ? Tableau
- n'ont que des frères ? Tableau
- n'ont pas de sœur ? Tableau
- ont des frères ? Tableau

46 Nombres et calculs

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier d'exercices iParcours MATHS 6e (éd. 2019)

FICHE 9 : RÉSOLVER DES PROBLÈMES THÉMATIQUES (2)



1 Les Antilles françaises sont composées de plusieurs îles qui ont les caractéristiques suivantes.

Île	Nom caraïbe	Population	Superficie	Densité
Basse-Terre	Calaoucaëra	187 782	848	
La Désirade	Oūaliri	1 587	23	
Grande-Terre	Couchaalaoūa	197 681	587	
Marie-Galante	Aichi	11 872	158	
Martinique	Jouanacaëra	397 693	1 128	
Saint-Barthélemy	Oūanalao	8 673	25	
Les Saintes	Caaroucaëra	2 862	13	
Saint-Martin	Oūalichi	36 661	53	

- Range ces îles dans l'ordre croissant de leur population.
- Range ces îles dans l'ordre décroissant de leur superficie.
- Complète la colonne *Densité* en arrondissant à l'unité.
- Range ces îles dans l'ordre croissant de leur densité.

2 La montagne Pelée est un volcan actif situé dans le Nord de la Martinique. Elle est notamment connue pour son éruption de 1902 qui a détruit la ville de Saint-Pierre située à ses pieds, et tué près de 30 000 personnes.

Depuis l'implantation des colons en 1635, cinq éruptions ont été observées :

- Éruption magmatique : peu avant 1635
- Éruption phréatique : 1792
- Éruption phréatique : 1851-1852 (avec un pic d'activité le 5 août 1851)
- Éruption péleénne : 1902-1905 (avec l'éruption majeure du 8 mai 1902)
- Éruption magmatique : 1929-1932 (avec un pic d'activité le 18 octobre 1929)

- Calcule le nombre d'années écoulées entre chaque éruption.
- Sur un axe gradué de 1600 à 2000, place chacune de ces éruptions majeures en prenant 5 cm pour 1 siècle.
- Tu pourras effectuer des recherches supplémentaires sur l'éruption de 1902.

Photographie de l'éruption de la montagne Pelée par Angelo Heiprin, 190

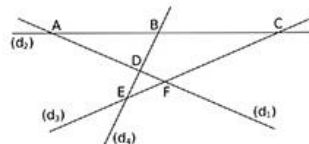


Éléments de géométrie

G1

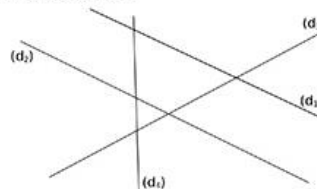
FICHE 1 : UTILISER LE VOCABULAIRE DE LA GÉOMÉTRIE

1 Complète les phrases à l'aide de la figure.



- Les droites (d_1) et (d_2) se coupent en
- Le point d'intersection de (d_1) et (d_2) est
- C est le point d'intersection de et
- Le point B est à l'intersection de et
- D est

2 Complète la figure ou la consigne, à l'aide des phrases ci-dessous.



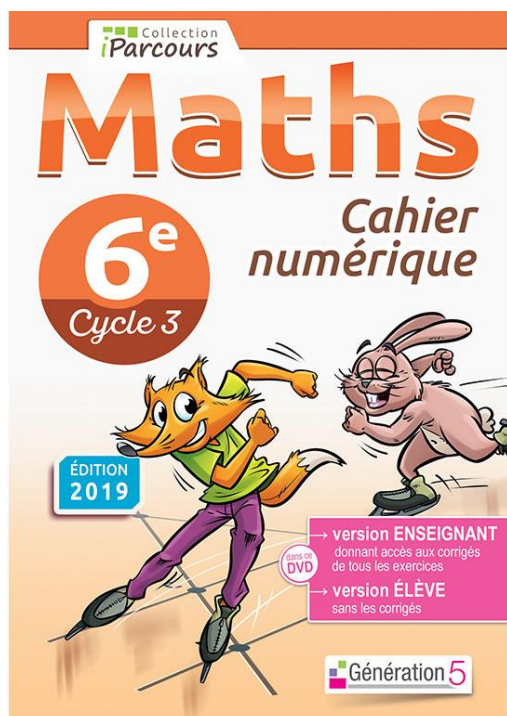
- A est le point d'intersection de (d_1) et (d_2) .
- (d_1) et (d_2) sont sécantes en T.
- Le point d'intersection de (d_1) et (d_2) est H.
- M est le point d'intersection de (d_1) et de (d_2) .
- Le seul point d'intersection qui n'est pas nommé est celui de et

3 Voici une carte de la Guyane.



- Les villes et monts ci-dessous sont-ils alignés ? Réponds par « Oui » ou « Non ».
- Saint-Jean, Saül et le Mont Itoupé
- Apatou, Saint-Élie et Kaw
- Anapaïke, Saint-Élie et Sinnamary
- Ouanary, Camopi et le Mont Saint-Marcel
- Quelles sont les villes alignées avec Mana et le Massif Decou Decou ?
- En quelle ville se coupent la droite passant par les Monts Itoupé et Saint-Marcel, et celle passant par le Massif Decou Decou et Montsinéry ?

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier numérique iParcours Maths 6e (éd. 2019)

Ce logiciel permet d'afficher ou de projeter le cahier d'exercices 6e (éd. 2019), sans être connecté à Internet. Vous bénéficiez également de compléments interactifs pour enrichir le cours, ainsi que des corrigés de tous les exercices.

ges personnelles Cahier Maths 6ème 2019 - iParcours / version professeur

FICHE 5 : MULTIPLIER DES NOMBRES ENTIERS (2)

1. Effectue les calculs ci-dessous.

a. $7 + 3 \times 8 =$

b. $4 \times 5 + 2 =$

c. $25 - 5 \times 5 =$

d. $9 \times 7 =$

e. $10 \times 7 =$

f. $(17 + 3) \times 2 =$

2. Complète en dessinant une expression.

413

273

3. Calcule.

a. 48×101

b. $53 \times 1\,001$

c. 61×999

10 Nombres et calculs

FICHE 6 : DIVISER DES NOMBRES ENTIERS : DIVISION EUCLIDIENNE (1)

1. Pour chaque division euclidienne, entoure : en bleu le dividende, en vert le reste, en noir le diviseur et en rouge le quotient entier. Puis complète.

a. $1\,542 : 25$

b. $884 : 34$

c. $520089 : 75058$

4. L'élevage des bêtes à viande demande des quantités d'eau variables selon les espèces. Voici les besoins en eau pour obtenir 1 kg de viande.

Besoins en eau	Pour 1 kg de viande
3 900 L	Poulet
4 800 L	Porc
15 500 L	Bœuf

Donne les besoins en eau...

a. pour un poulet (2 kg de viande) :

b. pour un porc (350 kg de viande) :

c. pour un bœuf (750 kg de viande) :

Corrigé

Afficher les compléments 10-11 / 129

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique iParcours Maths 6e (éd. 2019)

Découvrez la version **numérique** du [Cahier iParcours Maths 6e \(éd. 2019\)](#) :

ce logiciel (disponible en DVD-Rom, clé USB et téléchargement) permet d'afficher à l'écran, ou de projeter, toutes les pages du cahier **sans être connecté à Internet**.

Vous bénéficiez également de **compléments interactifs** pour accompagner et enrichir le cours, ainsi que des **corrigés de tous les exercices**.

Personnelles ▾ Cahier Maths 6ème 2019 - iParcours / version professeur

FICHE 7 : DIVISER DES NOMBRES ENTIERS : DIVISION EUCLIDIENNE (2)

1. Une division pour résoudre quatre problèmes.

a. Pose la division euclidienne suivante.

8	0	0	:	2
---	---	---	---	---

b. Combien de caisses pleines peut-il remplir avec 8 000 bonbons ?

c. Combien de cars de 52 places peut-il transporter 8 000 personnes ?

d. Avec les 8 000 bonbons, de 52 bonbons. Combien de paquets peut-il faire dans le dernier paquet non rempli ?

e. Salma range ses 800 cartes à raison de 52 par classeur, à raison de 52 par classeur. Combien de classeurs contient la dernière boîte ?

2. Une fleuriste dispose de 1 815 fleurs. Doit-elle réaliser des bouquets de 16 fleurs ou de 17 fleurs ? en utiliser le plus possible ?

FICHE 8 : CONVERTIR DES DURÉES (1)

1. Complète le tableau suivant, pour des trajets effectués sans arrêt.

Heure de départ	Heure d'arrivée	Durée du trajet
14 h 15		
16 h 42	5 h 26 min	
10 h 45	1 h 53 min	

2. Complète le tableau suivant, pour des trajets effectués sans arrêt.

Heure de départ	Heure d'arrivée	Durée du trajet
14 h 15		
16 h 42	5 h 26 min	
10 h 45	1 h 53 min	

3. quatre athlètes qui pratiquent la course à pied. Ils ont tous fait 4 km de course à pied. Classe-les par ordre de durée, puis indique toutes les épreuves, puis indique toutes les épreuves, puis indique toutes les épreuves.

ps général	Rang

4. 8 h 45 min = s

7 h 43 s = s

14 min 4 s = s

5. Indique toutes les espèces.

Nombre	Unité
1 200	en 2 h

4. Pour construire une étagère complète, un menuisier a besoin du matériel suivant :

- 4 planches longues ;
- 6 planches courtes ;
- 12 petites équerres ;
- 2 grandes équerres ;
- 14 vis.

Le menuisier dispose d'un stock de 26 planches longues, 33 planches courtes, 200 petites équerres, 20 grandes équerres et 510 vis. Combien d'étagères complètes le menuisier peut-il construire ?

$6 \times 4 = 24$. En raison du nombre de planches longues, il ne peut construire que 6 étagères au maximum.

A toi de terminer !

12 Nombres et calculs

13 Nombres et calculs

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique iParcours Maths 6e (éd. 2019)

The image shows a digital notebook interface with two pages of exercises. The left page is titled 'FICHE 4 : CONNAÎTRE DIVERSES DÉSIGNATIONS D'UNE FRACTION (2)' and contains various fraction exercises. The right page is titled 'FICHE 5 : REPRÉSENTER DES FRACTIONS SUR UNE DEMI-DROITE GRADUÉE' and contains exercises on representing fractions on a number line. A central overlay menu titled 'Compléments de la fiche' is displayed, listing additional resources and exercises.

Compléments de la fiche

- » Ces compléments concernent l'ensemble de la fiche.
Les QCM d'entraînement peuvent être refaits plusieurs fois.
- Aide animée : Lire l'abscisse d'un point
- QCM d'entraînement : Fractions et demi-droite graduée (lecture)
- Aide animée : Placer un point sur un axe
- QCM d'entraînement : Fractions et demi-droite graduée (écriture)

>>> Vidéoprojetez les exercices et les compléments numériques :

- aides animées et sonorisées,
- rappels des notions essentielles,
- corrections des exercices,
- vidéos explicatives pour les activités "numériques",
- nombreux énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension,
- exercices interactifs, QCM d'entraînement et QCM d'évaluation...

Des outils simples et intuitifs vous permettent de zoomer, d'annoter les pages, de tracer des formes et des traits, d'utiliser des spots et des masques, etc.

Vous pouvez afficher simultanément plusieurs compléments, avec une qualité optimale.

Dans cette édition 2019, *tous les exercices sont corrigés par animation* pour mieux visualiser les étapes de résolution.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique iParcours Maths 6e (éd. 2019)

Personnelles Cahier Maths 6ème 2019 - iParcours / version professeur

N4 Nombres décimaux

FIGURE 1 : UTILISER LES FRACTIONS DÉCIMALES

1. Pour chaque figure ci-dessous, écris la fraction décimale correspondant à la partie coloriée.

2. Colorie l'aire correspondant à la fraction.

3. Entoure les nombres égaux à $\frac{7}{10}$.

4. Écris sous forme d'une fraction décimale.

5. Écris sous forme d'une somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1.

6. Donne l'écriture décimale.

7. Décompose les nombres suivants en somme d'un nombre entier et de fractions décimales.

8. Colorie en bleu les écritures égales à 123.

9. Les nombres ont connu des évolutions au cours du temps. Au XVI^e siècle, François Viète introduit les fractions décimales en Occident, puis arrivent les nombres décimaux. Mais leur écriture se modifie en fonction des mathématiciens, comme tu peux le voir dans le tableau ci-dessous. Pour chaque nombre, complète le tableau avec les différentes écritures.

François Viète	Simon Stevin	Jost Bürgi	John Napier
$8 \frac{8}{10} \frac{8}{100} \frac{8}{1000}$	$8 \text{ } 9 \text{ } 3 \text{ } 2 \text{ } 7 \text{ } 0$	$8 \text{ } 9 \text{ } 3 \text{ } 7$	8.937
$6 \frac{5}{10} \frac{5}{100} \frac{5}{1000}$			
	15 6 2 9 0		
		4 7 2 1 3	

Compléments du chapitre

» Ces compléments concernent l'intégralité du chapitre.

- QCM d'évaluation : Nombres décimaux Difficulté 2
- QCM d'évaluation : Nombres décimaux Difficulté 3
- QCM d'évaluation : Nombres décimaux Difficulté 4

>>> Organisez votre cours avant de le projeter !

Pour cela, vous pouvez facilement composer des "pages personnelles" :

- copiez différents éléments du cahier numérique,
- insérez vos propres éléments,
- ajoutez des annotations,
- enregistrez et diffusez la page aux élèves.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique iParcours Maths 6e (éd. 2019)

es personnelles ▼ Cahier Maths 6ème 2019 - iParcours / version professeur

FICHE 5 : MULTIPLIER DES NOMBRES DÉCAUX • N5

1 Place la virgule dans le résultat de la multiplication (en ajoutant éventuellement un ou des zéros).

a. $12,7 \times 2,4 = 3048$
b. $0,14 \times 5,9$
c. $25,4 \times 1,05$
d. $0,245 \times 0,125$

2 Place la virgule dans le résultat.

a. $0,47 \times 61 = 2867$

3 Colorie la case contenant le produit.

a. $2,5 \times 4,4$
b. $10,3 \times 7,5$
c. $11,6 \times 29,8$
d. $346 \times 0,97$
e. $1,03 \times 698,4$

4 Calcule les produits.

a. $8,9 \times 3,4$
b. $1,3 \times 0,6$
c. $1,3 \times 7,5$

5 Calcule les produits.

a. $158,6 \div 11$
b. $432,28 \div 15$

6 Effectue les divisions suivantes jusqu'au millième, puis complète le tableau ci-dessous.

a. $158,6 \div 11$
b. $432,28 \div 15$

7 Effectue les divisions décimales suivantes pour en trouver le quotient décimal exact.

a. $49,8 \div 4$
b. $5,46 \div 12$
c. $0,189 \div 9$

8 A toi de terminer !

9 Valeur approchée à l'unité par défaut par excès

10 Valeur approchée au dixième par défaut par excès

11 Valeur approchée au centième par défaut par excès

12 Serviette 50x100 8 135,20 €

13 Nombres et calculs 35

>>> **Version spéciale pour les élèves.**

En plus de la **version Enseignant** (avec les corrigés), le logiciel permet de lancer la **version Élève** (sans les corrigés).

Sur un poste individuel (lors d'activités complémentaires, en révision, en soutien...), l'élève accède alors aux aides, animations, QCM, etc.

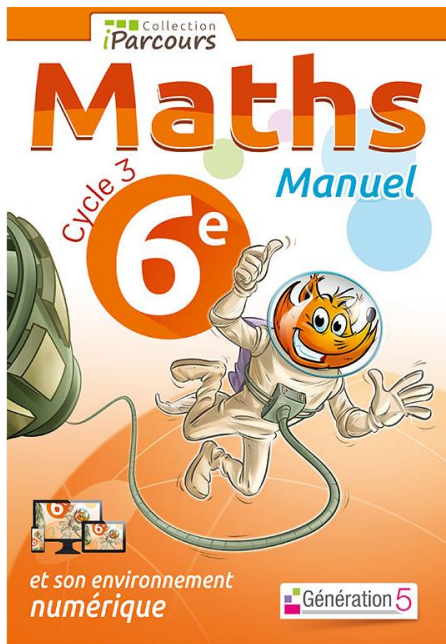
Monoposte : le logiciel est installable sur un seul ordinateur.

Site : le logiciel est installable sur tous les ordinateurs de l'établissement et des enseignants.

Clé USB : livraison d'une clé USB permettant d'utiliser le cahier numérique sur un ordinateur sans aucune installation (le programme se lance depuis la clé).

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Manuel iParcours Maths 6ème (Cycle 3)

L'organisation des contenus

Dans chacun des chapitres du manuel, vous trouverez :

- > des *activités de découverte et d'investigation*, souvent issues de la vie quotidienne.
- > des *pages de cours*, pour retenir les notions essentielles.
- > un grand nombre d'exercices *d'entraînement et d'approfondissement*.
- > des *QCM de test* en fin de chapitre.
- > des *récréations mathématiques* pour développer la curiosité, l'autonomie, l'esprit de recherche...

À la fin de chaque volume : corrigés des exercices du cours, lexique et formulaire

Des *activités numériques* (tableur et géométrie dynamique) figurent dans les différents chapitres.

Activités

1 Les bonnes quantités

Nora souhaite faire un gâteau aux pommes. La recette donne les ingrédients suivants, pour 6 personnes : 120 g de farine, 80 g de sucre, 100 g de beurre, 3 œufs, 4 pommes et deux sachets de sucre vanillé.

a Détermine la quantité nécessaire de chaque ingrédient si Nora veut faire ce gâteau...

- pour 3 personnes ;
- pour 12 personnes ;
- pour 9 personnes.

(Tu pourras présenter tes résultats dans un tableau.)

b Dans son placard, Nora a une boîte neuve d'1 kg de sucre. Elle se demande pour combien de personnes elle pourrait faire ce gâteau en utilisant toute la boîte. Aide-la à répondre et à prévoir les quantités nécessaires des autres ingrédients.

c Nora se rend au supermarché pour acheter des pommes. Juste avant elle, un client distraait a oublié l'étiquette sortie de la caisse après avoir pesé ses pommes : des Golden.

- À quel prix est vendu le kilogramme de cette variété de pommes ?
- Nora achète 3,250 kg de ces pommes. Combien va-t-elle payer ?



Cours : 2

2 En charge !

a Lorsque la batterie de Grégoire est chargée au maximum, l'autonomie de son téléphone est de 10 heures. Dans chaque cas ci-dessous, indique le pourcentage de charge disponible et l'autonomie correspondante.

①		100 %	10 heures	④			
②				⑤			
③				⑥			

b Quel pourcentage de charge reste-t-il lorsque l'autonomie du téléphone est de 7 h 30 min ? Dessine l'icône correspondante.

c À 15 h 50, Grégoire part se promener en forêt. Il jette un œil sur l'écran de son téléphone et constate qu'il lui reste 22 % d'autonomie. À quelle heure doit-il rentrer s'il ne veut pas que son téléphone soit à cours de batterie ?



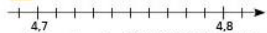
Cours : 3

Exercices

Je m'entraîne

Comparaison et rangement

33 Reproduis cette demi-droite graduée.



a. Places-y les points A(4,81), B(4,73), C(4,69) et D(4,75).

b. Recopie puis complète avec < ou > :
• 4,75 ... 4,68 • 4,73 ... 4,8 • 4,81 ... 4,7

34 Recopie puis complète avec < ou > :

- | | |
|--|---|
| a. $\frac{32}{100} \dots \frac{45}{100}$ | e. $\frac{37}{100} \dots \frac{307}{1000}$ |
| b. $\frac{7}{10} \dots \frac{7}{100}$ | f. $5 + \frac{8}{10} \dots 5 + \frac{8}{100}$ |
| c. $\frac{43}{100} \dots \frac{4}{10}$ | g. $3 + \frac{2}{10} \dots 3 + \frac{22}{100}$ |
| d. $\frac{85}{100} \dots \frac{9}{10}$ | h. $\frac{7859}{1000} \dots \frac{78}{100} + \frac{59}{1000}$ |

35 Même consigne qu'à l'exercice précédent.

- | | |
|----------------------|---------------------|
| a. 15,1 ... 15,09 | e. 5,126 ... 5,1236 |
| b. 132,45 ... 123,46 | f. 6,048 ... 6,15 |
| c. 7,101 ... 7,011 | g. 8,75 ... 8,9 |
| d. 435,6 ... 438,6 | h. 19,47 ... 19,435 |

36 Reproduis cette demi-droite graduée.



a. Place les points A(7,39), B(7,46) et C(7,425).

b. Donne les abscisses des points D et E.
c. Range dans l'ordre décroissant les abscisses des points A, B, C, D et E.

37 Range chaque série de nombres dans l'ordre croissant.

- | |
|--|
| a. 4,99 4,9 4,88 5,01 4,909 4,879 |
| b. 0,7 0,07 0,707 0,007 0,77 0,077 |

38 Range chaque série de nombres dans l'ordre décroissant.

- | |
|--|
| a. 1,28 1,82 1,028 8 1,8 1,282 1,2 |
| b. 5,3 3,5 5,35 3,53 5,353 38,535 |

39 Voici les diamètres des planètes du système solaire (en milliers de kilomètres).

Jupiter : 143	Mars : 6,8	Mercure : 4,9
Neptune : 49,2	Pluton : 2,3	Saturne : 120,5
Terre : 12,7	Uranus : 50,7	Vénus : 12,1



Donne le nom des planètes (Pluton y compris) dans l'ordre décroissant de leur diamètre.

40 Voici les résultats des six premières athlètes à l'épreuve de lancer du marteau aux derniers Jeux Olympiques.

Donne le classement de ces athlètes.

Anita : 77,6 m

Betty : 77,13 m

Kathrin : 76,05 m

Tatyana : 78,18 m

Yipsi : 74,6 m

Wenxiu : 76,34 m

41 Avant la Révolution française, il existait plusieurs unités de capacité, dont quelques exemples sont présentés ci-dessous. Plus tard, le litre fut décrété « unité universelle ».

Le velte (7,62 L) Le litron (0,79 L)

Le sétier de Gap (48 L) La feuillette (137 L)

Le muid (212,04 L) Le civeyre (4 L)

La pinte (0,93 L) La chopine (0,33 L)

a. Range ces différentes unités dans l'ordre croissant de leur capacité en litres.

b. Aux États-Unis, une autre unité de capacité a été adoptée pour certaines mesures (en particulier pour l'essence) : c'est le gallon.

• Fais une recherche pour déterminer combien de litres mesure 1 gallon.

Entre quelles unités de capacité se situe le gallon ?

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Manuel iParcours Maths 6ème (Cycle 3)

Exercices

Je m'entraîne

47. Voici le plan du château de Chantilly.
- a. Détermine où se trouve Samir quand, sur le plan, il est en :
- F4 ;
 - B7 ;
 - C9 ;
 - G6.

- b. Sur la carte, quel repère indique...
- la galerie de Psyché ?
 - le salon de musique ?
 - la rotonde ?
 - la grande singerie ?



48. Voici un plan des réseaux de transport en commun de Montréal au Québec.

- a. De combien de lignes de métro est-il composé ?
- b. **SAINT-MICHEL / SNOUWDOON** est le nom de la ligne bleue. Donne le nom des autres lignes.
- c. Sur quelle(s) ligne(s) se trouve chacune des stations suivantes ?
- De la Concorde
 - Verdun
 - Jean Talon
 - Berri Uqam
- d. Doit-on changer de ligne pour aller...
- de Fabre à Acadie ?
 - de Jean Drapeau à Champ de Mars ?
 - de Namur à Cartier ?
 - de Peel à Laurier ?

- e. Décris le chemin le plus court pour aller...
- de Vau à Rosemont ;
 - de Université de Montréal à Peel.

- f. À quelles stations peut-on rejoindre une ligne des trains de banlieue ?



Exercices

Se tester avec le QCM

	R1	R2	R3	R4
1. Un centième est...	plus grand qu'un dixième	égal à dix millièmes	plus petit qu'un millième	égal à dix dixièmes
2. Une écriture décimale de $\frac{456}{100}$ est...	456,100	456 100	4,56	4 560 1 000
3. Le nombre $5 + \frac{4}{10} + \frac{7}{1 000}$ peut aussi s'écrire...	$\frac{547}{1 000}$	5,47	5,407	$\frac{5 047}{1 000}$
4. 7 unités 8 centièmes et 5 millièmes s'écrivent...	7,85	7,085	7,800 500 0	7,085 0
5. Dans l'écriture décimale du nombre 45,631...	la valeur du chiffre 3 est dix fois moins grande que celle du chiffre 6	6 est le chiffre des centaines	la valeur du chiffre 4 est deux fois plus grande que celle du chiffre 6	0,631 est la partie décimale
6. Sur la demi-droite graduée ci-dessous...	l'abscisse du point A est 5,9	l'abscisse du point C est comprise entre 6,1 et 6,2	l'abscisse du point A est $5 + \frac{9}{10} + \frac{10}{100}$	l'abscisse du point B est 5,6
7. Le nombre 6,58 est supérieur à...	6,6	$6 + \frac{5}{100} + \frac{6}{10}$	6,57	$\frac{65}{10}$
8. Un nombre compris entre 24,56 et 24,57 est par exemple...	$\frac{24 568}{1 000}$	24,560 7	impossible, il n'y a pas de nombre compris entre 24,56 et 24,57	$42 + \frac{562}{1 000}$



Récréation mathématique

La constante de Champernowne

Ce nombre, inventé par le mathématicien anglais David Gawen Champernowne en 1933, commence par 0,123456789101112131415...

- a. Quelle est la particularité de ce nombre ? Donne les dix décimales suivantes.
- b. À ton avis, peut-on écrire ce nombre sous forme d'une fraction décimale ?
- c. Propose une façon d'écrire une valeur approchée, au cent-milliardième près, de cette constante à l'aide de fractions décimales.

D.G. Champernowne était professeur d'économie à l'université de Cambridge.



10719	Cahier d'exercices Iparcours maths 6e (éd. 2019) 9782362463105	5,60 €	
10721	Cahier numérique Iparcours maths 6e (éd. 2019) * DVD monoposte (pour 1 PC/MAC)	30,00 €	4+2
10722	Cahier numérique Iparcours maths 6e (éd. 2019) * DVD site : 89,00 €	89,00 €	13+3
10174	Cahier numérique Maths IParcours 6e (éditions 2019) Clé USB	49,00 €	7+3
11497	Manuel iParcours Maths 6ème (Cycle 3) 978-2-36246-149-1 240 pages	14,95 €	2+1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier thématique P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (éd. 2018) – 4^e 5^e 6^e primaire

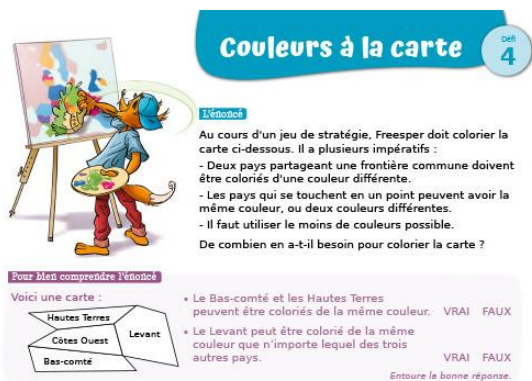


Une approche motivante pour faire des maths avec plaisir !

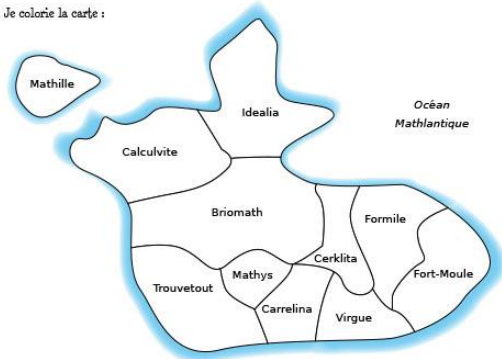
5,80€

Un cahier thématique (résolution de problèmes, calcul mental, jeux mathématiques) pour :

- > trouver ou retrouver le plaisir de faire des mathématiques ;
- > développer les capacités de raisonnement ;
- > acquérir des automatismes en calcul mental ;
- > favoriser la mémorisation ;
- > redonner confiance aux élèves en difficulté.



Je colorie la carte :



Pour aller plus loin :
• Invente ta propre carte avec une couleur, deux couleurs, trois couleurs, quatre couleurs, cinq couleurs.

sept 7

- Résolution de problèmes

45 "défis" motivants à résoudre : les énoncés, associés à une illustration, sont le point de départ d'une réflexion. Les élèves font des essais, conjecturent, testent... et explicitent leur démarche par écrit.

- Calcul mental

112 séquences progressives pour mettre en place une pratique régulière du calcul mental en classe.

- Jeux mathématiques

20 pages avec énigmes, messages cryptés, séries logiques, frises, transformations géométriques, jeux de perspective, pavages, opérations codées, dessins à reproduire, intrus à trouver, diagrammes à compléter, etc.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

**Cahier thématique P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (éd. 2018) –
4^e 5^e 6^e primaire**



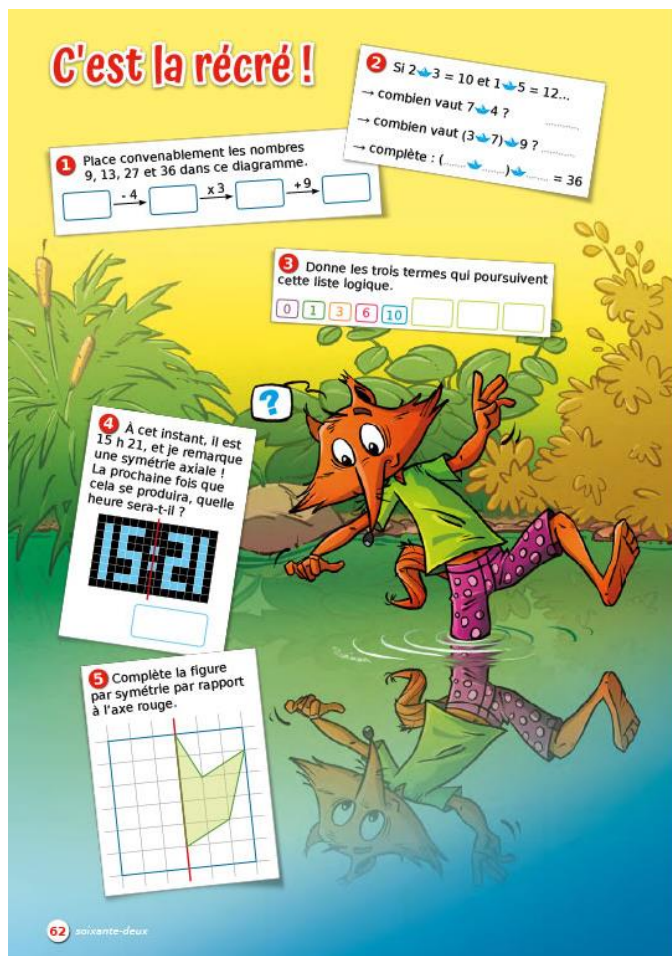
Cahier thématique P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (éd. 2018) – 4^e 5^e 6^e primaire



Procurez-vous également [LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT](#), complément indispensable du *cahier P'tit Rusé* avec l'exposé de la démarche pédagogique, le déroulement détaillé des séances, l'intégralité des corrigés.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier thématique P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (éd. 2018) – 4^e 5^e 6^e primaire



Une version numérique gratuite, accessible pour tous

Retrouvez sur Internet l'intégralité du cahier papier ainsi que

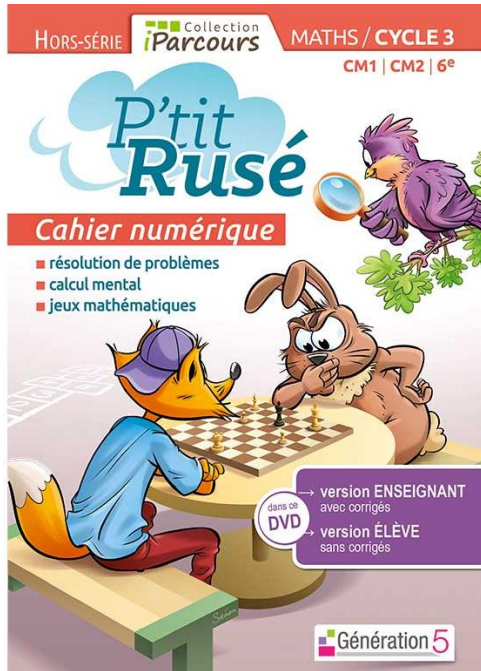
- > les **énoncés sonorisés** pour aider les élèves ayant des difficultés de lecture,
- > des **QCM de calcul mental**,
- > de nombreux **outils de simulation** pour expérimenter et tester ses hypothèses,
- > des **aides animées** : explication des défis, techniques de calcul mental...
- > les **corrigés** des exercices et des pages *Récrés* pour le professeur (après inscription gratuite).

Accès gratuit au cahier numérique : www.iparcours.fr/ptitrusé

Il existe aussi une **version locale** (DVD, téléchargement ou clé USB) pour utiliser le cahier numérique sans être connecté à Internet.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Cahier numérique P'tit Rusé Maths Cycle 3 (éd. 2018) 4^e 5^e 6^e primaire

Ce logiciel permet d'afficher ou de projeter le cahier d'exercices correspondant, **sans être connecté à Internet**.
Vous bénéficiez également de tous les **compléments interactifs**.

Découvrez la version **numérique** du **Cahier P'tit Rusé Maths Cycle 3 (éd. 2018)** :

ce logiciel (disponible en DVD-Rom, clé USB et téléchargement) permet d'afficher à l'écran, ou de projeter, toutes les pages du cahier **sans être connecté à Internet**.

Vous bénéficiez également de **nombreux compléments interactifs**.

Ouvrage Pages personnelles Cahier P'tit Rusé CYCLE 3 / version élève

sommaire

Des 1 : Les fléchettes	4	Des 26 : C'est pas du tac !	35	Calcul mental (17 à 20)	65
Des 2 : À table !	5	Des 27 : Cheese... ousté !	36	Revue 15	66
Des 3 : Bas les masques !	6	Des 28 : La piscine	37	Calcul mental (21 à 24)	67
Des 4 : Cuisiner à la carte	7	Revue 2	38	Calcul mental (25 à 28)	68
Revue 1	8	Des 29 : Chevaliers de la table... canie	39	Calcul mental (29 à 32)	69
Des 5 : Course au palladium	9	Des 30 : Dans le mille !	40	Revue 34	70
Des 6 : Chacun ses goûts	10	Des 31 : Provisions en prévision	41	Calcul mental (33 à 37)	71
Des 7 : Les deux font la paire	11	Des 32 : Soléilslap	42	Calcul mental (38 à 41)	72
Des 8 : C'est le bouquet !	12	Revue 8	43	Calcul mental (42 à 45)	73
Revue 2	13	Des 33 : À la page...	44	Revue 15	74
Des 9 : Au long cours...	14	Des 34 : Faux jettens !	45	Calcul mental (46 à 49)	75
Des 10 : Que de vites !	15	Des 35 : Quadrature	46	Calcul mental (50 à 53)	76
Des 11 : Moins sur l'échiquier	16	Des 36 : Onze Wélie	47	Calcul mental (54 à 57)	77
Des 12 : Qui suis-je ?	17	Revue 9	48	Revue 18	78
Revue 3	18	Des 37 : Aloï jecta est	49	Calcul mental (58 à 60)	79
Des 13 : C'est le gub !	19	Des 38 : T'as des beaux œufs, tu sais !	50	Calcul mental (61 à 64)	80
Des 14 : Farandole de couleurs	20	Des 39 : En piste	51	Calcul mental (65 à 67)	81
Des 15 : Plein la vue !	21	Des 40 : Les bons ingrédients	52	Revue 17	82
Des 16 : Court circuit !	22	Revue 10	53	Calcul mental (68 à 70)	83
Des 17 : Caractères affirmés	23	Des 41 : Le rendu du Mandibec	54	Calcul mental (71 à 74)	84
Des 18 : Carrement chocola !	24	Des 42 : Freesty Parc	55	Calcul mental (75 à 78)	85
Des 19 : Ou est-ce ?	25	Des 43 : Course de haies	56	Revue 18	86
Des 20 : Voltures en bataille	26	Des 44 : À tout à l'heure !	57	Calcul mental (79 à 82)	87
Revue 5	27	Revue 11	58	Calcul mental (83 à 86)	88
Des 21 : Pièces culvées	28	Des 45 : Pour l'Histoire	59	Calcul mental (87 à 90)	89
Des 22 : Vivement lundi !	29	Calcul mental (1 à 4)	60	Revue 19	90
Des 23 : De ville en ville	30	Calcul mental (5 à 8)	61	Calcul mental (91 à 94)	91
Des 24 : Quel programme !	31	Revue 12	62	Calcul mental (95 à 98)	92
Des 25 : Pailles en pagaille	32	Calcul mental (9 à 12)	63	Calcul mental (99 à 103)	93
		Calcul mental (13 à 16)	64	Revue 20	94
				Calcul mental (104 à 107)	95
				Calcul mental (108 à 112)	96

Les fléchettes

Le texte de l'énoncé présente le défi qui vient d'être lancé.

Avant tout, assure-toi que tu as bien compris l'énoncé.

Vois-tu quelques-uns des aspects de ton raisonnement ? N'hésite pas à faire des schémas, des dessins.

Le défi est-il résolu ? Et si oui, comment ? Un peu plus loin dans la réflexion ?

Voici un indice qui te permettra de bien dénouer.

www.iparcours.fr

P'tit Rusé numérique

Retrouve gratuitement sur Internet :

- > l'intégralité du cahier,
- > des aides animées,
- > des exercices sonorisés,
- > etc.

L'enseignant a accès aux corrigés et aux énoncés du calcul mental (inscription gratuite : www.iparcours.fr).

Egalement disponible en cd-rom, clé USB, téléchargement.

Mode Edition

X Afficher les compléments

2-3 / 97

>>> **Vidéoprojetez les exercices et les compléments numériques :**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique P'tit Rusé Maths Cycle 3 (éd. 2018) 4^e 5^e 6^e primaire

The screenshot displays the digital interface of the 'Cahier P'tit Rusé Maths Cycle 3' (version élève). The interface includes a top navigation bar with 'Ouvrage' and 'Pages personnelles', and a title bar 'Cahier P'tit Rusé CYCLE 3 / version élève'. The left page, titled 'C'est la récré !', features a red rocket ship and several math problems:

- Problem 1: A logic puzzle about spheres and solids.
- Problem 2: A spatial reasoning problem involving cubes.
- Problem 3: A logic puzzle about terms.
- Problem 4: A puzzle about symbols and numbers.
- Problem 5: A cryptogram puzzle with a circular alphabet.

 The right page, titled 'Course au palindrome', includes an illustration of a fox and a text-based problem about palindromes. It provides a definition of palindromes, an example (2008 becomes 8002), and a challenge to find a palindromic year between 2018 and 2050. The interface also shows a bottom toolbar with 'Mode Edition', 'Afficher les compléments', and navigation controls.

- **énoncés sonorisés** pour aider les élèves ayant des difficultés de lecture,
- **QCM de calcul mental**, avec des données nouvelles à chaque lancement,
- **outils de simulation** pour expérimenter et tester les hypothèses,
- **aides animées** : explication des défis, techniques de calcul mental...
- **corrigés des exercices et des pages Récrés pour le professeur**,

Des outils simples et intuitifs vous permettent de zoomer, d'annoter les pages, de tracer des formes et des traits, d'utiliser des spots et des masques, etc.

Vous pouvez afficher simultanément plusieurs compléments, avec une qualité optimale.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique P'tit Rusé Maths Cycle 3 (éd. 2018) 4^e 5^e 6^e primaire

>>> Personnalisez les éléments à projeter.

Vous pouvez facilement composer des "pages personnelles" :

- copiez différents éléments du cahier numérique,
- insérez vos propres éléments,
- ajoutez des annotations,
- enregistrez et diffusez la page aux élèves.

>>> Version spéciale pour les élèves.

En plus de la *version Enseignant* (avec les corrigés), le logiciel permet de lancer la **version Élève** (sans les corrigés).

Sur un poste individuel (lors d'activités complémentaires, en révision, en soutien...), l'élève accède alors aux aides, animations, QCM, etc.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **PRIX DE VENTE 10,200** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Cahier numérique P'tit Rusé Maths Cycle 3 (éd. 2018) 4^e 5^e 6^e primaire

Monoposte : le logiciel est *installable sur un seul ordinateur* (ref 978-2-36246-245-0).

Site : le logiciel est *installable sur tous les ordinateurs* de l'établissement et des enseignants (ref 978-2-36246-246-7).

Clé USB : livraison d'une clé USB permettant d'utiliser le cahier numérique *sur un ordinateur sans aucune installation*, le programme se lance depuis la clé (ref 978-2-36246-247-4).

Ouvrage Pages personnelles Cahier P'tit Rusé CYCLE 3 / version élève

séquence 80
Convertir en heures-minutes

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Complète.
a. 180 min = h min d. 133 min = h min
b. 150 min = h min e. 411 min = h min
c. 77 min = h min f. 501 min = h min

3 Classe les durées suivantes de la plus longue à la plus courte :
2 h 50 min ; 168 min ; 2 h trois quarts ; 172 min.

séquence 81
Ajouter des durées

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Complète.
a. 2 h 17 min + 3 h = d. 6 h 07 min + 3 h 47 min =
b. 5 h 26 min + 0 h 10 min = e. 3 h 35 min + 2 h 45 min =
c. 3 h 15 min + 2 h 25 min = f. 1 h 43 min + 2 h 54 min =

3 Complète chaque série de durées.
a. 3 h 40 ; 3 h 47 ; 3 h 54 ; ; ;
b. 1 h 09 ; 3 h 30 ; 5 h 51 ; ; ;

séquence 82
Soustraire des durées

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Complète.
a. 7 h 45 min - 2 h = d. 15 h 36 min - 12 h 09 min =
b. 12 h 56 min - 0 h 20 min = e. 2 h 12 min - 1 h 48 min =
c. 4 h 45 min - 1 h 15 min = f. 11 h 27 min - 4 h 51 min =

3 Complète cette série de durées.
a. 5 h 32 ; 5 h 23 ; 5 h 14 ; ; ;
b. 18 h 13 ; 17 h 30 ; 16 h 47 ; ; ;

séquence 84
Calculer 50 % et 25 % d'un nombre

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Complète.
a. 50 % de 84 = d. 25 % de 108 = f. Calcule.
b. 25 % de 44 = e. 50 % de 192 = 50 % de 50 % de 88 =
c. 50 % de 122 = f. 25 % de 224 = À quel pourcentage de 88 ce résultat correspond-il ?

Calcul mental

séquence 83
Calculer 10 %, 20 %... d'un nombre

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Complète.
a. 10 % de 1 000 = d. 10 % de 70 = f. Calcule.
b. 20 % de 400 = e. 20 % de 30 = 50 % de 20 % de 80 =
c. 20 % de 20 = f. 90 % de 30 = À quel pourcentage de 80 ce résultat correspond-il ?

séquence 85
Vers l'écriture décimale : 1 chiffre

1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Écris sous la forme d'un nombre décimal.
a. $\frac{5}{10}$ = c. $5 + \frac{9}{10}$ = e. $\frac{43}{10}$ =
b. 8 dixièmes = d. 7 unités et 3 dixièmes = f. 107 dixièmes =

3 Colorie d'une même couleur les cases désignant le même nombre.

$\frac{17}{10}$	$\frac{107}{10}$	17 dixièmes	10 unités et 7 dixièmes	$\frac{107}{10}$ dixièmes	1.7	1 unité et 7 dixièmes	10.7
-----------------	------------------	-------------	-------------------------	---------------------------	-----	-----------------------	------

séquence 86
Vers l'écriture décimale : 2 chiffres

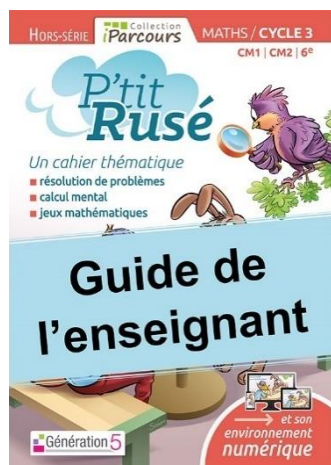
1 Écoute et complète. a. b. c. d. e.

2 Écris sous la forme d'un nombre décimal.
a. $\frac{17}{100}$ = c. $7 + \frac{13}{100}$ = e. $\frac{543}{100}$ =
b. 35 centièmes = d. 11 unités et 45 centièmes = f. 1 072 centièmes =

3 Colorie d'une même couleur les cases désignant le même nombre.

$\frac{170}{100}$	$\frac{170}{100}$	1.07	1 unité et 7 centièmes	$\frac{107}{100}$	107 centièmes	1 unité et 70 centièmes	1.7
-------------------	-------------------	------	------------------------	-------------------	---------------	-------------------------	-----

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Guide de l'enseignant P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (édition 2018) 4^e 5^e 6^e primaire

Le complément indispensable du cahier P'tit Rusé Maths Cycle 3...

Vous trouverez dans ce **GUIDE DE L'ENSEIGNANT** :

- > l'exposé complet de la **démarche pédagogique** ;
- > **pour chacun des 45 défis** :
 - rappel des objectifs,
 - références aux programmes,
 - déroulement détaillé de la séance,
 - stratégies de résolution,
 - solutions possibles,
 - prolongements...
- > l'ensemble des consignes et questions de **calcul mental** ;
- > **l'intégralité des corrigés**.

12185	Cahier numérique - p'tit rusé maths cycle 3 4e 5e 6e primare (édition 2018) * CLE USB	49,00 €	7+3
10723	Cahier numérique - p'tit rusé maths cycle 3 (édition 2018) DVD monoposte	30,00 €	4+2
10724	Cahier numérique - p'tit rusé maths cycle 3 (édition 2018) * DVD site	89,00 €	13+3
10187	Cahier thématique P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (éd. 2018) 978-2-36246-240-5	5,80 €	
10725	Guide de l'enseignant - p'tit rusé maths cycle 3 (édition 2018) 128 pages	16,80 €	2+1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

Guide de l'enseignant P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (édition 2018)

4^e 5^e 6^e primaire

Défi **1 Les fléchettes**

Les élèves s'engagent dans la recherche de différentes décompositions du nombre 12 sous forme d'une somme de nombres entiers. Sans exiger de l'élève qu'il trouve toutes les solutions*, il s'agit d'encourager son désir d'en trouver le plus grand nombre possible.

Contexte mathématique

Écrire un nombre comme addition de nombres entiers naturels est un problème de partition bien connu dans la théorie de nombres.

À l'occasion de ce problème, les élèves vont travailler autour de l'addition, dont ils auront l'occasion d'appréhender les propriétés (commutativité, associativité).

Par ailleurs, le calcul mental sera fortement mobilisé tout au long de ce défi.

Mise en situation et déroulement

Le contexte du jeu de fléchettes conduit l'élève à faire des premiers essais. Par exemple, en lançant les fléchettes vers la cible, on peut obtenir les résultats totalisant 12 points (par exemple : 3, 4, 5) mais aussi ceux qui ne totalisent pas 12 points (par exemple : 3, 4, 8).

En notant les résultats de chaque essai sous forme d'addition (permettant de vérifier le résultat), on dirige l'élève vers une recherche de différentes additions.

Questions possibles aux élèves :

- Est-il possible d'avoir (ou non) des nombres qui se répètent dans une addition (exemple : $3 + 3 + 3 + 3 = 12$) ?
- Les combinaisons 7, 5 et 5, 7 peuvent-elles être considérées comme deux solutions différentes, ou bien comme une seule et même solution ?

Le contexte de ce jeu permet clairement les additions où des termes se répètent, mais il est important d'en discuter avec les élèves.



La deuxième question met en exergue la commutativité et l'associativité de l'addition. Dans le contexte du problème, il semble pertinent de considérer 7, 5 et 5, 7 comme deux solutions distinctes.

Pour bien comprendre l'énoncé

- a. Ce cas ne convient pas puisqu'on obtient : $3 + 4 + 2 + 1 = 10$.
- b. Ce cas convient puisqu'on obtient : $2 + 5 + 5 = 12$.

Pour bien commencer

Pour le nombre 4, les possibilités sont :

1, 1, 1, 1
1, 1, 2
1, 3

Il y a donc trois possibilités, à l'ordre des termes près.

Guide de l'enseignant P'tit Rusé MATHS Cycle 3 (édition 2018)

4^e 5^e 6^e primaire

Défi

2 À table !

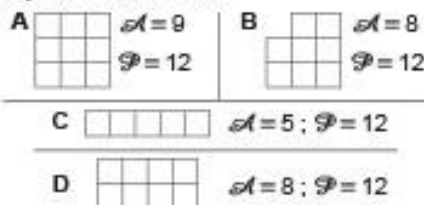
Les élèves explorent différentes configurations en essayant de trouver le plus grand nombre de dispositions de tables possible. On parviendra à la conclusion que toutes les dispositions correspondent à des formes de même périmètre mais d'aire éventuellement différente.

Contexte mathématique

Lors de leurs explorations (sur feuille quadrillée ou en manipulant des pièces carrées), les élèves mobilisent plusieurs concepts mathématiques :

- le périmètre correspondant au nombre de convives
- l'aire représentant le nombre de tables.

On constate que les formes géométriques respectant les consignes ont toutes le même périmètre, mais pas toujours la même aire.



Les questions *Pour aller plus loin* permettent d'aborder d'autres concepts mathématiques :

- la parité (nombre d'invités toujours pair)
- les régularités (algèbre), lorsque les tables sont alignées en une seule rangée.

Ceci peut être généralisé à l'aide d'une formule (Exemple C : nombre de tables $\times 2 + 2$ extrémités).

Mise en situation et déroulement

L'enseignant questionne les élèves sur leur expérience :

— Lors d'un repas au restaurant, avez-vous observé comment étaient disposées les tables ?

Au fur et à mesure des réponses, l'enseignant introduit les règles du défi :

- les tables sont de forme carrée,
- une personne est assise de chaque côté,
- les tables partagent un côté commun dès lors que l'on veut accueillir plus de 4 personnes.

Peu à peu, on quitte le contexte de la vie quotidienne pour explorer un modèle mathématique (décontextualisation).



Pour bien comprendre l'énoncé

Les deux exemples présentés dans ce paragraphe ne respectent pas les règles :

- La configuration est possible mais ne convient pas à 12 personnes.
- Les tables ne partagent pas un côté commun.

Pour vérifier la compréhension de l'énoncé,

l'enseignant peut interroger les élèves sur une configuration de type 2×2 (ci-contre).

Réponse : Bon agencement mais nombre de places insuffisant.

Cette réponse démontre qu'une disposition de tables de plus d'une rangée (mais < 3) peut convenir (voir D).

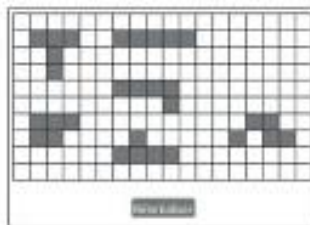
L'enseignant fait remarquer qu'une configuration peut se retrouver disposée différemment, si on la déplace par symétrie ou par rotation.

www.iparcours.fr

P'tit Rusé numérique

Accès gratuit à de nombreux outils de simulation et de modélisation.

DÉFI 2



L'élève clique sur une case pour la colorier.

Multi-disciplines

CYCLES 1, 2, 3



34 outils interactifs pour l'école

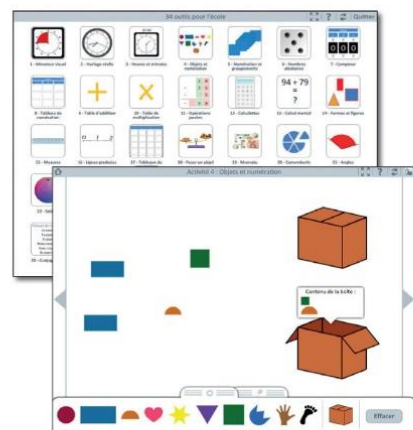
Logiciel

Ces outils utilisables avec un TBI, VPI ou vidéoprojecteur permettent :

- d'afficher et manipuler des minuteurs, des horloges, des balances, des instruments de mesure, des pièces et des billets, des formes géométriques, des angles, des solides en 3D, etc.
- de générer des étiquettes (mots, paragraphes) à partir de ses propres textes, pour classer, associer, ranger... en lecture, orthographe, grammaire ;
- d'utiliser des compteurs, des tableaux (numération, conversion), des calculettes, des générateurs de nombres, des poseurs d'opérations, des axes gradués...
- de remplir et compléter un cahier de textes numérique, des tableaux de relevés météo, des fonds d'écran variés.

34 outils interactifs pour l'école
Logiciel site*

Réf. 3 502 402 969 932 89 €



Existe en version tablette !
> www.g5-apps.fr



52 activités numériques à l'école

Dossier pédagogique + ressources numériques

Intégrer le numérique dans les apprentissages, afin de rendre les élèves plus actifs. Cet ouvrage très complet exploite de nombreux outils numériques : ordinateur, tablettes, TBI, appareil photo numérique, site d'école, ressources en ligne, logiciels, robots, etc.

- **Le classeur pédagogique** (132 pages) contient :
 - des indications pratiques pour la mise en œuvre du numérique à l'école,
 - une présentation des 52 activités : objectifs pédagogiques, indications pratiques, déroulement détaillé, plus-value du numérique, prolongements, etc.
- **Un cd-rom** contient les fiches-outils associées aux activités : des fiches pour l'enseignant, des fiches-élèves à compléter sur l'ordinateur (Open Office, Word) ou sur papier (PDF à imprimer), une webographie facilitant l'accès aux sites mentionnés.

→ **OFFERT** : le livret de compétences pour les élèves, à imprimer.

52 activités numériques à l'école
Classeur + cd-rom

Réf. 9 782 362 461 187 49 €



* Version site, durée illimitée : ce logiciel peut être installé dans toutes les classes de l'école, ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Créer un livre numérique

CYCLES 1, 2, 3



Edupages Creator

Logiciel Pour réaliser un livre à imprimer ou à diffuser sur le Web !

- Exemples**
- fabriquer un trombinoscope de la classe, un imagier, un album illustré,
 - composer un cahier de vie, un journal de classe ou d'école,
 - relater une sortie scolaire, rendre compte d'une expérience,
 - rédiger un récit, un exposé, une recette, un mode d'emploi...
 - inventer des exercices, des problèmes illustrés...
 - pour l'enseignant : présenter une leçon ou des rappels de cours.

• **Des fonctionnalités étudiées**

- Combinez librement textes, images, photos, liens audio et vidéo...
- Une fois imprimé, le livre reste interactif grâce à un système de QR-codes.
- Diffusez-le en toute sécurité sur le Web auprès des personnes de votre choix.

POINTS FORTS

- très grande simplicité d'emploi
- création de *mini-livres* en quelques clics
- utilisable dans toutes les disciplines
- diffusion sécurisée sur le Web
- version *locale* (hors connexion Internet)



Edupages Creator	Logiciel site*	Réf. 3 502 402 971 485	89 €
Edupages Creator	Logiciel monoposte	Réf. 3 502 402 971 492	39 €

Arts plastiques

CYCLES 1, 2, 3

NOUVEAU !

80 activités d'arts plastiques à l'école



Dossier pédagogique

Un impressionnant panel d'activités !

80 activités pour réfléchir sur l'art, stimuler la curiosité et aboutir au plaisir de créer. Un dossier 100 % pratique avec pour chaque fiche : objectifs, références artistiques, déroulement détaillé de la séance.

Exemples de travaux : Lettres & Mots, Portraits, Mains, Personnages, Animaux, Nature & Paysages, Objets & Matériaux, Formes, Effets optiques, etc

80 activités d'arts plastiques à l'école	Réf. 3 9 782 362 463 372	79 €
--	--------------------------------	------



* Version site, durée illimitée : le logiciel peut être installé dans toutes les classes de l'école, ainsi que sur les ordinateurs personnels des enseignants.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



collection Evolu Fiches

TOUS NIVEAUX / TOUTES MATIÈRES

Pour chaque titre, plusieurs versions sont disponibles :

> Fiches pour l'élève

Un fichier papier (format photocopiable) avec des exercices de difficulté progressive.

> Logiciel : il permet à l'enseignant d'imprimer, de modifier, de vidéoprojecter les fiches, etc.

> PACK : Fiches pour l'élève + logiciel

Pour bénéficier du fichier papier tout en pouvant intervenir sur les fiches.



Nombreux extraits à télécharger gratuitement !

Le catalogue interactif (www.g5.re/z4h) permet d'accéder en un clic aux pages des produits (les extraits se trouvent en bas de page).



	TITRES DISPONIBLES	Fichier seul	Logiciel seul	Pack
MATERNELLE	Graphismes en maternelle	EF004.....45 €	MF004L...36 €	MF00479 €
	Lecture en maternelle grande section	EF020.....45 €	MF020L...36 €	MF02079 €
	Activités autour de l'Alphabet + fichier d'écriture	EF027.....49 €	MF027L...36 €	MF02079 €
	Activités math. en petite section	EF001.....45 €	MF001L...36 €	MF00179 €
	Activités math. en moyenne section	EF002.....45 €	MF002L...36 €	MF00279 €
	Activités math. en grande section	EF003.....45 €	MF003L...36 €	MF00379 €
	Découvrir le monde - Moyenne section	EF058.....45 €	MF058L...36 €	MF05879 €
	Découvrir le monde - Grande section	EF059.....45 €	MF059L...36 €	MF05979 €
ÉLÉMENTAIRE - français	Activités autour des dinosaures GS / CP / CE1	EF021.....45 €	MF021L...36 €	MF02179 €
	Phonèmes et graphèmes au CP	EF013.....45 €	MF013L...36 €	MF01379 €
	Lecture au CP	EF026.....45 €	MF026L...36 €	MF02679 €
	Lecture Niveau I (CP, CE1, CE2)	EF014.....45 €	MF014L...36 €	MF01479 €
	Lecture Niveau II (CE2, CM1, CM2)	EF017.....45 €	MF017L...36 €	MF01779 €
	Orthographe au CE1 / CE2	EF028.....45 €	MF028L...36 €	MF02879 €
	Conjugaison au CE1 / CE2	EF030.....45 €	MF030L...36 €	MF03079 €
	Grammaire au CE1 / CE2	EF034.....45 €	MF034L...36 €	MF03479 €
	Français et Manga au CE1 / CE2	EF036.....45 €	MF036L...36 €	MF03679 €
	Orthographe au CM1 / CM2	EF029.....45 €	MF029L...36 €	MF02979 €
	Conjugaison au CM1 / CM2	EF031.....45 €	MF031L...36 €	MF03179 €
	Grammaire au CM1 / CM2	EF035.....45 €	MF035L...36 €	MF03579 €
	Français et Manga au CM1 / CM2	EF037.....45 €	MF037L...36 €	MF03779 €
	Expression écrite au Cycle 3	EF019.....45 €	MF019L...36 €	MF01979 €

	TITRES DISPONIBLES	Fichier seul	Logiciel seul	Pack
ÉLÉMENTAIRE - mathématiques	Numération, opérations, problèmes au CP	EF022.....45 €	MF022L...36 €	MF02279 €
	Géométrie et mesures au CP	EF023.....45 €	MF023L...36 €	MF02379 €
	Numération et opérations au CE1	EF005.....45 €	MF005L...36 €	MF00579 €
	Résolution de problèmes au CE1	EF006.....45 €	MF006L...36 €	MF00679 €
	Géométrie et mesures au CE1	EF007.....45 €	MF007L...36 €	MF00779 €
	Numération et opérations au CE2	EF008.....45 €	MF008L...36 €	MF00879 €
	Résolution de problèmes au CE2	EF009.....45 €	MF009L...36 €	MF00979 €
	Géométrie et mesures au CE2	EF010.....45 €	MF010L...36 €	MF01079 €
	Maths et Manga au CE1 / CE2	EF032.....45 €	MF032L...36 €	MF03279 €
	Numération et opérations au CM1	EF018.....45 €	MF018L...36 €	MF01879 €
ÉLÉMENTAIRE - sciences	Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	EF040.....45 €	MF040L...36 €	MF04079 €
	Numération, opérations et calcul au CM2	EF039.....45 €	MF039L...36 €	MF03979 €
	Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	EF041.....45 €	MF041L...36 €	MF04179 €
	Maths et Manga au CM1 / CM2	EF033.....45 €	MF033L...36 €	MF03379 €
	Géométrie, grandeurs et mesures au CM1 / CM2	EF042.....45 €	MF042L...36 €	MF04279 €
	L'espace et le temps CP / CE1	EF024.....45 €	MF024L...36 €	MF02479 €
	Sc. de la Vie et technologie CP/CE1	EF025.....45 €	MF025L...36 €	MF02579 €
	Le ciel et la Terre (Cycle 3)	EF012.....49 €	MF012L...36 €	MF01279 €
	Objets et réalisations techniques (Cycle 3)	EF011.....49 €	MF011L...36 €	MF01179 €
	Sécurité routière et gestes de premiers secours CE / CM	EF038.....49 €	MF038L...36 €	MF03879 €

> Mais aussi...

4 titres particulièrement utiles aux enseignants débutants ou remplaçants avec les notions essentielles du programme en un seul fichier !

	TITRES DISPONIBLES	Fichier seul	Logiciel seul	Pack
ESSENTIEL	L'essentiel de la Maternelle	EF043.....49 €	MF043L...36 €	MF04379 €
	L'essentiel du Cours Préparatoire	EF044.....49 €	MF044L...36 €	MF04479 €
	L'essentiel du Cours Élémentaire	EF045.....49 €	MF045L...36 €	MF04579 €
	L'essentiel du Cours Moyen	EF046.....49 €	MF046L...36 €	MF04679 €

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

TOUS NIVEAUX / TOUTES MATIÈRES

fichiers photocopiables **labellisés à 45€** (au lieu de 79€) **sans le logiciel.**

COMMANDE RAPIDE par CODES ARTICLES du catalogue Mycomicro				
Code_Article	Titre	Quantité	Prix	Total
670	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Préparatoire - Pack Fichier + Logiciel - Génération5	1	79,00	79,00 €
709	Evolu Fiches : Français et Manga (CE1-CE2 2e 3e primaire) - Fichier papier + Logiciel - Generation5	1	79,00	79,00 €
11368	Le petit Atlas (2020) 978-2-8041-9789-6	30	26,10	783,00 €

AJOUTER AU PANIER
 Enlever

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

PRIMAIRES

Article	Titre	Agrément		POINTS
688	Evolu Fiches : Lecture niveau II (CE2, CM1, CM2)	3580	79€	12+2
670	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Préparatoire - Pack Fichier + Logiciel - Génération5	2598	79€	12+2
673	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Élémentaire (CE1-CE2)	2599	79€	12+2
676	Evolu Fiches : L'Essentiel du Cours Moyen (CM1-CM2)	2600	79€	12+2
679	Evolu Fiches : Phonèmes et Graphèmes au CP - Pack Fichier + Logiciel - Génération5	3578	79€	12+2
682	Evolu fiches - Lecture au CP - 1re primaire - Fichier papier + Logiciel - Génération 5	4701	79€	12+2
685	Evolu Fiches : Lecture niveau I CP CE1 CE2 (1ere 2e 3e Prim)	3579	79€	12+2
688	Evolu Fiches : Lecture niveau II CE2, CM1, CM2 3e 4e 5e 6e	3580	79€	12+2
694	Evolu Fiches : Orthographe (CM1-CM2)	Labellisé	79€	12+2
697	Evolu Fiches : Conjugaison Fichier papier + Logiciel (CE1-CE2 2e 3e primaire)	3944	79€	12+2
703	Evolu Fiches : Conjugaison (CM1-CM2)	3945	79€	12+2
700	Evolu Fiches : Grammaire (CM1-CM2)	2217	79€	12+2
706	Evolu Fiches : Grammaire (CE1-CE2) Fichier papier + Logiciel - Génération5	6406	79€	12+2
709	Evolu Fiches : Français et Manga (CE1-CE2 2e 3e primaire)	2537	79€	12+2
712	Evolu Fiches : Français et Manga (CM1-CM2)	2538	79€	12+2
722	Evolu Fiches : Expression écrite (Cycle 3 / SEGPA)	3581	79€	12+2
725	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CP- Fichier papier + Logiciel - Génération 5	4699	79€	12+2
728	Evolu Fiches : Numération, Opérations et Problèmes au CP	4703	79€	12+2
731	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CE1 2e primaire-	3569	79€	12+2
734	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CE2 3e	3570	79€	12+2
737	Evolu Fiches : Numération et Opérations au CM1	3571	79€	12+2
740	Evolu Fiches : Numération, opérations et calcul au CM2	2602	79€	12+2
743	Evolu Fiches : Résolution de problèmes au CE1 2e primaire	3572	79€	12+2
746	Evolu Fiches : Résolution de problèmes au CE2 3e primaire	3573	79€	12+2
749	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	2603	79€	12+2
752	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	2604	79€	12+2
755	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CE1 - Fichier papier + Logiciel - Génération5	3567	79€	12+2
758	Evolu Fiches : Géométrie et Mesures au CE2 3e primaire	3568	79€	12+2
761	Evolu Fiches : Géométrie, grandeurs et mesures au CM1/CM2	2601	79€	12+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

764	Evolu Fiches : Maths et Manga (CE1-CE2) 2e 3e primaire	6408	79€	12+2
767	Evolu Fiches : Maths et Manga (CM1-CM2)	6409	79€	12+2
770	Evolu Fiches : l'Espace et le Temps CP-CE1 - Fichier papier + Logiciel - Génération5	4700	79€	12+2
773	Evolu Fiches : Sciences de la Vie et Technologie CP-CE1	4704	79€	12+2
776	Evolu Fiches : Le Ciel et la Terre (Cycle 3/SEGPA)	3583	79€	12+2
749	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	2603	79€	12+2
752	Evolu Fiches : Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	2604	79€	12+2
761	Evolu Fiches : Géométrie, grandeurs et mesures au CM1/CM2	2601	79€	12+2
779	Evolu Fiches : Objets et Réalisations Techniques (Cycle 3/SEGPA)	3584	79€	12+2
782	Evolu Fiches : Sécurité routière et gestes de premiers secours	2551	79€	12+2

Article	Fiches A4 PHOTOCOPIABLES	Labellisé		
2290	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : L'Essentiel du Cours Préparatoire	Oui	49€	7+2
2291	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : L'Essentiel du Cours Élémentaire (CE1-CE2) 2e 3e primaire belge	Oui	49€	7+2
2292	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Sécurité routière et gestes de premiers secours (CE-CM)	Oui	49€	7+2
2293	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Géométrie et mesures au CP	Oui	45€	7+2
2294	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Numération, Opérations, Problèmes au CP	Oui	45€	7+2
2295	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Lecture au CP	Oui	45€	7+2
2296	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Phonèmes et Graphèmes au CP	Oui	45€	7+2
2297	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : l'Espace et le Temps au CP-CE1	Oui	45€	7+2
2298	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Sciences de la vie et Technologie CP-CE1	Oui	45€	7+2
2299	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Lecture niveau I (CP-CE1-CE2)	Oui	45€	7+2
2300	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Orthographe (CE1-CE2)	Oui	45€	7+2
2301	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Conjugaison (CE1-CE2)	Oui	45€	7+2
2302	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Grammaire (CE1-CE2)	Oui	45€	7+2
2303	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Numération et Opérations au CE1	Oui	45€	7+2
2304	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Géométrie et Mesures au CE1	Oui	45€	7+2
2305	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Résolution de Problèmes au CE1	Oui	45€	7+2
2306	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Maths et Manga (CE1-CE2)	Oui	45€	7+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

2307	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Français et Manga (CE1-CE2)	Oui	45€	7+2
2308	Fiches PHOTOCOPIABLES : L'Essentiel du Cours Moyen (CM1-CM2)	Oui	49€	7+2
2309	Fiches PHOTOCOPIABLES Lecture niveau II (CE2-CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2310	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Orthographe (CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2311	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Conjugaison (CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2312	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Grammaire (CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2313	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Français et Manga (CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2314	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Expression Ecrite (Cycle 3 / SEGPA)	Oui	45€	7+2
2315	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Résolution de problèmes et gestion de données au CM1	Oui	45€	7+2
2316	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Résolution de problèmes et gestion de données au CM2	Oui	45€	7+2
2317	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Géométrie, grandeurs et mesures au CM1/CM2	Oui	45€	7+2
2318	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Numération et Opérations au CM1	Oui	45€	7+2
2319	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Numération, opérations et calcul au CM2	Oui	45€	7+2
2320	Fiches PHOTOCOPIABLES pour l'élève : Maths et Manga (CM1-CM2)	Oui	45€	7+2
2321	Fiches pour l'élève : Le Ciel et la Terre (Cycle 3 / SEGPA)	Oui	49€	7+2
2322	Fiches pour l'élève : Objets et Réalisations Techniques (Cycle 3 / SEGPA)	Oui	49€	7+2

Fabriquer une boussole

Matériel :

- une aiguille à coudre
- un aimant
- un petit récipient
- un bouchon en liège
- une boussole

Construction :

- Frotte l'aiguille à coudre contre l'aimant.
- Dessine une croix dans le bouchon en liège.
- Remplis le récipient d'eau.
- Place l'aiguille sur la croix en liège.
- Place l'ensemble dans le récipient.

Observations :

- Que se passe-t-il quand tu places l'aiguille et son support dans l'eau ?
- Si tu approches l'aimant de la boussole que tu as fabriquée, que remarques-tu ?
- Approche un objet en fer. Que se passe-t-il ?
- Place une boussole à côté de celle que tu as construite. Compare les directions indiquées par les deux aiguilles. Que remarques-tu ?
- Tourne le récipient puis déplace-le. Que fait l'aiguille de ta boussole ?

Le Ciel et la Terre, Cycle 3 - Fiche 22

Génération 3

Le soleil et les ombres 1/2

Des élèves font l'expérience suivante : ils plantent dans le sol des piquets de différentes longueurs. Ils mesurent la longueur des ombres au sol et reportent leurs résultats dans le tableau ci-dessous :

	piquet A	piquet B	piquet C	piquet D	Bulleau
hauteur (cm)	200	100	50	150	
ombre (cm)	200	100	50	150	2400

Quelle sera la longueur de l'ombre du piquet A ? Justifie ta réponse.

Quelle est la hauteur réelle du buleau ? Justifie ta réponse.

Si les élèves reproduisent ces expériences le matin, à midi et le soir, trouveront-ils les mêmes résultats ? Justifie ta réponse.

Expérience : Fais cette expérience dans la cour de ton école à différents moments de la journée et note tes résultats dans le relevé de mesures (fiche 13). Que remarques-tu ?

Le Ciel et la Terre, Cycle 3 - Fiche 11

Génération 3

La voix pronominale : les pronoms personnels réfléchis

1) Quelle personne désigne le pronom personnel réfléchi souligné ?

Léa, en arrivant à la maison, se débarrassa.

Le chat s'étira sur le fauteuil et se gratta l'oreille.

Mon frère et moi nous réjouissons car Noël approche !

Les enfants se retrouvent le mercredi pour s'amuser.

Les enfants, vous vous chamailliez sans arrêt !

2) Dans ce texte, souligne les verbes pronominaux.

Le jour où le printemps arriva

Pomme-Vent partit chasser dans la forêt. Alors qu'elle se débattait au bord de la rivière l'après-midi, une étrange sensation l'envahit.

Un spectacle magnifique s'offrit à elle : une douce lumière se répandait à travers les branches et se reflétait dans l'eau. Les oiseaux s'élevaient de bonheur, les poissons se prélassaient dans leur élément liquide, les arbres s'élevaient comme s'ils avaient d'un long sommeil.

Pomme-Vent se dit alors : "Le printemps est là ! Je me réjouis déjà des moments que je passerai ici avec Flou-de-Gazelle. Nous nous baignerons et nous nous amuserons des heures entières !"

3) Complète avec un pronom personnel réfléchi.

- Sur le chemin de l'école, nous sommes arrêtés au parc.
- Il s'est tordu la cheville en sautant de ce mur.
- Malheureusement, se sont perdus de vue.
- Il se dit que ses élèves ont bien compris la leçon.
- En autonomie, se lassent de feuilles mortes.
- Depuis que Léa est diabétique, vous inquiétez beaucoup.

Grammaire, CM1-CM2 - Fiche 21

Génération 3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Comment bien choisir un livre adapté pour un lecteur dyslexique ?

Il existe deux types de livres utiles et efficaces pour les lecteurs DYS : les livres dits « **FACILES À LIRE** » ou les livres dits « **ADAPTÉS** ». Ces livres ont une réelle efficacité s'ils respectent un ensemble de règles de base et de codages. Le choix d'un livre variera en fonction des différentes formes de DYS, mais aussi de l'âge du lecteur.



Pourquoi avoir choisi les ponts phoniques ?

C'est en observant les enfants de cycle 2 apprendre à lire, que nous avons constaté que la principale difficulté pour le jeune lecteur est de savoir où découper les mots en "sons". Mettre un pont sous chaque son permet de résoudre cette difficulté. Avec cette aide, la lecture est facilitée, le lecteur gagne en fluidité et avec de la fluidité, on obtient une meilleure compréhension du texte lu.

Mycomicro a sélectionné vos livres adaptés et facile à lire



PONTS PHONETIQUES

Article	Titre	Agrément		
6346	Les découvertes des Triplettes (version adaptée - Dys) NOUVEAUX VOISINS, NOUVEAUX COPAINS ! Ponts phonétiques	5785	5,50€	1
5605	Un joueur de foot inattendu ! (Livre adapté DYS) Ponts phonétiques	5244	5,50€	1
10358	Les découvertes des triplettes - un chaton nommé Clochette double espacement & muettes en gris Ponts phonétiques	6633	5,50€	1
5606	UN SERPENT QUI VEUT FAIRE DU VÉLO ! (Livre adapté DYS) Ponts phonétiques	5243	5,50€	1
5607	Une partie de pêche mordante! (Livre adapté DYS) Ponts phonétiques	5245	5,50€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

7126	À la conquête de la lecture LE VOLEUR D'ANIMAUX Sons mis en avant : EN - AN - OU - ON AVEC PONTS Ponts phonétiques	6065	5,50€	1
7127	À la conquête de la lecture LES BONBONS MAGIQUES Sons mis en avant : EAU - AU - OU - ON avec PONTS Ponts phonétiques	6066	5,50€	1
6344	Les découvertes des Triplettes (version adaptée - Dys) DOMPTEUSES D'INSECTES ! Ponts phonétiques	5786	5,50€	1
11375	À la conquête de la lecture BÂTIR UNE CABANE, QUELLE GALÈRE ! Sons mis en avant : CH - OI - AI - Ê/Ë Ponts phonétiques	Labellisé	5,50€	1
7044	Emotions - bilou a peur ! (avec ponts phonétiques) 3e Mat, 1e, 2e 3e Prim Ponts phonétiques	6076	6€	1+1
7028	Je découvre le haricot avec ponts phonétiques (DYS et lecteur débutants) 5-9ans Ponts phonétiques	6033	5€	1+1
7960	L'Electro-cyclo - Otoma et Dice - AVEC Ponts phonétiques	6099	5,50€	1
7962	Qui se cache derrière le soleil AVEC Ponts phonétiques	6098	6€	1
10378	Bernie, chevalier des pagodes (avec Ponts phonétiques)	6799	8,50€	1
10379	Bernie et les limules (avec Ponts phonétiques)	6800	8,50€	1
7957	Champion en Lecture - Otoma et Dice avec Ponts phonétiques 9791096640133	6100	5,50€	1
6213	Le médecin malgré lui ADAPTÉS AVEC Ponts phonétiques Molière	littérature	12€	2
6211	Les fourberies de Scapin - ADAPTÉS DYS AVEC Ponts phonétiques	littérature	12€	2

NOUVEAUTÉS 2021

12186	Le châtEau des fAntômes DYS - LA MOMIE DU PHARAON *** avec PONTS PHONETIQUES 978-2-918373-69-8	8,50 €	1
12187	Le château des fAntômes DYS - LE SILEX MAGIQUE *** avec PONTS PHONETIQUES 978-2-918373-68-1	8,50 €	1
12188	Le château des fantômes DYS - LA SURPRISE DU ROI-SOLEIL *** avec PONTS PHONETIQUES 978-2-918373-66-7	8,50 €	1
12189	Le château des fantômes DYS LES JEUX OLYMPIQUES *** avec PONTS PHONETIQUES 978-2-918373-67-4	8,50 €	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Manuels livres et Cahiers accessibles DYS

Double espacement / Double interligne



Article	Titre	Agrément		Points
6504	Homophones a, as, à : Tu as découvert que Pierre a amené un chien à l'école	5929	5€	1+1
6523	Homophones : a, as, à. Cahier d'exercices 100 questions - agréé 3e-6e	5930	6€	1+1
6501	Homophones davantage, d'avantages : Alex veut davantage d'avantages. Agréé 4e-6e	5927	5€	1+1
6503	Homophones : on, ont. On doit sauver Noël ! Pierre et ses amis ont découvert que le père Noël DYS	5924	5€	1+1
6526	Homophones : on, ont. Cahier d'exercices Série 1 60 questions	5931	5€	1+1
6502	Homophones ou, où. En montagne ou à la mer, Pierre ne sait jamais où il partira en vacances ? 2e-6e	5925	5€	1+1
6525	Homophones : ou, où. Cahier d'exercices 70 questions Agréé	5932	5€	1+1
6500	Homophones VER, VERS, VERRE, VERT. Un verre de fruits verts mais sans ver 3e-6e	5928	5€	1+1
6521	Homophones : son, sont. Maxime et son amie sont amoureux 3e-6e primaire. Accessible aux enfants DYS	5926	5€	1+1
6524	Homophones : son, sont. Cahier d'exercices Série 1 90 questions agréé 3e-6e	5933	5€	1+1

Maxime et son amie sont amoureux

Homophones : son, sont.



LIVRÉDUC des

Le forgeron et son apprenti sont au travail.

Les amis de son frère sont aussi mes amis.

Le forgeron et « étaient » apprenti sont au travail.

Les amis de « étaient » frère sont aussi mes amis.

Le forgeron et « ses » apprenti(s) sont au travail.

Les amis de « ses » frère(s) sont aussi mes amis.

Le forgeron et son apprenti « étaient » au travail.

Les amis de son frère « étaient » aussi mes amis.

son

sont

est un adjectif ou

est la troisième

déterminant possessif et personne du pluriel de

ne peut donc être

l'auxiliaire être,

remplacé par

« étaient ».

Je peux cependant

je peux donc remplacer

remplacer par « ses ».

par « étaient ».



Quand Maxime va à l'école, il est distrait. Il oublie souvent son matériel. Il pense à son amie.

Isabelle et Maxime sont de plus en plus souvent ensemble.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

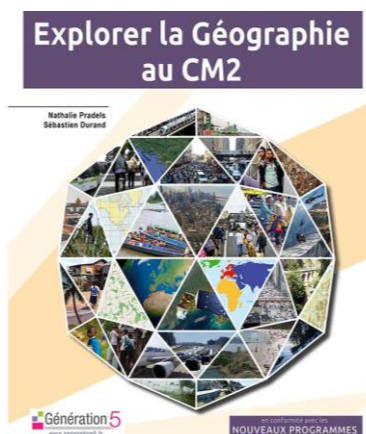
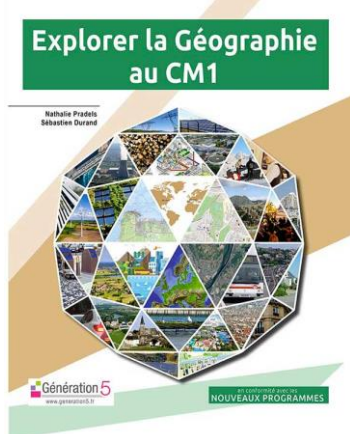
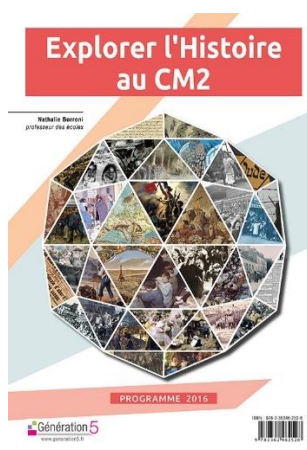
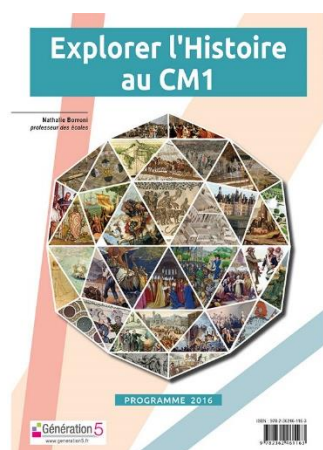
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Article	Titre	Agrément		Point
568	Collection DNC - ARCIMBOLDO - Generation5	2953	49€	7+2
572	Collection DNC - GÉOLOGIE EXTERNE (Évolution des paysages) - Generation5	2770	49€	7+2
571	Collection DNC - LA CIVILISATION GRECQUE - Generation5 monoposte	2767	49€	7+2
577	Collection DNC - LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE - Generation5	3440	49€	7+2
573	Collection DNC - LA ROME ANTIQUE - Generation5	2769	49€	7+2
574	Collection DNC - LES IMPRESSIONNISTES - Generation5	3898	49€	7+2
569	Collection DNC - LES NATURES MORTES - Generation5	3899	49€	7+2
570	Collection DNC - L'ORIENT ANCIEN (Égypte et Mésopotamie) - Generation5	2768	49€	7+2
576	Collection DNC - PORTRAIT ET AUTO PORTRAIT - Generation5	3897	49€	7+2
575	Collection DNC - XVe-XVIIe siècle : BOULEVERSEMENTS CULTURELS ET INTELLECTUELS - Generation5	2952	49€	7+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



10544	Explorer l'histoire au CM1 kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	6766	99€	15+2
10540	Explorer l'histoire au CM2 Un kit complet pour toute l'année scolaire (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	6772	99€	15+2
11379	Explorer la Géographie au CM1 kit complet (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	Labellisé	99€	15+2
11380	Explorer la Géographie au CM2 kit complet (classeur + logiciel pour vidéoprojection)	Labellisé	99€	15+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

3-7ans : Livres + cds audio + Applis



6075	JULES ET LE MONDE D'HARMONIA : La guitare Livre-CD + Application Android & Apple 3-7ans	6414	14,90€	2
6924	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : MOZART Livre-CD + Application ludo-éducatif Android & Apple	6413	14,90€	2
6923	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : LA GAMME DE DO Livre-CD + Application Android 3-7ans & Apple	6415	14,90€	2
5939	Jules et le monde d'Harmonia, Livres : COMPOSER AVEC BEETHOVEN (agrée comme logiciel ANDROID & Apple)	5637	14,90€	2
5941	Jules et le monde d'Harmonia, Livres LES CLEFS (agrée comme logiciel ANDROID & Apple)	5636	14,90€	2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Le Cours Préparatoire

24 activités différentes et des centaines d'exercices pour accompagner l'élève pendant toute l'année scolaire.

PC : Windows XP, Vista, Windows 7, 8 et 10

MAC : Mac OS X v10.6 jusqu' à 10.14 (Mojave). Ne fonctionne pas à partir de 10.15 Catalina.

Le Cours Préparatoire est un moment capital de la scolarité. Ce logiciel très complet aborde l'essentiel du programme.

Au fur et à mesure que l'élève progresse, il est valorisé, encouragé, félicité. En complément du cours, il acquiert ainsi des bases durables et sérieuses et développe une autonomie utile à sa réussite.



579	Le Cours Préparatoire (6-7 ans) pour plusieurs PC/MAC	119,00 €	18+2
------------	---	----------	-------------

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

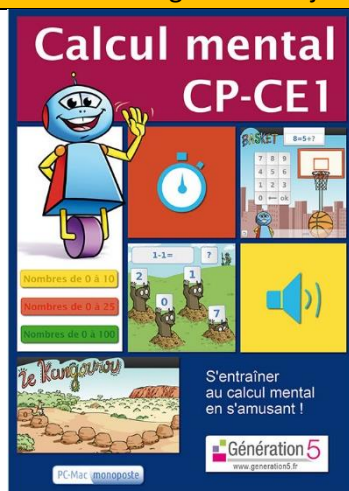
Le Cours Préparatoire

Ce logiciel éducatif propose 24 activités différentes et des centaines d'exercices



- **Lecture et vocabulaire** : les lettres, les mots et les syllabes, travail autour des phonèmes, des graphèmes et de l'image, travail autour de la phrase et du texte, compréhension des consignes, etc.
- **Expression écrite et orthographe** : orthographier les mots courants / placer points, majuscules, virgules...
- **Numération, problèmes et opérations** : éléments d'une collection / unités et dizaines / position et ordre des nombres / comparaisons / écriture en chiffres et lettres / problèmes simples / tableaux à double entrée / calcul mental / etc.
- **Espace, géométrie, mesures** : positions relatives et déplacements / figures à reproduire / symétries / longueurs, tailles, masses, contenances / instruments de mesure / etc.
- **Se repérer dans le temps** : avant, après, aujourd'hui, hier, demain... / les jours de la semaine, les mois, les saisons / les horloges / le calendrier...
- **Découvrir le monde** : Milieux et modes de vie / relief, climat, saisons... / l'environnement proche, les activités quotidiennes... / les objets / règles de sécurité / états de la matière / les êtres vivants / le corps humain / etc.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Calcul mental CP-CE1

Un logiciel pour CP-CE1 (1ère 2^e primaire) mais qui peut être utilisé par des plus grands, avec une attention particulière portée aux élèves en difficulté et dyslexiques.

PC : Windows XP, Vista, Windows 7, 8 et 10

MAC : Mac OS X v10.6 et supérieur

Ce logiciel permet de s'entraîner au calcul mental en s'amusant.

Il s'adresse aux élèves de CP et de CE1 **mais peut être utilisé par des plus grands** : en effet, l'âge et le niveau scolaire ne sont pas indiqués au sein du logiciel afin de ne pas gêner des élèves plus âgés.



>>> LES POINTS FORTS :

- Des exercices nombreux et amusants avec une progression particulièrement étudiée.
- Des aides animées et sonorisées.
- Une réelle prise en compte des élèves en difficulté : le temps de réponse est paramétrable par l'adulte. On peut aussi choisir d'afficher les textes avec une police spéciale pour les élèves dyslexiques.
- Des questions écrites mais aussi orales afin de varier les modes d'apprentissage.
- Des tests pour s'évaluer et se repérer dans l'acquisition des compétences.
- Un personnage sympathique qui accompagne l'élève, l'encourage et le félicite.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Calcul mental CP-CE1

>>> NOTIONS ET COMPÉTENCES ABORDÉES :

NOMBRES DE 0 À 10

1. Ajouter 1
2. Retrancher 1
3. Sommes inférieures ou égales à 5
4. Sommes inférieures ou égales à 10
5. Retrancher 2 et 3
6. Retrancher 4, 5, 6, 7, 8, 9
7. Compléments à 10
8. Décomposer avec 5



NOMBRES DE 0 À 25

9. Décomposer avec 10
10. Sommes de 2 nombres inférieures ou égales à 10
11. Compter de 2 en 2
12. Décompter de 2 en 2
13. Soustraire un nombre < 10 à un nombre entre 10 et 20
14. Les doubles
15. Calculer en fonction des doubles
16. Compléments à 11, 12, 13... 20



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Calcul mental CP-CE1

Bilan général

Niveau 1
Nombres de 0 à 10

Niveau 2
Nombres de 0 à 25

Niveau 3
Nombres de 0 à 100

A Ajouter 1
B Retrancher
C Sommes ≤
D Sommes ≤
E Retrancher
F Retrancher
G Complément
H Décomposer

Les doubles

	Score Conservation du meilleur résultat	Temps Conservation du meilleur résultat
Test	10/10 (en 1 fois)	12 s
Décache-photo	8/10	...
La question	...	...
Chasse-taupe	...	...

K Doubles et moitiés
L Multiplier par 2

chloé

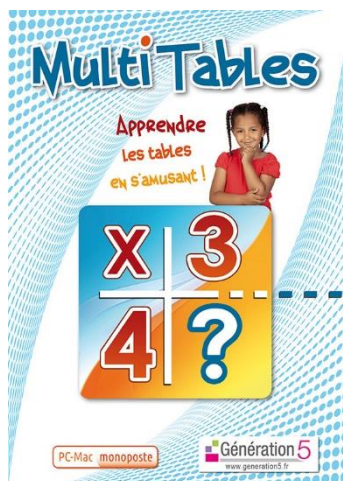
NOMBRES DE 0 À 100

17. Compter de 10 en 10
18. Décompter de 10 en 10
19. Ajouter 10
20. Retrancher 10
21. Ajouter 1, 2 et 3 à un nombre inférieur ou égal à 20
22. Retrancher 1, 2, 3 à un nombre > 20
23. Ajouter 4, 5, 6, 7, 8, 9 à un nombre inférieur ou égal à 20
24. Retrancher 4, 5, 6, 7, 8, 9 à un nombre > 20
25. Compter de 5 en 5
26. Décompter de 5 en 5
27. Doubles et moitiés
28. Multiplier par 2

3345	Calcul mental CP-CE1 - 1ère 2e primaire - pour plusieurs PC/MAC	89,00 €	13+3
-------------	---	---------	-------------

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Multi Tables

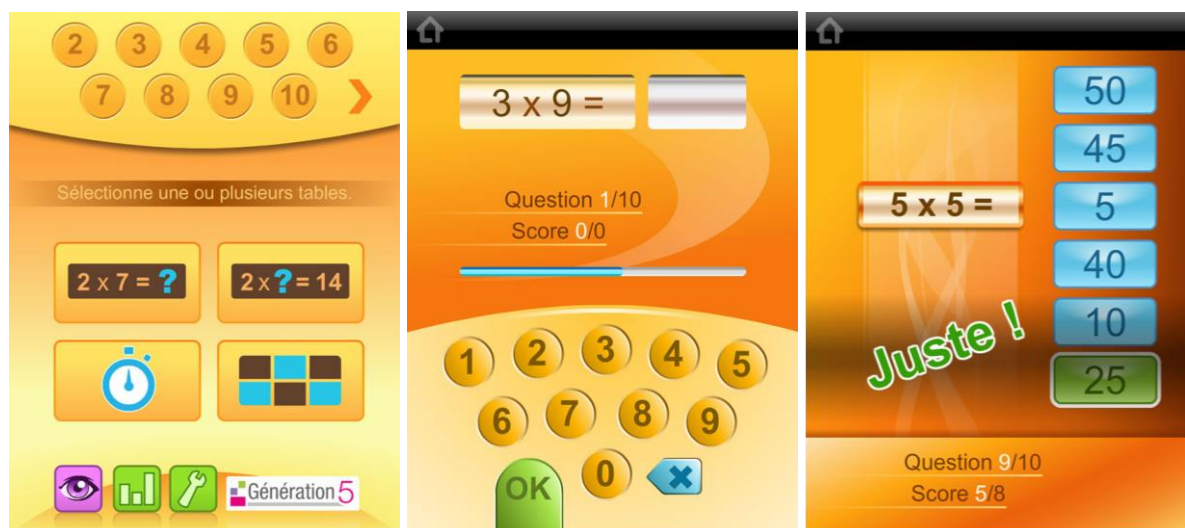
Un logiciel pour apprendre et réviser les tables de multiplication en s'amusant...

PC : Windows XP, Vista, Windows 7, 8 et 10

MAC : Mac OS X v10.6 et supérieur

Multi Tables permet d'apprendre et de réviser les tables de multiplication d'une façon agréable et ludique.

Les plus jeunes s'entraîneront avec les tables de 2 à 10. Les plus grands pourront également s'exercer avec les tables de 11 à 19.



Sélectionnez une ou plusieurs tables à réviser puis choisissez un des différents jeux :

- **A table !** C'est l'entraînement aux opérations de base pour tous les apprentis de la multiplication : répondez aux questions en temps limité.
- **Tables à trous** : un peu plus difficile puisqu'il faut trouver le nombre qui manque dans la multiplication.
- **La bonne paire** : le jeu de memory appliqué à la multiplication. Trouvez les bonnes associations et remportez l'épreuve.
- **En cascade** : un jeu de calcul mental et de réflexes.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Multi Tables



Les élèves assimileront rapidement le fonctionnement des tables de multiplication et les réponses leur viendront naturellement.

Pour augmenter la difficulté et affronter de nouveaux défis, on peut **régler le temps de réponse** dans les différents jeux.

Grâce au **bilan personnalisé**, l'enseignant pourra visualiser les résultats de l'élève et suivre sa progression, table par table.

3347	Multi Tables (tous âges) - Plusieurs PC/MAC	89,00 €	13+3
------	---	---------	------

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



DISCRI-VIS

Il vise le développement des capacités d'observation, de comparaison, de prise d'indices, et amène l'utilisateur à élaborer des stratégies.

Ce logiciel propose une série d'activités permettant de travailler la discrimination visuelle et visuo-spatiale ainsi que l'attention.



1 - Terme à terme

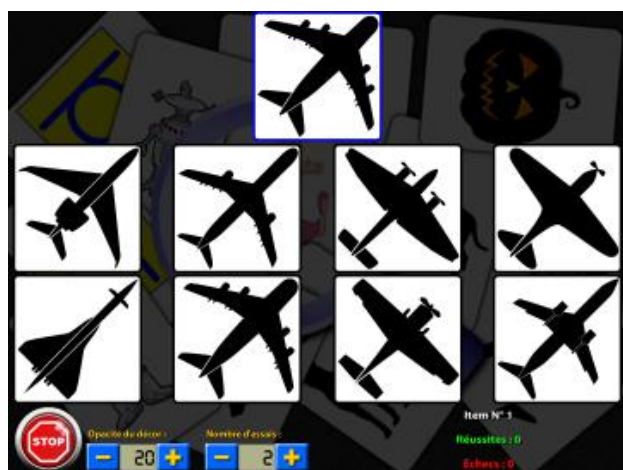
Trouver l'élément identique au modèle proposé.

Options :

- Discrimination de figurines.
- Discrimination visuo-spatiale avec choix aléatoire ou manuel de la série.

4 réponses ou 8 réponses.

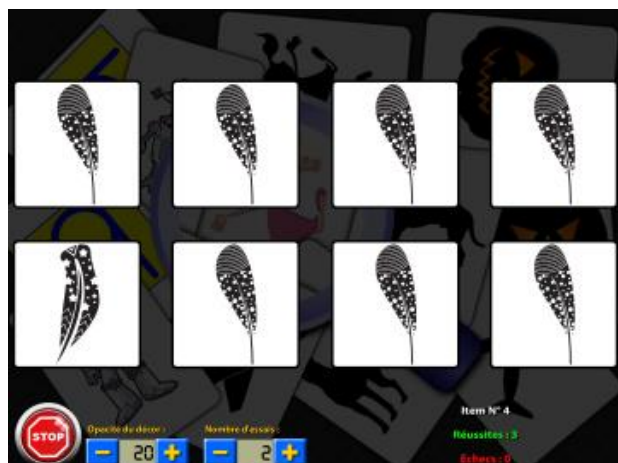
L'illustration ci-contre correspond aux options Discrimination visuo-spatiale et 4 réponses.



2 - Terme à terme

Options Discrimination de figurines - 8 réponses

DISCRI-VIS



3 - L'intrus

Trouver parmi 8 images celle qui est différente des 7 autres.

Options :

- Discrimination de figurines.
- Discrimination visuo-spatiale avec choix aléatoire ou manuel de la série.



4 - L'intrus

Option Discrimination visuo-spatiale



5 - Relier

Associer par paires les images semblables.

Options :

- Association silhouettes/silhouettes.
- Association figurines/silhouettes.
- Présentation en lignes.
- Présentation en colonnes.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

DISCRI-VIS

6 - Relier

Options figurines/silhouettes et présentation en colonnes

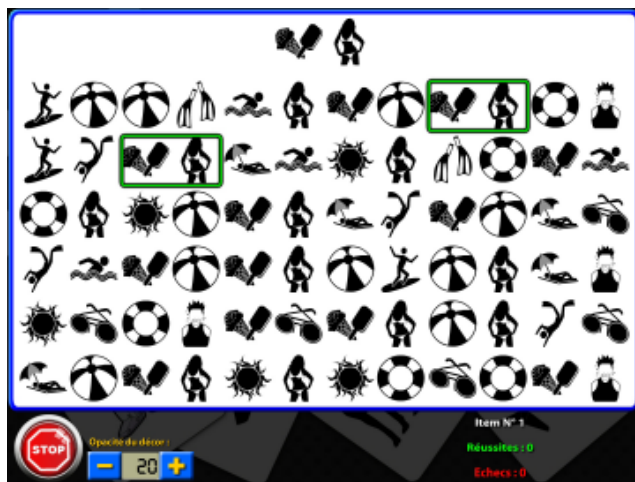


7 - Séquences

Retrouver parmi les figurines proposées les séquences identiques au modèle.

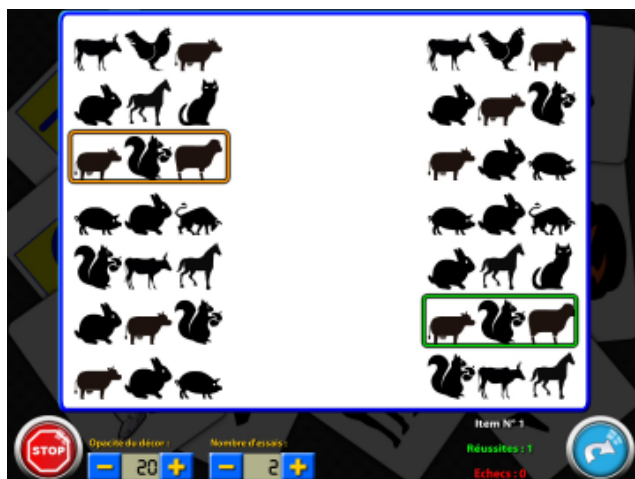
Options :

- Présentation en lignes avec choix de 2 ou 3 éléments par séquence.
- Présentation en colonnes avec choix de 3 ou 4 éléments par séquence.



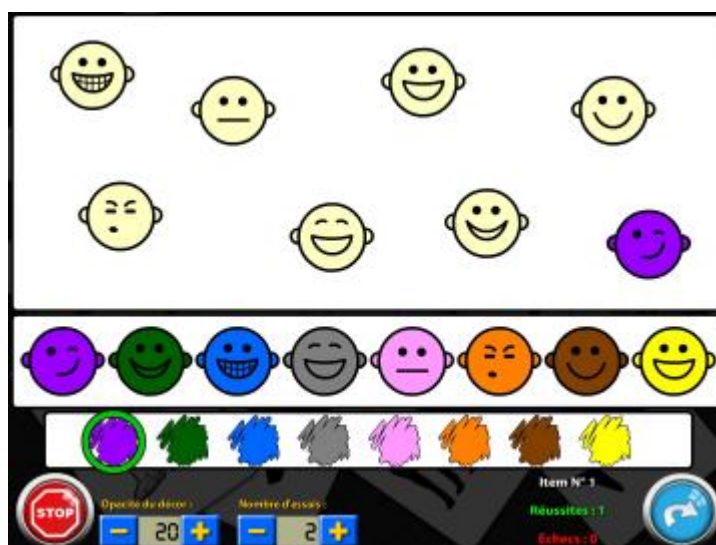
8 - Séquences

Option présentation en colonnes - 3 éléments par séquence.



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

DISCRI-VIS



9 - Coloriage Magique

Colorier les formes selon le code couleur proposé.

Options :

- 6 formes ou 8 formes.
- Choix aléatoire ou manuel des formes.

5951	DISCRIMINATION VISUELLE 1PC	69,00 €	10+2
5951	DISCRIMINATION VISUELLE Plusieurs PC	170,00 €	25+4

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



LOGIC'O

Trier, classer, ranger, comparer, chercher à résoudre sont des activités nécessaires au développement du raisonnement et de la pensée logique.

Logic'o propose donc 8 activités de différents niveaux permettant d'entraîner l'esprit logique et la pensée cognitive.

1 - Activité "Ribambelles"

Poursuivre un frise (série ordonnée de formes) en respectant le modèle de départ proposé.

Options :

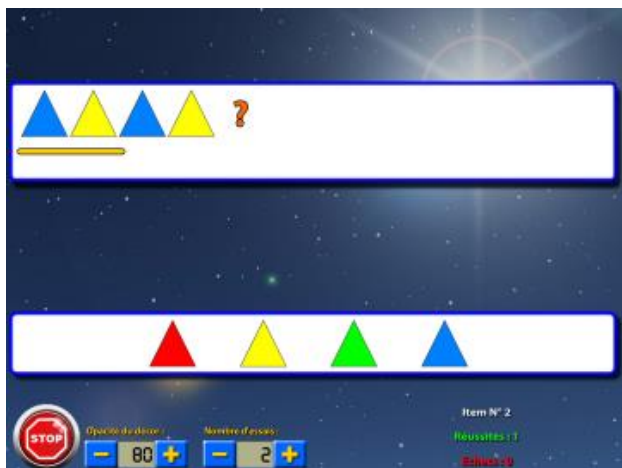
- 5 rythmes de répétition des formes.
- Présentation :
- Icônes avec 7 variantes de contenu (formes/couleurs/orientation/tailles).
- Images

Illustration du rythme 1-1 et présentation icônes

2 - Activité "Ribambelles"

Rythme 1-1-1

Présentation figurines



LOGIC'O

3 - Activité "Compléter une série"

2 exercices :

- Terminer la série : Trouver le dernier élément de la série modèle.
- Série à trous : Trouver l'élément manquant dans la frise.

Options :

- 5 rythmes de répétition des formes.
- Présentation :

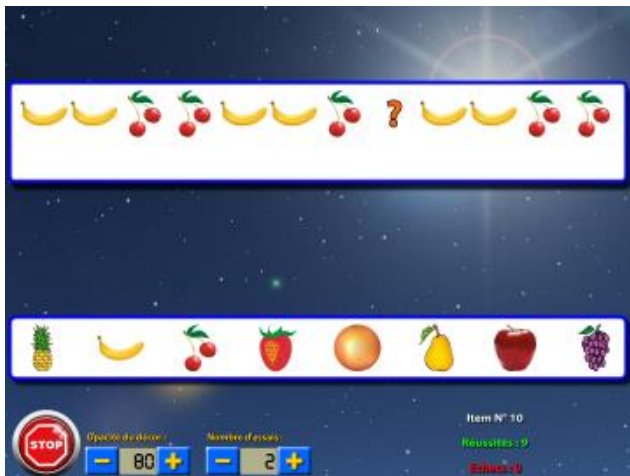


- Icônes avec 7 variantes de contenu (formes/couleurs/orientation/tailles).
- Images

Illustration : Exercice Terminer la série - rythme 1-2 - Présentation Figurines

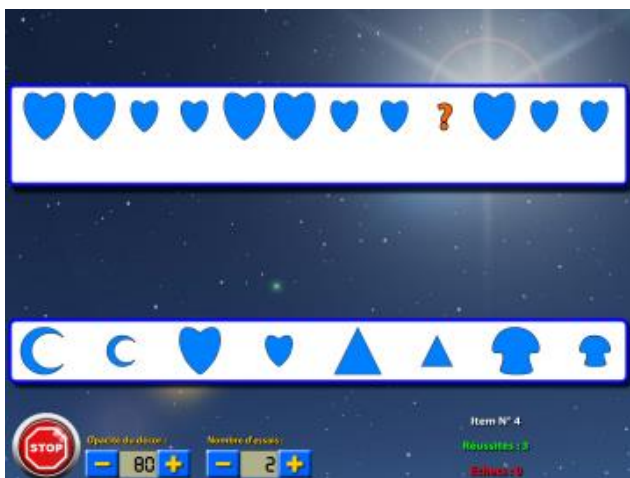
4 - Activité "Compléter une série"

Exercice Série à trous - Rythme 2-2 - Présentation Figurines



5 - Activité "Compléter une série"

Exercice Série à trous - Rythme 2-2 - Présentation Icônes



LOGIC'O

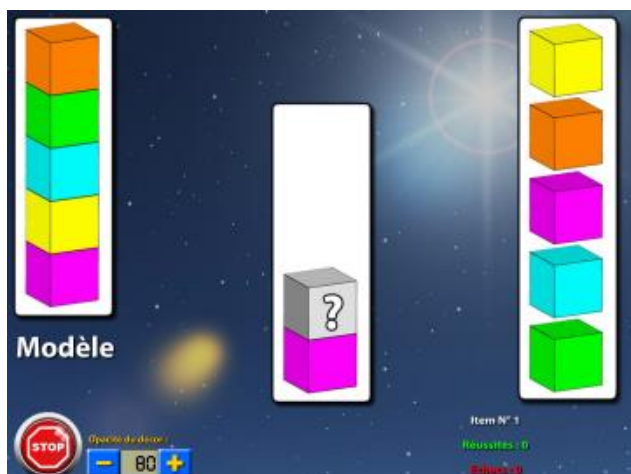
6 - Activité "Les cubes"

Reconstituer une série de cubes en respectant l'ordre des couleurs du modèle.

Options :

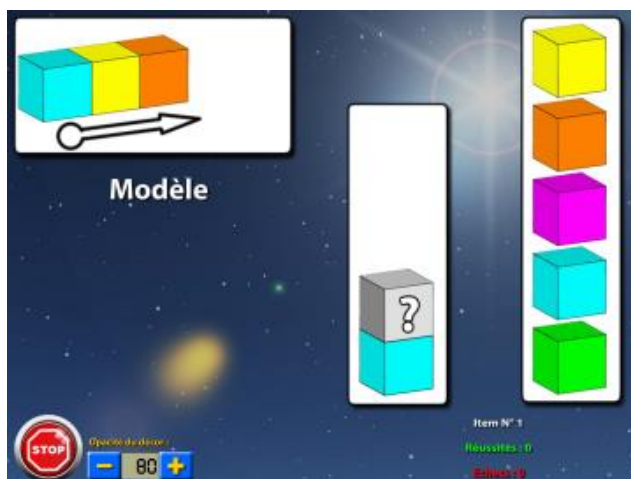
- Modèle vertical ou horizontal.
- Série de 3 ou 5 cubes.

Illustration : Modèle vertical - Série de 5 cubes



7 - Activité "Les cubes"

Modèle horizontal - Série de 3 cubes



8 - Activité « L'intrus »

Trouver parmi 6 images celle dont le thème est différent de celui de toutes les autres.

50 couples de thèmes sont disponibles.

Options :

- Série unique : Tous les items de l'exercice utilisent le même couple de thèmes.
- Série aléatoire : Le couple de thèmes est choisi aléatoirement pour chaque item.



2 niveaux de difficulté. Illustration : Exemple de thèmes du niveau 1

LOGIC'O

9 - Activité « L'intrus »

Exemple de thèmes du niveau 2



10 - Activité « L'élément manquant » :

Trouver dans le sélecteur réponse l'objet qui ne figure pas dans la collection modèle.

Options :

- Contenu : Couleurs, formes géométriques, figurines.
- Présentation :
- 1 seule collection à l'écran.
- 5 collections à traiter successivement.

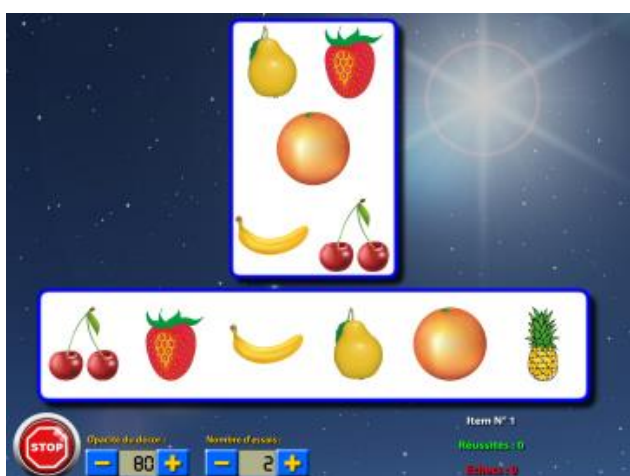
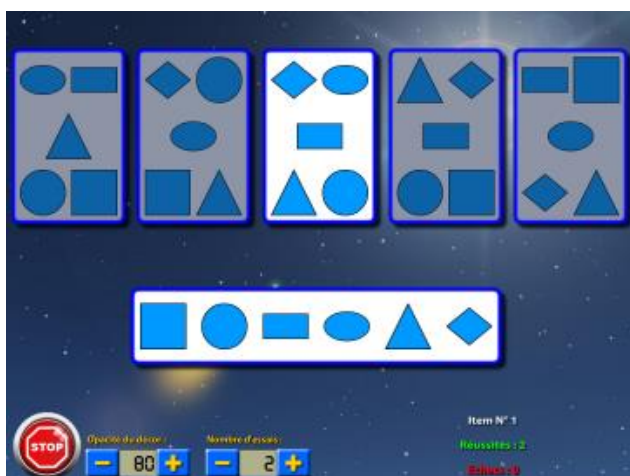


Illustration : 1 seule collection - Figurines

11 - Activité « L'élément manquant » :

Illustration : 5 collections - Formes géométriques



LOGIC'O



12 - Activité « L'objet caché » :

Cliquer les cases d'une grille et interpréter les codes couleurs (rouge, orange, vert) affichés à chaque clic afin d'en déduire la position de la case contenant le trésor.

Options :

- 2 tailles de grille : 36 ou 64 cases.

Illustration : grille de 36 cases



13 - Activité « L'objet caché » :

Illustration : grille de 64 cases

4 - Activité « Dimensions » :

Cette activité aborde les notions de petit/moyen/grand au moyen de 3 exercices :

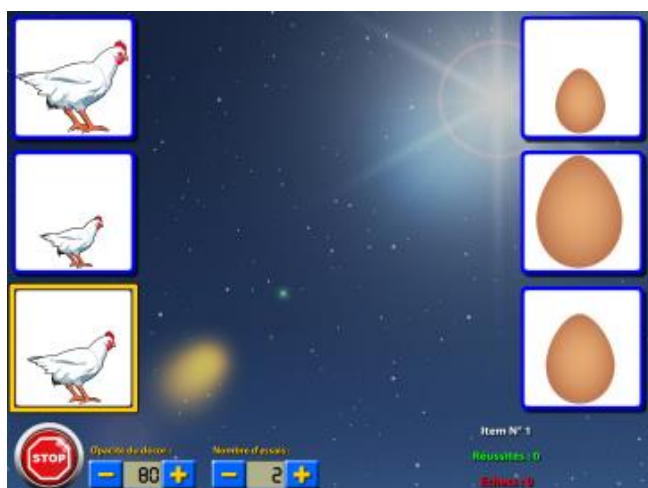
- Relier : Associer à chaque élément son complémentaire de la même taille.

Exemples : grand lapin/grande carotte, petit lapin/petite carotte, etc...

- Classement : Classer les éléments du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit.

Options : série de 3, 4, ou 5 éléments.

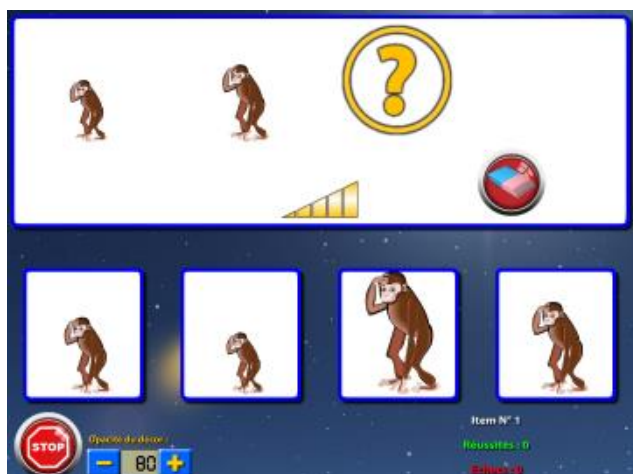
- Pyramides : Classer des anneaux sur un tube du plus grand au plus petit.



Options : série de 3 ou 5 anneaux.

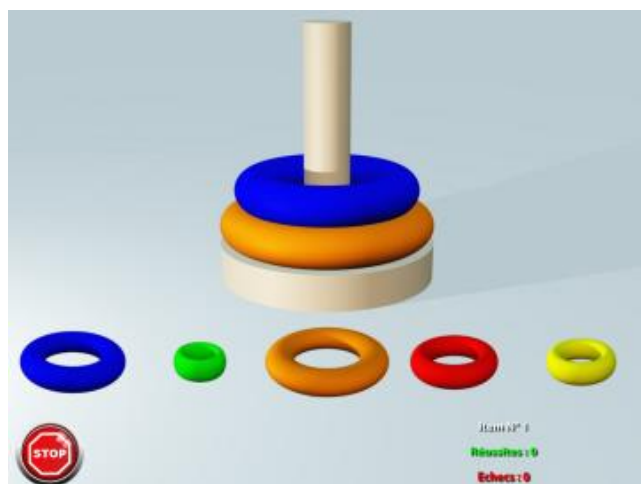
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LOGIC'O



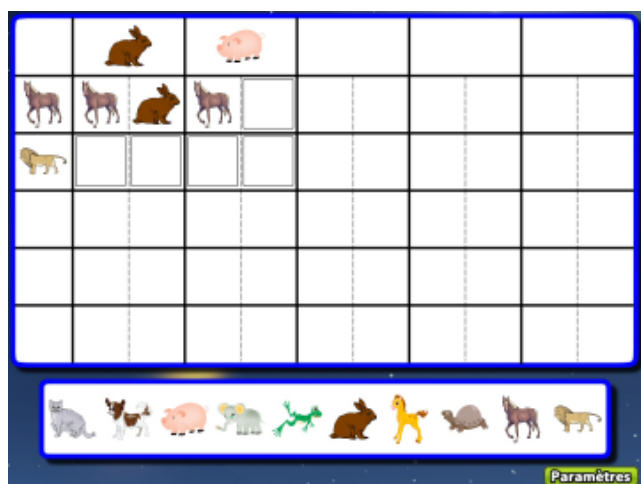
15 - Activité « Dimensions » :

Illustration : exercice "Classement" - Ordre croissant - Série de 4 formes



16 - Activité « Dimensions » :

Illustration : exercice "Pyramide" - Série de 5 anneaux



17 - Activité « Ordi-Cases » :

Cette activité constitue une approche de la notion de tableau à double entrée.

Options :

- Tableau automatique : la taille du tableau s'incrémente automatiquement de 1 ligne/1 colonne à 5 lignes/5 colonnes en fonction de la qualité des réponses données à chaque étape.
- Tableau manuel : La taille du tableau est fixe et choisie au départ de 1 ligne/1 colonne à 5 lignes/5 colonnes.

- Contenu :
- Figurines
- Formes géométriques

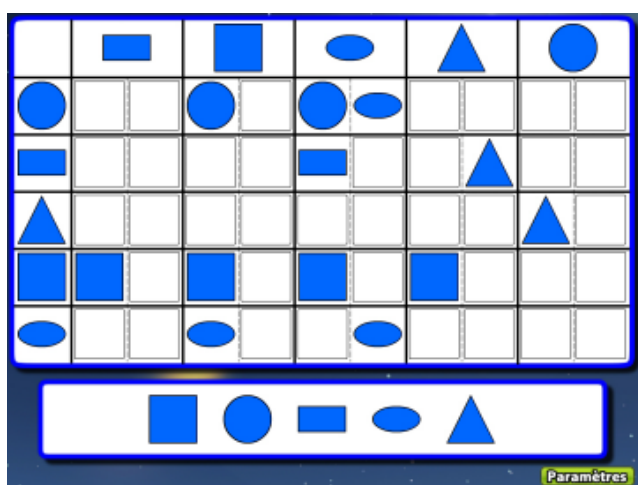
PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LOGIC'O

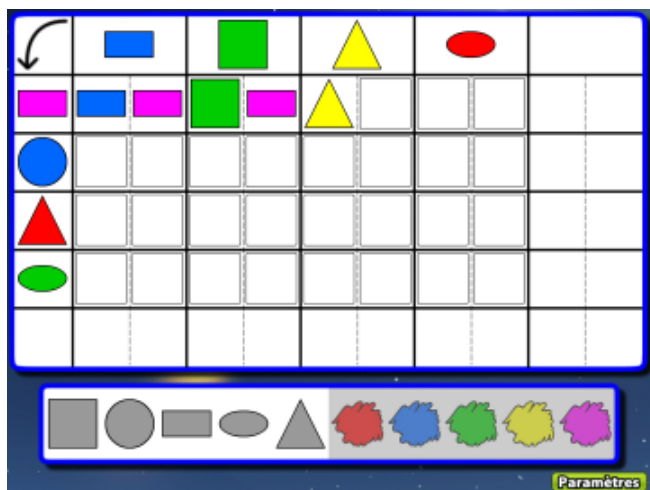
- Formes + couleurs
- Lettres
- Bateaux colorés (voiles + coques)
- **Niveau :**
- Avec aide : tableau partiellement rempli.
- Sans aide : tableau vide

Illustration : Tableau automatique - Contenu "Figurines"



18 - Activité « Ordi-Cases » :

Illustration : Tableau manuel - Contenu "Formes géométriques"

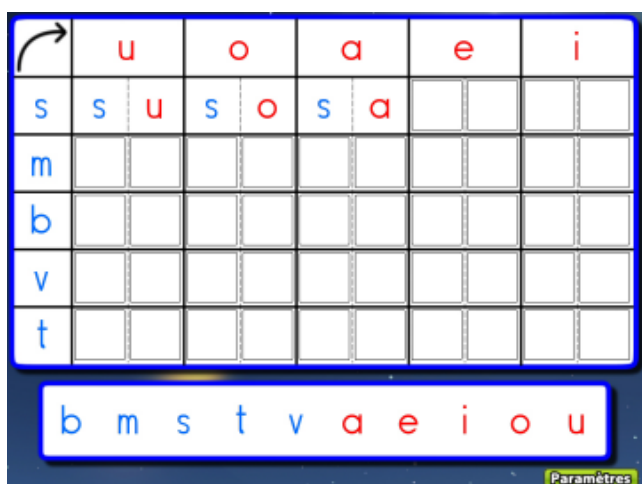


19 - Activité « Ordi-Cases » :

Illustration : Contenu "Formes + couleurs"

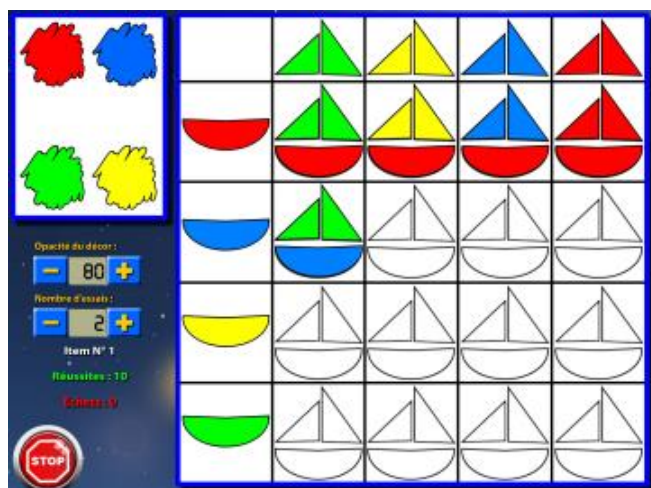
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LOGIC'O



20 - Activité « Ordi-Cases » :

Illustration : contenu "Lettres"



21 - Activité « Ordi-Cases » :

Illustration : contenu "Bateaux"

6088	LOGIC'O Informatique Education 1PC	89,00 €	13+2
6088	LOGIC'O Informatique Education Plusieurs PC	229,00 €	34+4



EMOTIONS

Un logiciel complet de travail de la reconnaissance des émotions et de leurs causes.

Par défaut 4 personnages sont proposés :

- Homme
- Femme
- Fille
- Garçon

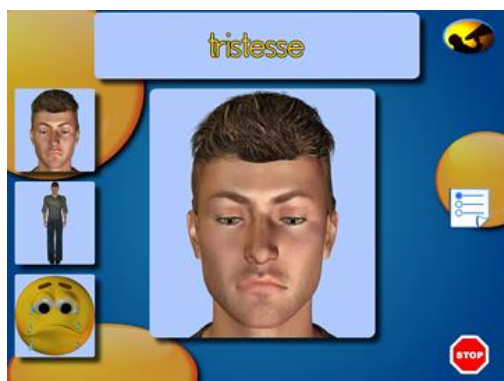
Les émotions sont proposées sous forme d'images, de mots et de phrases.

Les émotions disponibles dans le logiciel sont :

- Content
- Pas content / Tristesse / Dégoût / Peur / Surprise / Colère / Douleur / Ennui

Sous forme d'images, vous pouvez choisir de travailler avec l'expression faciale, la posture ou des smileys.

Lors du travail avec des phrases, il est possible de choisir le pronom du sujet, «Je suis malade» ou «Il est malade» (en cas de modèle masculin), afin de s'adapter au mieux aux besoins de l'utilisateur.



1 - Dénomination

Présentation des émotions, seules, sous leurs 3 illustrations (faciale, posture et smiley) ou associées à leurs causes (3 causes maximum par émotion).

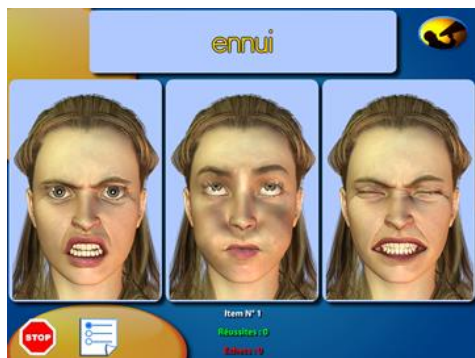


2 - Le regard

Dans cette activité, il faut cliquer parmi 3 personnages, sur celui qui nous regarde dans les yeux.

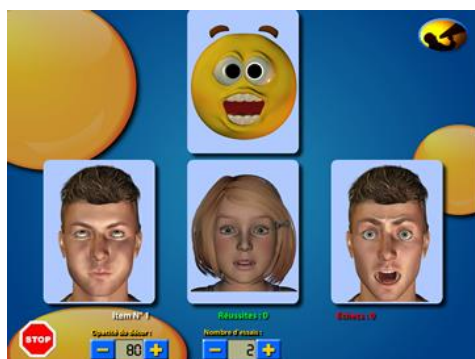
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

EMOTIONS



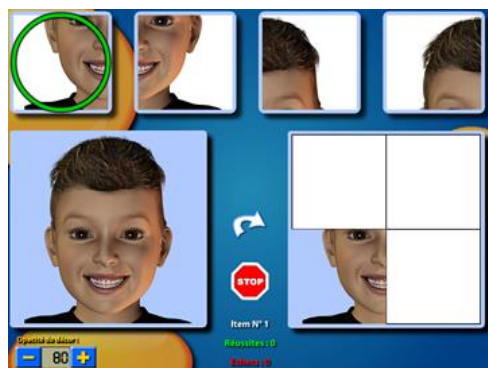
3 - Identification

Une émotion est présentée et prononcée, il faut la trouver parmi plusieurs émotions. Le modèle et les réponses peuvent être présentés sous forme d'images ou de mots. Sur l'exemple le modèle est présentée sous forme de mot (et prononcé pour les utilisateurs non lecteurs), et les réponses sont présentées sous forme d'images. L'inverse est possible, c'est à dire une image en modèle et des mots en réponses.



4 - Association

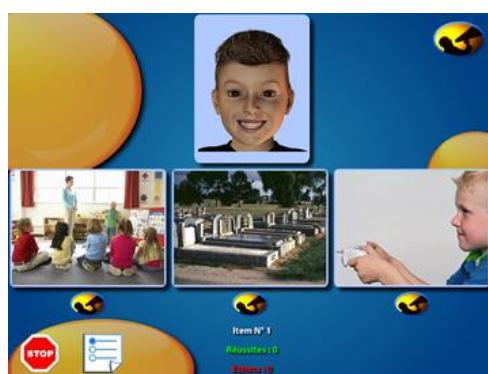
Dans cette activité il faut trouver la même émotions sur des visages différents.



5 - Puzzle

Dans cette activité il faut reconstituer une image représentant une émotion faciale sous forme de puzzle. Le nombre de pièces peut être de 4 ou 8. Le modèle peut être affiché en permanence, apparaître sous forme de flash ou être masqué.

Vous pouvez travailler par personnages ou par émotions.



6 - Émotions et causes

Cette dernière activité permet de faire le lien entre les émotions et leurs causes.

Un grand nombre de possibilités s'offre à vous quant aux options proposées.

Il est possible de demander à l'utilisateur d'identifier la cause provoquant l'émotion présentée ou au contraire de trouver l'émotion correspondant à la cause présentée.

Il est également possible de présenter les causes et émotions sous forme d'images, de mots ou de phrases et ce de manière indépendante afin de vous offrir un maximum de possibilités.



Personnalisez le logiciel avec les causes propres aux émotions de votre enfant ! Insérez les photos de ces causes et travaillez les différents exercices de manière entièrement personnalisée !

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

EMOTIONS



7 - Personnalisation du logiciel

Le plus gros atout du logiciel «Émotions» est qu'il est **entièrement personnalisable**.

Vous avez en effet la possibilité d'ajouter des personnes physiques réelles en y insérant vos propres photos (vous par exemple avec les expressions des différentes émotions) et personnaliser les causes provoquant chaque émotion. Vous pourrez ainsi utiliser les activités du logiciel avec vos photos !

Vous avez également la possibilité de personnaliser les causes relatives aux émotions en utilisant les modèles par défaut.

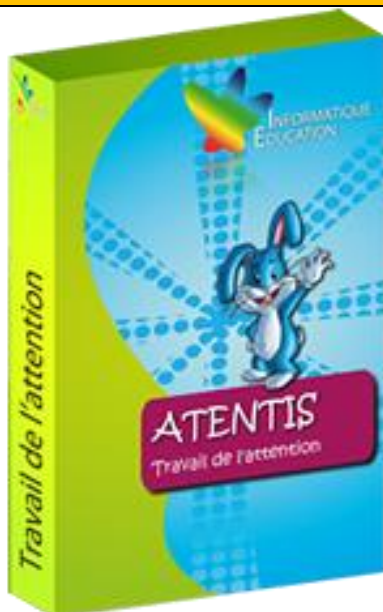


Personnalisez le logiciel pour l'utiliser avec vos photos et facilitez la reconnaissance des émotions par l'enfant sur des visages familiers.

253	LES ÉMOTIONS ET LEURS CAUSES - 1 PC	79,00 €	12+2
253	LES ÉMOTIONS ET LEURS CAUSES - Plusieurs PC	219,00 €	33+4

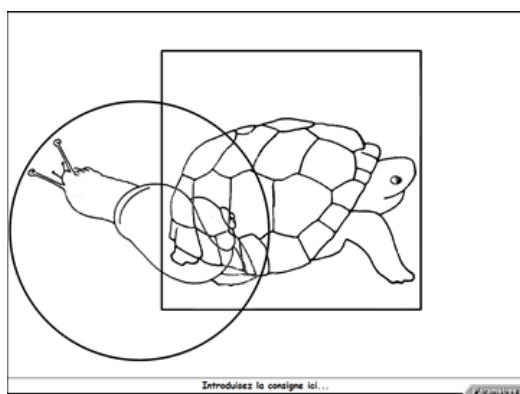
PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



ATENTIS

Atentis propose une série d'activités destinées à travailler la capacité d'attention.

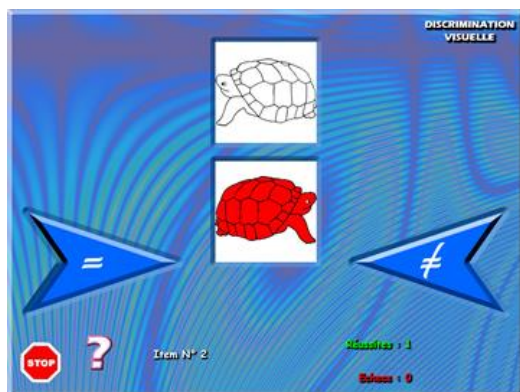


1 - Activité Figure/fond

Outil de création de fiches de coloriages à partir d'une base de plus de 150 images en noir et blanc. La saisie de la consigne est totalement libre et vous avez la possibilité de sauvegarder les fiches créées.



Positionnez librement les formes dans la feuille et travaillez ainsi différents concepts, reconnaissance des formes, perception visuelle, orientation spatiale etc.



2 - Discrimination visuelle

Deux images sont affichées à l'écran, il faut dire si elles sont identiques ou non. Vous pouvez mettre un distracteur et choisir le type d'images.

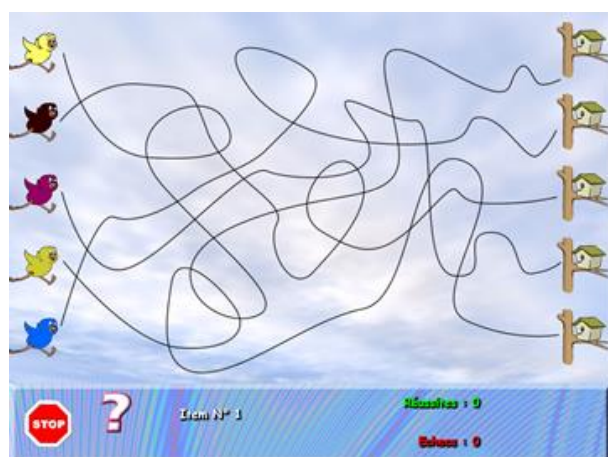
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

ATENTIS



3 - Perception visuelle

Cliquer sur tous les éléments identiques au modèle.
Possibilité de travailler avec des lettres ou avec des images.



4 - Chemins

L'élève doit suivre le chemin pour relier les deux extrémités. Deux niveaux sont disponibles.

254	ATENTIS - Capacité d'attention -1 PC	60,00 €	9+1
254	ATENTIS - Capacité d'attention - Plusieurs PC	150,00 €	22+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

MÉMOIRE ET ATTENTION



Mémoire et Attention est un logiciel qui permet un travail complet de la mémoire et de la capacité d'attention. 3 pôles composent le logiciel

- **Pôle Attention et Mémoire Séquentielle**, dans lequel il faudra replacer les éléments apparus dans l'ordre d'apparition.
- **Pôle vigilance et Mémoire Visuelle**, dans lequel on trouvera des activités telles que la vigilance (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès qu'un objet apparaît à l'écran), la mémorisation (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès que le même élément que le modèle montré précédemment apparaît à l'écran), déterminer les disparus, les intrus ou les déplacés d'une série d'éléments.

- **Pôle Stratégie - Mémoire Auditive et Visuelle** : exercices de type "Memory", visuels, auditifs ou les deux simultanément, avec des cartes contenant un ou plusieurs éléments.

Comme dans tous les autres logiciels Informatique-Education, toutes les activités sont dotées de l'option désigneur qui va permettre son utilisation par des personnes présentant un handicap moteur.

De plus dans tous les exercices vous avez la possibilité de faire varier l'opacité du décor afin de s'adapter au profil de chaque utilisateur, utilisant par exemple le décor comme un moyen de distraction.



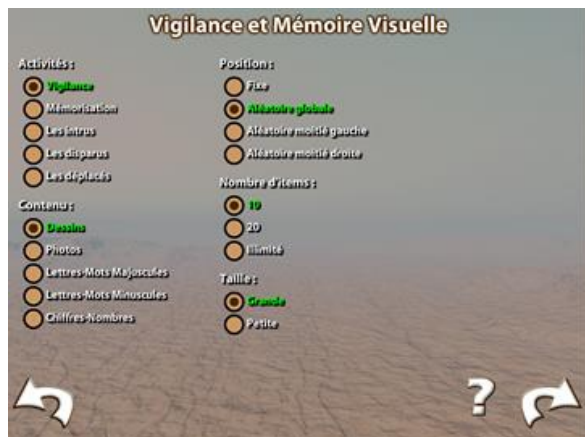
1 - PÔLE ATTENTION ET MÉMOIRE SÉQUENTIELLE

Cette activité consiste à replacer dans l'ordre de manière séquentielle des séries d'items. Les items peuvent être des dessins, des photos, des lettres, de mots, des syllabes ou encore des chiffres et nombres. C'est dans les options que vous choisissez avec quel type d'items vous souhaitez travailler. Vous pouvez aussi choisir la longueur de la série (de 3 à 5 items).



Pendant l'affichage de la série qu'il faudra remettre dans l'ordre ensuite, vous pouvez choisir que les réponses à remettre dans l'ordre soient affichées ou masquées, ce qui permet de faire varier le niveau.

MÉMOIRE ET ATTENTION

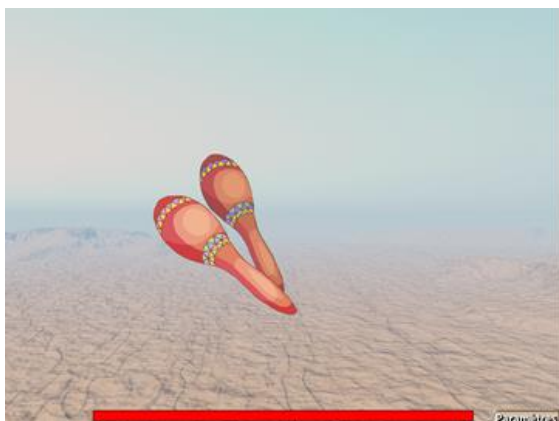


2 - PÔLE VIGILANCE ET MÉMOIRE VISUELLE

Dans ce pôle 5 activités sont disponibles :

- Vigilance
- Mémorisation
- Les intrus
- Les disparus
- les déplacés

Au niveau du contenu il est identique aux autres activités du logiciel, à savoir, dessins, photos, lettres, syllabes, mots, chiffres et nombres.



3 - VIGILANCE

Cette activité permet de travailler la capacité de concentration. Il faut appuyer sur la souris ou sur le clavier lorsqu'un élément apparaît à l'écran. Il faut donc rester concentré sur l'écran pour ne pas manquer l'apparition d'un élément.

Au niveau des options, vous pouvez choisir le temps d'apparition des éléments ainsi que le délais de réaction (en secondes) que vous laissez à l'utilisateur pour cliquer ou appuyer sur la clavier.



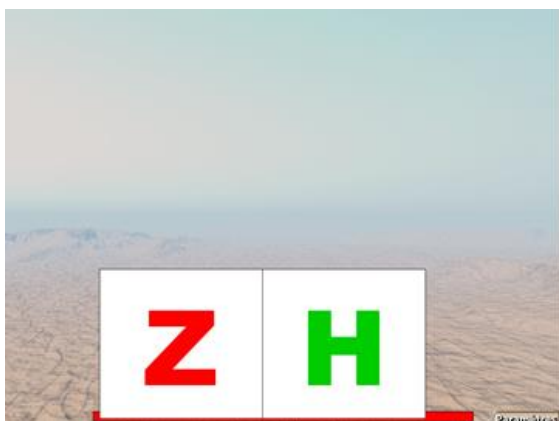
Faites varier le temps d'apparition et le temps de réaction afin de s'adapter à chaque profil d'utilisateur.

4 - MEMORISATION

Cette activité est similaire à la précédente, "Vigilance", dans son fonctionnement. Elle rajoute cependant le travail de la mémoire à celui de la capacité d'attention.

En début d'exercice un élément est montré. Il faut le retenir et ne cliquer ou n'appuyer sur le clavier que lorsque cet élément apparaît à l'écran et plus n'importe quel élément, comme c'était le cas dans l'exercice "Vigilance".

Ici par exemple dans la photo d'illustration, nous devons cliquer que lorsque la lettre "H" apparaissait, nous nous sommes trompés, la lettre fausse pour laquelle nous avons réagi est en rouge, et l'ordinateur nous remontre le modèle en vert.



MÉMOIRE ET ATTENTION



5 - LES INTRUS LES DISPARUS LES DEPLACES

Ces trois activités constituent des classiques des jeux de mémoire.

- **Les intrus** : plusieurs éléments sont montrés à l'écran, puis à la fin une série comportant plus d'éléments est affichée. Il faut trouver tous les éléments qui n'ont pas été vus précédemment. Vous pouvez déterminer librement le nombre d'éléments et le nombre d'intrus.

- **Les déplacés** : une série au nombre variable d'éléments (à vous de le déterminer dans les options)

est affichée. Après un temps d'attente que vous déterminez, elle réapparaît avec des éléments ayant changé de place. Vous devez indiquer quels sont ces éléments.

- **Les disparus** : le principe est le même que pour les déplacés avec les mêmes options mais cette fois-ci, dans un deuxième affichage, les éléments disparaissent au lieu de se déplacer. Après un nouveau temps de latence paramétrable, la série originale réapparaît. Il faut alors indiquer quels éléments avaient disparu lors de l'affichage intermédiaire.



Choisissez librement le temps d'apparition des séries ainsi que le temps d'attente entre chaque apparition.



6 - POLE 3

Le pôle 3 est une activité de memory dans laquelle il sera possible de travailler :

- **La mémoire visuelle** : association de 2 cartes ayant le même contenu visuel.

- **La mémoire auditive** : association de 2 cartes ayant le même contenu auditif.

- **La mémoire visuelle et auditive** : association de 2 cartes l'un contenant un son et l'autre l'image ou le mot correspondant.

- **La mémoire analytique** : un seul élément par carte

- **La mémoire séquentielle** : plusieurs éléments par carte (plusieurs mots par exemple)

Le nombre de carte peut varier de 4 à 18 et vous pouvez choisir que les cartes soient "Ouvrées" c'est à dire déjà retournées afin de comprendre le principe de former des paires, "Flash", elles sont présentées puis se retournent, ou alors fermées comme dans un memory classique.



Le grand nombre d'option de ce pôle permet de travailler une multitude de notions, comme la lecture la discrimination auditive etc, en plus de la mémoire bien sûr.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

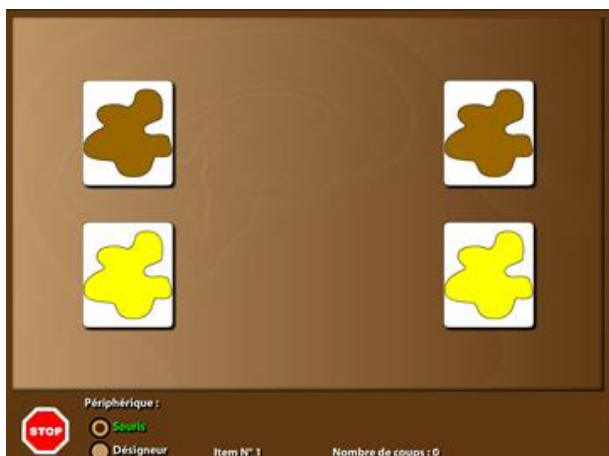
MÉMOIRE ET ATTENTION

7 - MÉMOIRE VISUELLE

Option du pôle 3, le jeu de memory, l'option "Mémoire visuelle" permet d'associer 2 cartes ayant le même contenu visuel. Sur l'illustration nous avons choisi l'option 4 cartes ainsi que l'option "Cartes ouvertes", ces dernières sont donc déjà retournées il n'y a plus qu'à former des paires.



Travaillez étape par étape ! L'option "Cartes ouvertes" permet de comprendre le principe du memory en douceur, comprendre qu'il faut former des paires, avant de travailler en vrai memory.



8 - MÉMOIRE AUDITIVE

Option du pôle 3, elle permet de travailler l'association de cartes ayant le même contenu auditif. Cela peut être des mots, les lettres, des syllabes, des chiffres ou encore des sons (cris d'animaux, instruments de musique, transports).



9 - MÉMOIRE VISUELLE ET AUDITIVE

Option du pôle 3, elle permet d'associer 2 cartes dont le contenu, visuel pour l'une et auditif pour l'autre, correspond. Cela peut par exemple être un mot écrit avec le même mot prononcé, le miaulement du chat avec la photo ou le dessin du chat etc.

Dans l'illustration présentée nous avons choisi en plus de travailler avec l'option "Mémoire séquentielle", nous avons donc 2 éléments par carte (ici 2 couleurs). Il faut donc trouver la carte qui prononce "Rouge-jaune". En mode séquentiel vous pouvez aller jusqu'à 4 éléments par carte.



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

MÉMOIRE ET ATTENTION



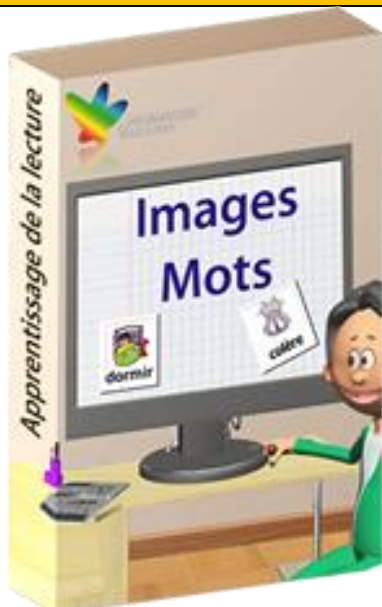
10 - Résultats

À la fin de chaque exercice, comme dans tous les autres logiciels Informatique - Education, un écran de résultats apparaît. Il vous résume tout ce qui s'est passé pendant l'exercice. Vous avez la possibilité d'ajouter des commentaires, de l'imprimer, de sauvegarder les résultats pour les utilisateurs enregistrés.

255	Mémoire et Attention - 1 PC	89,00 €	13+2
255	Mémoire et Attention - Plusieurs PC	239,00 €	35+5

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



IMAGES-MOTS

Un logiciel d'apprentissage très progressif de la lecture, basé sur une méthode de reconnaissance globale des mots.

Il est conçu pour être utilisé en parallèle avec le logiciel « j'écoute j'écris », dont il reprend la base de données de mots, en introduisant le support de l'image. Cela permet ainsi de travailler sur les 2 approches en même temps, le syllabique et la mémorisation des mots.

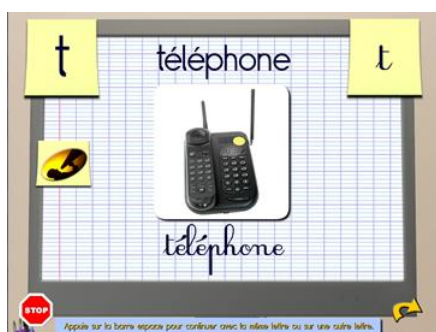
Il comporte six exercices : Dénomination, Abécédaire, Discriminer, Relier, Écrire, et Confusions.

Toutes les images du logiciel sont des photos réalistes, les activités proposées permettent également d'augmenter le stock lexical.



1 - Dénomination

Obtenir par appui sur la barre espace une image et le mot correspondant écrit et prononcé, contenant le phonème choisi.



2 - Abécédaire

Obtenir par appui sur une lettre du clavier, une image et le mot correspondant écrit et prononcé, commençant par ladite lettre.



3 - Discriminer

Trouver le ou les phonème(s) présent(s) dans le mot correspondant à l'image affichée. Possibilité d'inclure des intrus.

Dans l'image présentée par il faut déterminer si l'on entend le son "a" dans le "zorro". Pour répondre il suffit d'appuyer soit sur le personnage où est écrite la lettre "a", soit sur le personnage animé qui fait non de la tête.

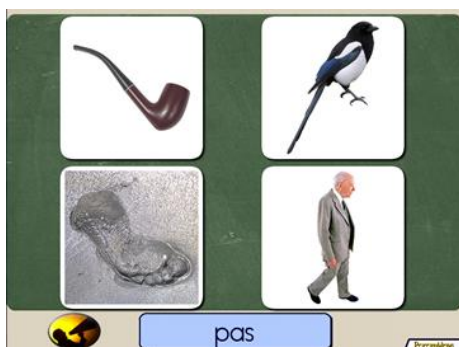


Choisissez librement le ou les sons avec lesquels vous souhaitez faire l'exercice.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

IMAGES-MOTS



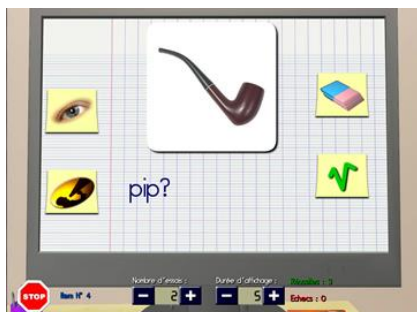
4 - Relier

Trouver parmi trois à six images celle correspondant au mot affiché. Ici par exemple il faut cliquer sur l'image correspondant au mot "pas".

Il est possible de demander que le mot soit prononcé en plus d'être écrit, ce qui peut s'avérer utile en début d'apprentissage. Ensuite une fois que l'enfant s'est familiarisé avec les mots, il est possible de retirer l'option de prononciation afin que l'enfant lise tout seul le mot et l'associe à son image.

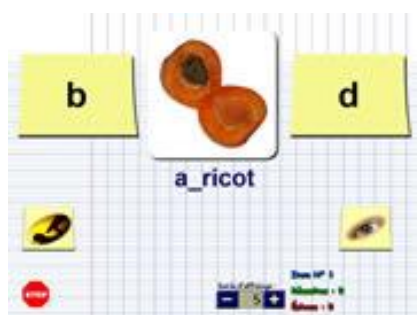


Une aide auditive qui fait prononcer le mot en plus de l'écrire permet d'aider l'enfant en début d'apprentissage. Cela permet également d'augmenter le stock lexical.



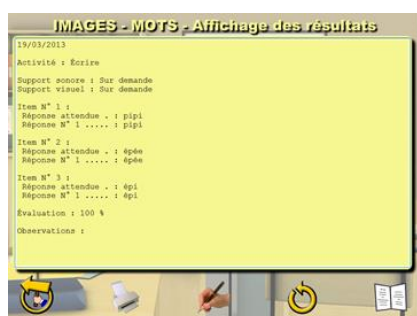
5 - Écrire

Taper au clavier le mot correspondant à l'image affichée.



6 - Confusions

Trouver la lettre manquante dans le mot correspondant à l'image affichée. Les principales confusions (18) auditives et visuelles sont abordées.



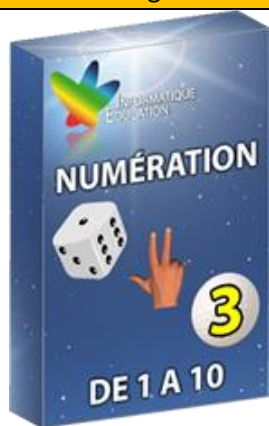
7 - Résultats

À la fin de chaque exercice, un écran de résultats est affiché. Toutes les réponses données par l'utilisateur y figurent.

À partir de 4 résultats enregistrés, il est possible d'éditer un graphique de résultats.

261	Images-mots 1 PC	75,00 €	11+2
261	Images-mots Plusieurs PC	210,00 €	31+5

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



NUMÉRATION DE 1 A 10

Ce programme est une approche complète de la numération jusqu'à 10.

Les très nombreuses activités et options, le fait de pouvoir définir librement l'intervalle de travail entre 1 et 3 et 1 et 10, une présentation claire, attrayante et ludique permettent un apprentissage analogique très progressif sans être lassant pour l'enfant, qui s'appuie sur la mémorisation des constellations et des doigts.



1 - Activité "Découverte"

Présentation 1 :

Chaque quantité de 1 à la valeur maximale choisie est présentée sous forme de dé(s), chiffres et doigts.
(Illustration ci-contre)

Présentation 2 :

Des chiffres de 1 à la valeur maximale choisie sont présentés sous formes d'étiquettes, en cliquant sur l'étiquette, on obtient la visualisation de la quantité correspondante sous forme de dé(s) et de doigts.

Présentation 3 :

Présentation de l'association chiffres et leur écriture en lettres.



2 - Activité "Découverte"

Illustration de la présentation N° 2.



3 - Activité "Terme à terme" - Exercice "Le même"

Une quantité, de 1 à la valeur maximale choisie, est présentée. Il faut cliquer dans le sélecteur-réponse la case correspondant cette quantité.

Options :

- support graphique : dés, doigts, chiffres.
- sélecteur réponse en ordre croissant ou aléatoire.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

NUMÉRATION DE 1 A 10



4 - Activité "Terme à terme" - Exercice "Les mêmes"

Trouver toutes les étiquettes contenant le chiffre identique au modèle.

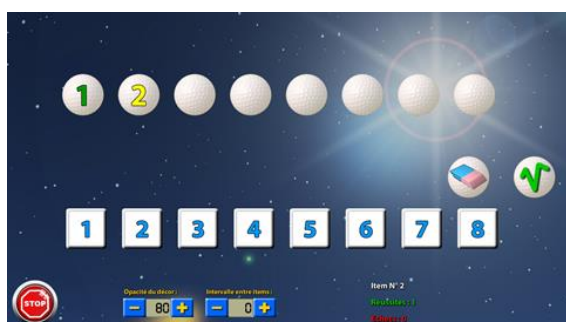


5 - Activité "Terme à terme" - Exercice "Memory"

Apparier les cartes 2 à 2.

Options :

Contenu : chiffres/dés, chiffres/doigts, chiffres/sons (chiffre prononcé).



6 - Activité "Comptine numérique" - Exercice "Farandole"

R emettre les chiffres en ordre croissant.

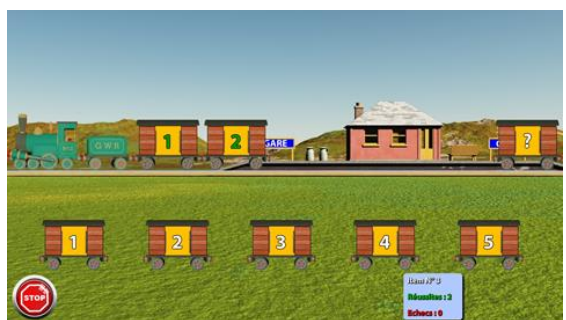
Intervalle de travail : de 1 à 3 jusqu'à 1 à 10.



7 - Activité "Comptine numérique" - Exercice "Frise à compléter"

Trouver les chiffres manquants dans une suite numérique.

Intervalle de travail : de 1 à 3 jusqu'à 1 à 10.



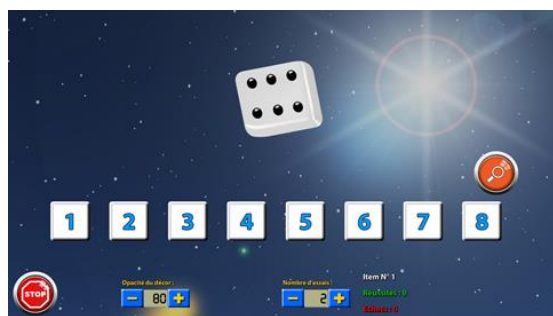
8 - Activité "Comptine numérique" - Exercice "Le petit train"

Même exercice que farandole mais avec une présentation ludique et animée.

Niveaux : 1 à 5 / 6 à 10

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

NUMÉRATION DE 1 A 10



9 - Activité "Chiffres et quantités"

Associer un chiffre à la quantité qu'il représente.

Options :

- chiffres : cliquer le chiffre demandé verbalement.
- doigts : cliquer le chiffre correspondant au nombre de doigts affiché.

- dés : cliquer le chiffre correspondant à la valeur du (des) dé(s) affiché(s).

Avec ou sans chronomètre. Sélecteur réponse en ordre croissant ou aléatoire.



10 - Activité "Dénombrement"

Apprentissage de la relation entre un chiffre et la quantité d'objets qu'il représente au moyen de 6 exercices : **relier des identiques, dénombrer, placer des objets, colorier n objets, cliquer les bonnes cases, et appariage.**

Illustration ci-contre de l'exercice "Relier les identiques"



11 - Activité "Dénombrement" - Exercice "Dénombrer"



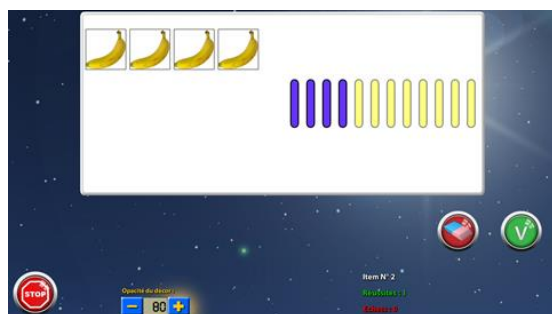
12 - Activité "Dénombrement" - Exercice "Placer des objets"

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

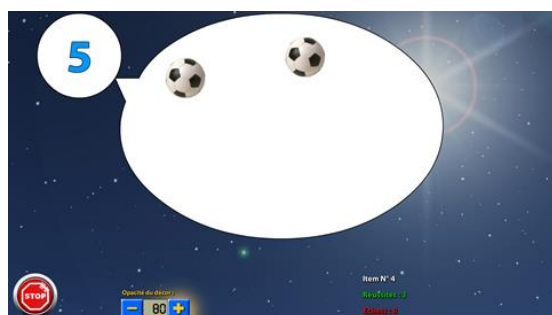
NUMÉRATION DE 1 A 10



13 - Activité "Dénombrement" - Exercice "Cliquer les bonnes cases"

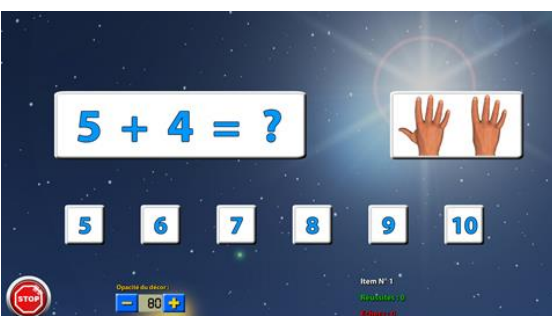


14 - Activité "Dénombrement" - Exercice "Appariage"



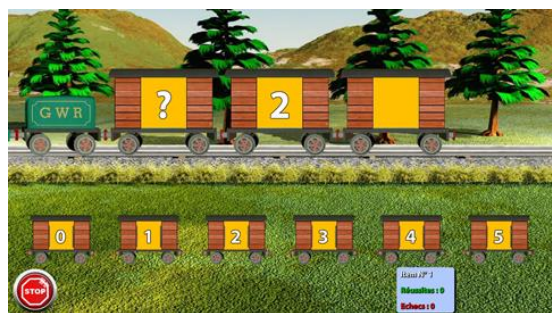
15 - Activité "Compléter les collections"

Compléter une collection d'objets afin d'obtenir la quantité demandée.



16 - Activité "Approche de l'addition"

Cliquer le résultat de l'opération affichée en ligne avec en option une aide visuelle (doigts).



17 - Activité "Avant / Après"

Trouver le chiffre qui vient avant puis celui qui vient après le chiffre modèle.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

NUMÉRATION DE 1 A 10



18 - Activité "Mise en ordre"

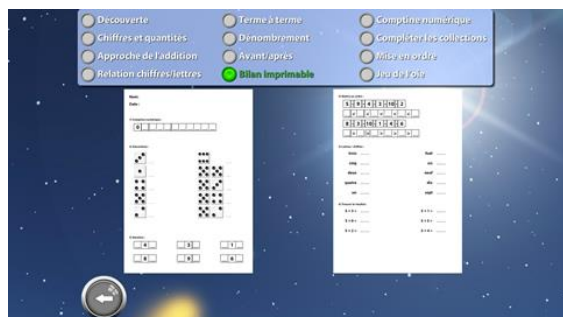
Remettre en ordre croissant ou décroissant la série proposée, optionnellement continue ou discontinue.



19 - Activité "Relation chiffres / lettres"

Associer les deux graphies d'un chiffre.

Option : lettres scriptes, majuscules ou cursives.



20 - Activité "Bilan imprimable"

6 exercices sur fiches papier, constituant un bilan des principales notions abordées par le programme.



21 - Activité "Jeu de l'oie"

Application ludique de la notion de comptage.

Options :

- 1 ou 2 joueur(s)

- 1 dé/2 dés

5948	NUMÉRATION DE 1 A 10 1 PC	79,00 €	12+2
5948	NUMÉRATION DE 1 A 10 Plusieurs PC	219,00 €	32+6

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



COMM'IMAGE

Travail Lexical par Catégorie

- désignation et/ou dénomination par l'image de 600 noms classés en 10 catégories et sous-catégories

- possibilité de facilitation par la lecture et/ou l'écoute du mot à dénommer.

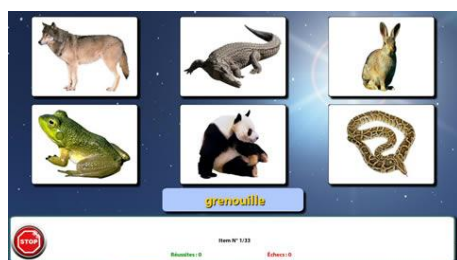


1 - Activité "Dénomination"

"Dénomination" des images avec, en option, une présentation orale et/ou écrite de l'ébauche ou du mot entier.

2 - Activité "Image/Mot"

Trouver parmi 6 images d'une même catégorie celle correspondant au mot demandé ; ce dernier pouvant être écrit, prononcé ou les 2



3 - Activité "L'intrus"

Trouver 1 intrus parmi 6 images à l'écran.

En option, possibilité du choix de la catégorie, le reste étant tiré aléatoirement (images et sous-catégories : terrestres/marins, 2 pattes/ 4 pattes etc ...)



4 - Activité "Le déterminant"

Choisir le bon déterminant ("un", "une", ou "des") pour une image à l'écran avec en option le mot écrit et/ou prononcé.



263	COMM'IMAGE- 1 PC	49,00 €	7+1
263	COMM'IMAGE- Plusieurs PC	124,00 €	18+4

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



CONFUSIONS AUDITIVES

Discrimination auditive avec ou sans support écrit ou imagé.

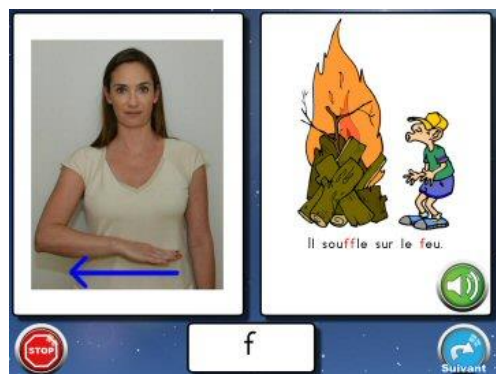
Il vise le traitement des confusions phonétiques les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

- Phonèmes sourds et sonores correspondants : p/b, t/d, c/g, f/v, ch/j, s/z.
 - Phonèmes occlusifs : p/t.
 - Phonèmes constrictifs : ch/s, j/z.
- Voyelles orales et nasales correspondantes : a/an, o/on, è/in.
 - Voyelles nasales : on/an.
- Voyelle antérieure u et postérieure ou.

Des aides mnémotechniques (Gestes Borel-Maisonny, illustrations, animations) sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes.

Il comporte :

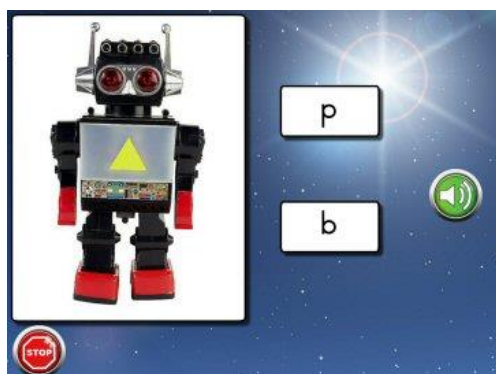
- environ 1700 mots différents, 1100 pseudo-mots.
- 500 logatomes.
- 1280 phrases.
- 370 paires minimales.



1 - DÉCOUVERTE

Des aides mnémotechniques sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes :

- Séquence vidéo du phonème en cours de prononciation
- Illustration de la position articulaire
- Geste Borel-Maisonny et phrase type illustrée (cf l'image ci-contre)
- Défilement de mots



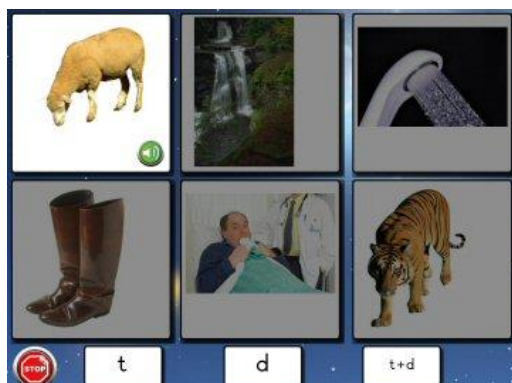
2 - IDENTIFIER LE PHONÈME

Cliquer la case correspondant au phonème entendu, ou contenu dans la syllabe ou le mot prononcé.

Si le support «mot» est choisi, 3 options sont proposées :

- Image + son
- Image seule
- Son seul

CONFUSIONS AUDITIVES



3 - CLIQUER LE BON PHONÈME

Affichage de 6 images avec support sonore optionnel.
Choisir une image, puis cliquer la case correspondant au(x) phonème(s) contenu(s).



4 - CLIQUER LES BONNES CASES

Cliquer toutes les cases correspondant au phonème modèle.

3 options sont proposées pour le contenu des cases:

- Image + son
- Image seule
- Son seul



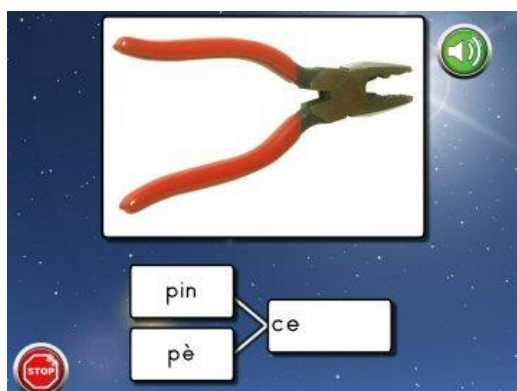
5 - ENTEND-ON LE PHONÈME ?

Un mot est proposé.

Il faut répondre «Oui» ou «Non» selon que ce mot contient ou non le phonème modèle.

Présentation du mot sous forme :

- d'image + son
- d'image seule
- de son seul



6 - RELIER POUR FORMER UN MOT

Cliquer la syllabe qui complète le mot proposé.

Présentation du mot sous forme :

- d'image + son
- d'image seule
- de son seul

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CONFUSIONS AUDITIVES



7 - LE PHONÈME MANQUANT

- Mots : cliquer la case correspondant au phonème manquant dans le mot proposé
Supports : image + son, image seule, son seul.
- Phrases : cliquer la case correspondant à chacun des phonèmes manquants dans la phrase avec support auditif optionnel



8 - LA BONNE ÉTIQUETTE

- Mots : cliquer la case correspondant au mot entendu (pseudo-mots ou paires minimales)
 - Phrases : cliquer le mot complétant la phrase proposée (paires minimales)
- Pour chacun des thèmes ci-dessus, une aide auditive est disponible.



9 - LOGATOMES

Cliquer la case réponse correspondant au logatome entendu.

Options :

- Logatomes de 2 ou 3 syllabes
- Aide auditive sous forme de prononciation du contenu de chaque case réponse

1211	Confusions auditives - 1 PC	89,00 €	13+2
1211	Confusions auditives - PLUSIEURS PC	229,00 €	34+5

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



SÉQUENCES ET DYSPHASIES

Ce logiciel a pour objectif de développer les compétences nécessaires aussi bien à l'apprentissage du langage oral que du langage écrit

Le logiciel permet un travail phonologique sur l'identification de séquences visuelles ou sonores, l'évocation rapide de mots, la métaphonologie, la discrimination, la compréhension de mots ou de phrases de difficulté syntaxique croissante.

Programme réalisé en collaboration avec l'équipe du Dr Gérard (Hôpital R.Debré)



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 164

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LANGAJO

Ce logiciel est destiné aux enfants qui n'ont pas encore fait l'apprentissage d'un vocabulaire de base et des premiers concepts.

Ceci est généralement lié aux activités quotidiennes que le professionnel reproduit en séance sous la forme du jeu symbolique. Ceci permet à l'enfant d'enrichir son lexique et d'appréhender les concepts de base à travers le vécu de situations concrètes.

Ces activités ludiques permettent d'améliorer la compréhension verbale, d'enrichir le stock lexical et d'améliorer les capacités attentionnelles.

Ce programme a été conçu en collaboration avec Isabelle BARBIER, orthophoniste.

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !



Les activités proposées dans ce logiciel permettent d'instaurer une phase intermédiaire entre ce vécu de l'enfant et la représentation imagée que l'on retrouve dans la littérature enfantine ou dans le matériel orthophonique.

Les attraits du jeu sont préservés ainsi que les éléments positifs du jeu : la manipulation, la possibilité de faire plusieurs tentatives et d'expérimenter, la répétition des actions et des données à intégrer ainsi que l'utilisation de la même notion dans des situations variées.

Ces exercices peuvent également convaincre certains parents du bien fondé de la participation active de l'enfant aux tâches quotidiennes au domicile et leur présenter le langage qui peut y être associé.



A l'aide d'activités ludiques l'enfant doit placer des éléments en fonction des consignes verbales. Les situations font appel au schéma corporel, stock lexical, à la compréhension syntaxique, au dénombrement et à la maîtrise de la négation. Langajo : pour faire rimer plaisir et langage...

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LANGAJO



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 165

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



LA BONNE CASE

Améliorer la compréhension orale et/ou écrite. Travailler les notions spatiales et temporelles.
Développer la structuration syntaxique et le raisonnement logico-verbal.

Avec ses 12 modules et ses 800 questions, cette version informatique du célèbre jeu de Nancy Cohen et Isabelle Eyoom, orthophonistes, propose de nouvelles activités par rapport à la version du jeu "carton" et une nouvelle ergonomie pour travailler le langage et ses différentes composantes cognitives.

Auteur : Isabelle EYOUM, orthophoniste.



Prix selon les quantités

Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 166

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

L.E.C - Langage Expression Compréhension

L.E.C a pour but d'améliorer le langage oral de l'enfant tant sur le plan lexical que syntaxique.

Ce programme comporte 5 modules pour travailler le langage oral au niveau syntaxique ou lexical mais aussi la compréhension de la lecture car il est possible à tout moment de changer le type de support oral ou écrit.



Auteur : Annie CORNU, orthophoniste.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	103,00 €
2	3	77,25 €
4	5	66,95 €
6	10	56,65 €
11	14	46,35 €
15	99	41,20 €

Code article 167

15+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



SAMO

- Identifier et reproduire des structures rythmiques
- Susciter des situations d'enrichissement du langage oral.
- Développer les fonctions visuo-spatiales
- Comprendre des consignes **orales** ou **écrites**.

Ce programme contient plusieurs niveaux de difficulté pour rendre l'aventure plus ou moins complexe selon le temps imparti.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	129,00 €
2	3	96,75 €
4	5	83,85 €
6	10	70,95 €
11	14	58,05 €
15	99	51,60 €

Code article 169

19+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

IMAGERIP

Imagier permettant de trier, afficher, écouter, imprimer à volonté des images selon de multiples critères de sélection ou bien d'utiliser les 1600 photos (ou images), mots sonores, mots écrits dans des exercices variés et ciblés.



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

IMAGERIP

•IGERIP Imagerip > Lire et associer

A propos Aide Retour



Les mots :

hôtel lampe de chevet buffet cabane

Glissez chaque mot sur l'image correspondante, puis validez...

Item 1 / 10 Nombre d'image(s) sélectionnées : 74 Score 0/4 Paramètres

•IGERIP Imagerip > Les thèmes

A propos Aide Retour



Les thèmes :

Animaux Objets - Outils

Effacer Valider

Glissez les thèmes sur les images correspondantes, puis validez...

Item 1 / 10 Nombre d'image(s) sélectionnées : 267 Score 0/4 Paramètres

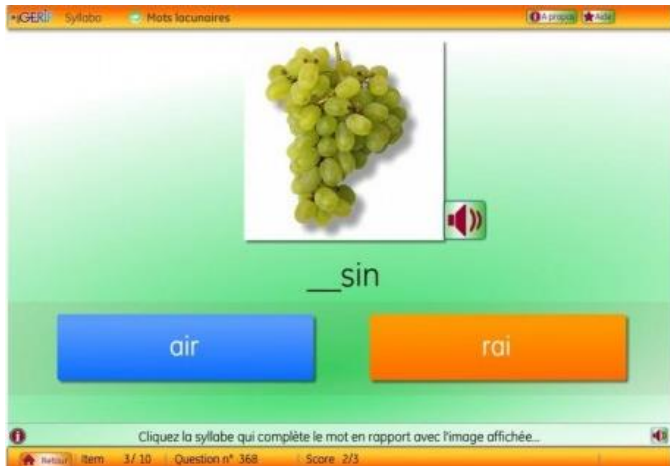
Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	149,00 €
2	3	111,75 €
4	5	96,85 €
6	10	81,95 €
11	14	67,05 €
15	99	59,60 €

Code article 170

22+4

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



SYLLABO

Améliorer la voie phonologique et lexicale en repérant des phonèmes cibles dans des mots et en développant les capacités d'adressage. Augmenter le stock lexical et la rapidité d'évocation.

Prévenir les inversions dans les groupes consonantiques tant au niveau oral qu'écrit.

A l'aide de supports sonores et/ou visuels. Il s'agit de réaliser des assemblages et des tris sur des supports variés que l'on peut combiner à volonté : syllabe prononcée ou lue, mot écrit ou entendu, images, groupes consonantiques cibles de type r*/r - p*/r/ pr* - c*/r/cr* - br*/b*r - t*/r/tr* - gl*/g*l - m*/l/m*l - fl*/f*l



Prix selon les quantités

Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	88,00 €
2	3	66,00 €
4	5	57,20 €
6	10	48,40 €
11	14	39,60 €
15	99	35,20 €

Code article 171

13+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



PHONORTHO

Développer les capacités métaphonologiques et la conscience phonologique. Maîtriser les processus de segmentation syllabique des mots et améliorer le lien entre langage oral et langage écrit par des procédures phonologiques d'assemblage.

A partir d'exercices d'identification, de segmentation, de délimitation et d'associations de syllabes sonores et/ou visuelles, le logiciel propose des activités de structuration de la conscience phonologique, d'assemblage phonémique, de représentation mentale. Tous les exercices peuvent être proposés avec une diversification des approches sensorielles : support sonore, imagé ou écrit. Le programme contenant plus de 1500 images et modèles sonores peut être paramétré pour des patients lecteurs ou non-lecteurs.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 174

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

OPPOSITIONS PHONOLOGIQUES

Parvenir à l'identification et à la discrimination de phonèmes à l'aide d'un programme utilisant une bibliothèque de + de 1000 photos et mots sonores et la possibilité de cibler les oppositions phonologiques et graphémiques de son choix.

Les exercices ont été élaborés pour augmenter l'aspect ludique, faciliter la mémorisation et la visualisation des résultats et travailler les paires minimales. La complexité des mots, le type de modèle et le temps d'affichage sont paramétrables à volonté.

GERIP Oppositions Phonologiques Mots - Opposition p/b

GERIP Oppositions Phonologiques Phrases - Opposition p/b

GERIP Oppositions Phonologiques Textes - Opposition ch/j

GERIP Oppositions Phonologiques

Liste des activités

Mots

Visuelles	Auditives
m/n	p/b
gu/gn	t/d
au/an	c/g
ou/on	ch/j
eu/en	f/v
f/t	s/z
b/d	eu/o
p/q	ou/u
é/è	p/t

Prix selon les quantités

Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	109,00 €
2	3	81,75 €
4	5	70,85 €
6	10	59,95 €
11	14	49,05 €
15	99	43,60 €

Code article 176

16+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



REPÉRAGE LOGIQUE

Travailler les associations logiques, la compréhension de consignes visuelles et/ou sonores, le balayage visuel, la capacité de raisonnement logique.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles visuo-spatiaux ou du raisonnement logique.

Améliorer les stratégies cognitives et le repérage logique à l'aide de grilles à compléter. Les consignes de complexité croissante permettent de travailler la compréhension verbale ou non verbale, les consignes sonores et/ou visuelles et le mode affirmation versus le mode négation. Le logiciel permet également d'améliorer le repérage spatial dans le plan (lignes/colonnes).



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	69,00 €
2	3	51,75 €
4	5	44,85 €
6	10	37,95 €
11	14	31,05 €
15	99	27,60 €

Code article 192

10+2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

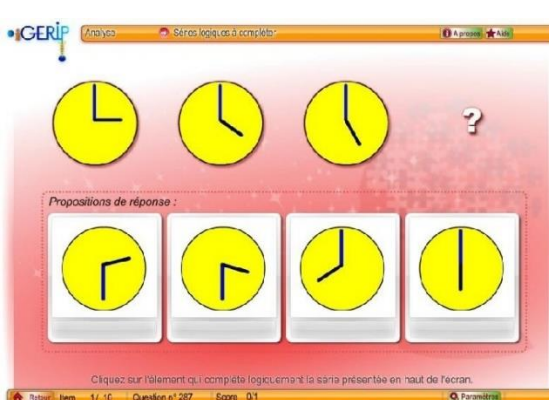
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



ANALYSE (A LA LOUPE)

- Développer les capacités de perception et d'analyse.
- Favoriser la déduction logique et le raisonnement.
- Activer les fonctions cognitives et pratiques.
- Mettre en place des stratégies de mémorisation.

A l'aide de 6 modules, comportant des paramétrages précis, des thèmes de travail variés et des centaines d'items sous forme de photos, d'images, de lettres, de chiffres, de signes orientés.... Les exercices sont progressifs et permettent d'améliorer les capacités d'analyse et de synthèse tout en incitant à la mise en place de stratégies cognitives et exécutives. Les compétences de logique et de raisonnement sont abordées de manière ludique avec des consignes simples.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 194

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



MÉMOIRE AUDITIVE ET VISUELLE

Développer les capacités de discrimination visuelle et auditive, d'analyse séquentielle et de mémorisation. Prévenir les troubles de la lecture et améliorer l'orthographe d'usage.

Il s'agit de retrouver des paires de cartes identiques. En fonction de l'objectif recherché,

l'utilisateur pourra sélectionner un niveau de difficulté précis avec par exemple :

Le support auditif et/ou visuel, le mode analytique ou séquentiel, le contenu et le nombre de cartes, les temps d'affichage.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 195

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

ESPACE MULTIMÉDIA (BALAYAGE)

**Améliorer les capacités visuo-spatiales et l'organisation spatio-temporelle.
Développer les fonctions cognitives.
Augmenter la mémoire de travail et les capacités de discrimination. Enrichir le stock lexical lié à l'espace par des situations ludiques.**



Grâce à 5 modules intégrant des jeux, animations graphiques ou musicales et un système de correction, l'utilisateur peut dès le plus jeune âge, se familiariser avec l'ordinateur.

Ce programme permet de travailler les notions suivantes :

balayage visuel dans le plan, représentation mentale mémorisation de différences, déplacements, positions anticipation visuelle, discrimination, vocabulaire spatial, repérage dans le plan ou l'espace, latéralisation, perception synchrétique ou analytique de différences ou d'analogies entre les images, dessins.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 196

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Travailler les processus cognitifs et les notions permettant la construction de structures mathématiques :
Appariement, dénombrement, comparaison, invariance, inclusions de classe, algorithmes de succession, ordination, équivalences, calcul mental, système décimal.



A l'aide de situations et d'exercices qui permettent de construire, de manipuler, et de développer ses capacités cognitives. Les exercices sont organisés pour que le patient puisse accéder à la classification, à la sériation, à la notion de nombre et au symbolisme.

Le paramétrage du logiciel est facile et souple afin que l'orthophoniste puisse proposer des activités variées et spécifiques à chaque patient.

Nathalie Lecoq et Marie-Laurence Somerville, orthophonistes, ont conçu ce programme ludique avec l'expérience de plus de dix années de formation dans la rééducation des activités logico-mathématiques.

Le programme utilise le canal visuel, auditif, avec des renforcements moteurs (constructions d'activités à la souris) ou kinesthésiques (pour les épreuves liées au rythme) et s'appuie sur un travail temporo-spatial, symbolique et linguistique.



Prix selon les quantités			
Quantité minimale	Quantité maximale		Prix
1	1		103,00 €
2	3		77,25 €
4	5		66,95 €
6	10		56,65 €
11	14		46,35 €
15	99		41,20 €

Code article 197

15+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

FENÊTRE ATTENTIONNELLE

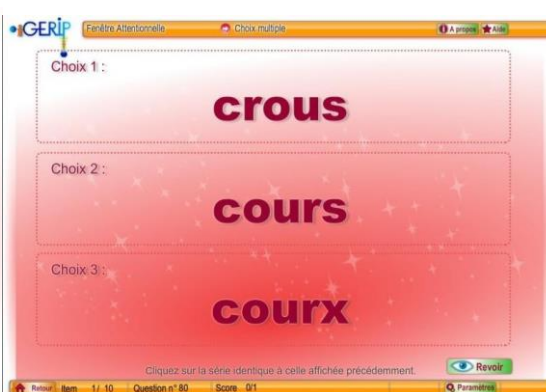


Selon une approche neuropsychologique des troubles d'apprentissage du langage écrit, le diagnostic de «dyslexie de surface» repose entre autres sur la mise en évidence d'un déficit de la fenêtre attentionnelle, justifiant le retard de développement ou la non constitution du lexique orthographique.

Le logiciel permet de travailler l'analyse visuelle, dans son aspect quantitatif et qualitatif, première étape de la voie lexicale. Après avoir évalué la fenêtre attentionnelle, ce logiciel permet de la développer grâce à des exercices ciblés et progressifs.

Les supports sont multiples : verbaux ou non-verbaux (ronds, formes, signes, silhouettes de mots ...). La longueur de séquence et la durée d'affichage sont paramétrables.

Le logiciel contient une fiche d'utilisation avec des idées de pratique rééducative pour les dyslexies de surface.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	103,00 €
2	3	77,25 €
4	5	66,95 €
6	10	56,65 €
11	14	46,35 €

Code article 198

15+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

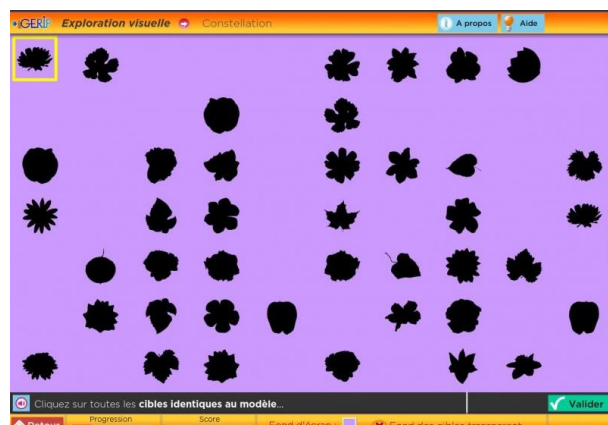
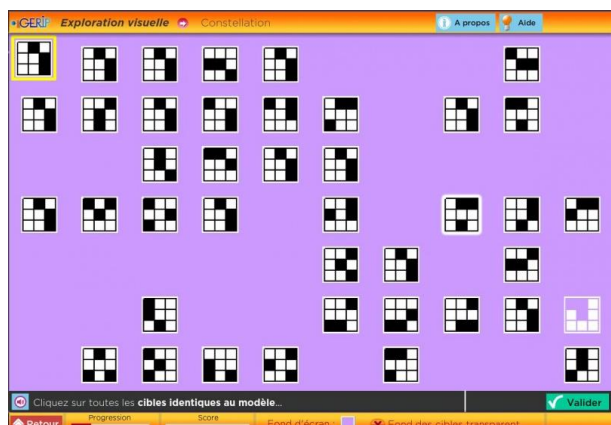
EXPLORATION VISUELLE

Le logiciel permet de travailler les stratégies de balayage, la recherche et l'exploration visuelle.

L'objectif étant de retrouver la "bonne cible" parmi un nombre paramétrable donné de cibles.



Le balayage visuel se fera sur un support ordonné de gauche à droite, de haut en bas, en oblique ainsi que sur un support désordonné (recherche aléatoire). L'analyse perspective de la cible se fait à partir de son contour externe (forme), de sa dimension, de sa représentation spatiale (orientation), de sa position relative. Les cibles sont en noir en blanc de façon à ce que la couleur n'intervienne pas dans l'identification visuelle et que ces exercices soient accessibles aux personnes présentant une basse vision.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	79,00 €
2	3	59,25 €
4	5	51,35 €
6	10	43,45 €
11	14	35,55 €
15	99	31,60 €

Code article 209

12+2

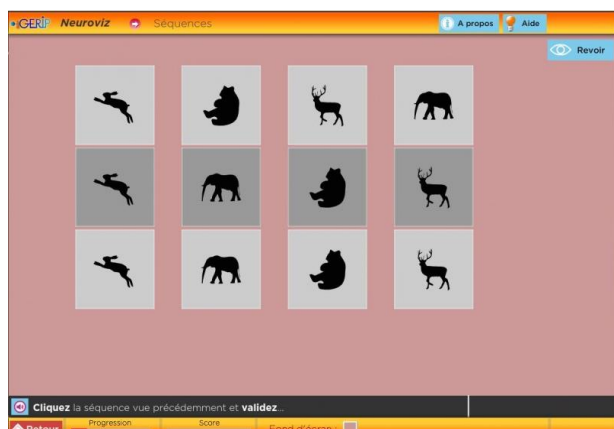
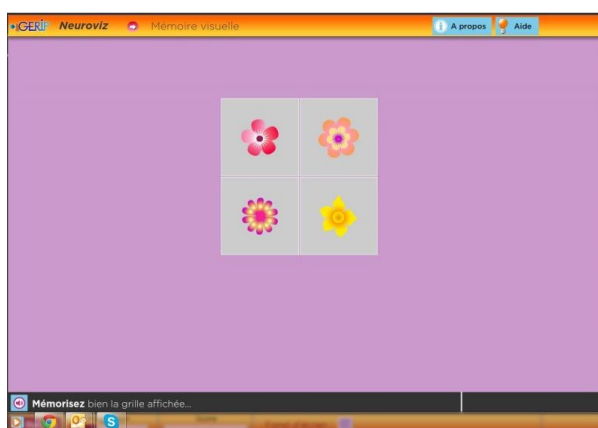
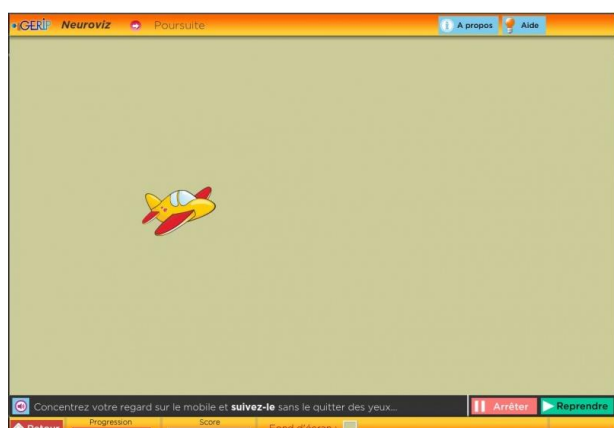
PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

NEUROVIZ

Poursuite oculaire, fixation, saccades, motilité oculaire, focus attentionnel et mémoire visuelle.

Le réglage des différents paramètres permet de repérer ou d'élaborer des stratégies visuelles en vue de les rendre efficaces et systématiques. Le menu principal du logiciel contient 6 modules : Poursuites - Saccades - Fixation - Séquences - Mémoire Visuelle - Barrage



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 210

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

VISUO (STRAT VIS)

Ce logiciel sera surtout utilisé avec des débutants en lecture pour la prévention des dyslexies de surface, des dyslexies mixtes et des déficits attentionnels.

- Développer les capacités de perception
- Favoriser la discrimination visuelle
- Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo-spatiaux

A l'aide de 6 modules, comportant des paramétrages variés et des centaines d'items sous forme de photos, d'images, de lettres, de chiffres, de signes orientés.... Les exercices sont progressifs et permettent d'améliorer les capacités d'analyse et de synthèse tout en incitant à la mise en place de stratégies et d'exploration visuelles et à la planification de tâches. Les présentations ludiques mais centrées sur l'item cible permettent de motiver le patient tout en activant les fonctions exécutives et cognitives.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

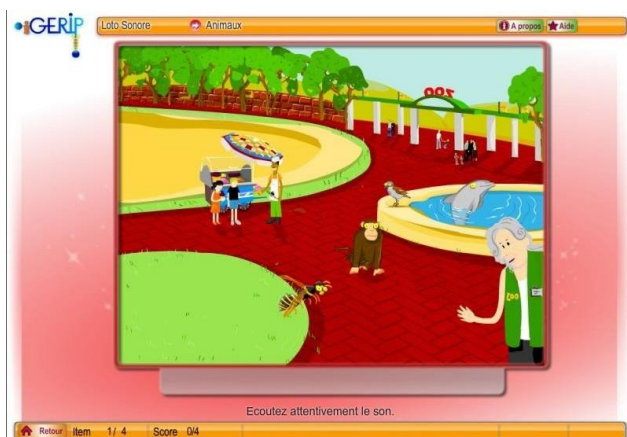
Code article 211

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

LOTO SONORE



Découvrir l'univers des bruits et stimuler les capacités auditives.
Améliorer la perception et la discrimination auditives.
Travailler la mémoire séquentielle par l'intégration de séquences sonores et entraîner les fonctions cognitives : attention, mémoire de travail... .

L'importance du travail des capacités auditives dans le développement du langage oral et l'apprentissage du langage écrit n'est plus à démontrer..

Ce loto sonore multimédia utilise des images, des photos ou des mots écrits classés par thème : animaux, instruments de musique, la maison.... Il est possible de travailler sur des bruits isolés ou sur des séquences de bruits. Selon le paramétrage choisi, le patient doit identifier des séquences sonores ordonnées ou non. Par exemple, en mode séquences en désordre le patient doit retrouver tous les sons entendus dans la séquence initiale mais sans nécessairement les cliquer dans l'ordre.

De même on peut modifier la longueur de la séquence, le nombre d'essais, le type de support neutre ou imagé, la présence d'animations... Pour les enfants présentant un trouble du langage écrit, l'orthophoniste pourra utiliser le mode mots écrits pour le faire lire et associer les bruits aux mots lus. Le logiciel utilise un vocabulaire varié et des situations ludiques.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	97,00 €
2	3	72,75 €
4	5	63,05 €
6	10	53,35 €
11	14	43,65 €
15	99	38,80 €

Code article 212

14+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

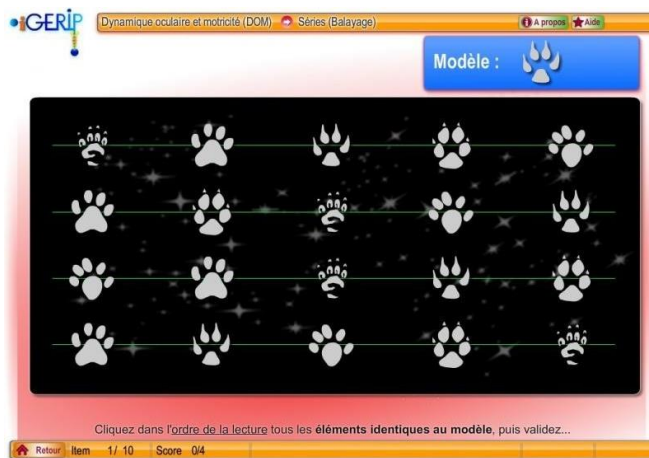
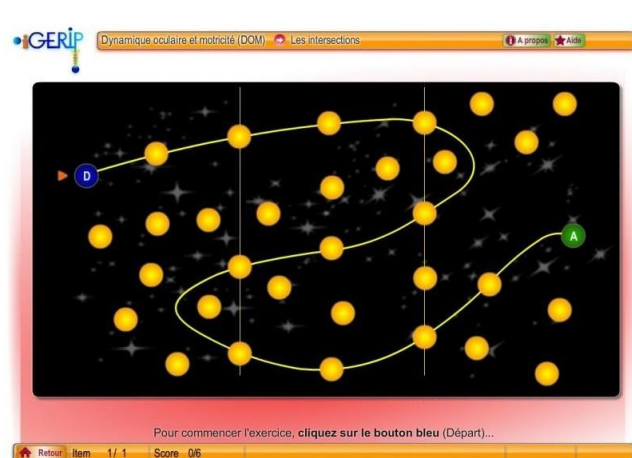
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



DYNAMIQUE OCULAIRE ET MOTRICITÉ

Les capacités de perception et de discrimination visuelles, les stratégies d'exploration et de repérage, la maîtrise de la direction du regard, la coordination entre vision périphérique et vision centrale, la flexibilité.

Le programme permet aussi de diagnostiquer et de rééduquer les troubles de la dynamique oculaire, troubles qui vont concerner les mouvements des yeux, la saccade versus la poursuite, la convergence ou divergence versus la fixation.



Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	103,00 €
2	3	77,25 €
4	5	66,95 €
6	10	56,65 €
11	14	46,35 €
15	99	41,20 €

Code article 214

15+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

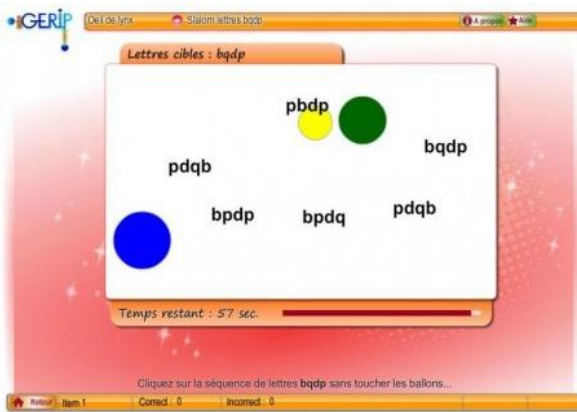
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

OEIL DE LYNX

Travailler les déplacements oculaires, les stratégies de balayage et l'exploration d'un champ visuel ciblé.

L'analyse perceptive de la cible se fait à partir de son contour externe, de sa dimension, de sa représentation spatiale, de sa position relative. Ce programme permet d'améliorer l'attention divisée, la fenêtre attentionnelle et la mémoire de travail. Il peut être aussi bien utilisé pour

les rééducations des dyslexies de surface, pour l'amélioration de la voix lexicale et les traitements visuels de perception de séries de signes, lettres ou chiffres ainsi que dans les rééducations en orthoptie ou en ergothérapie.

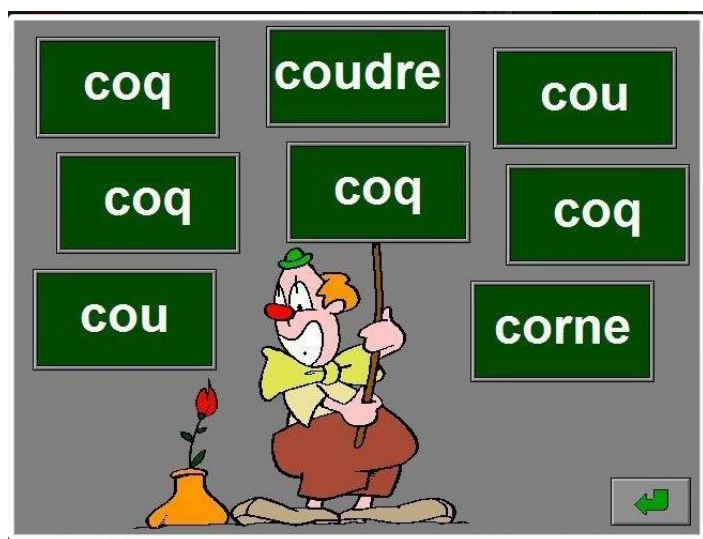


Prix selon les quantités		
Quantité minimale	Quantité maximale	Prix
1	1	103,00 €
2	3	77,25 €
4	5	66,95 €
6	10	56,65 €
11	14	46,35 €
15	99	41,20 €

Code article 213

15+3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)



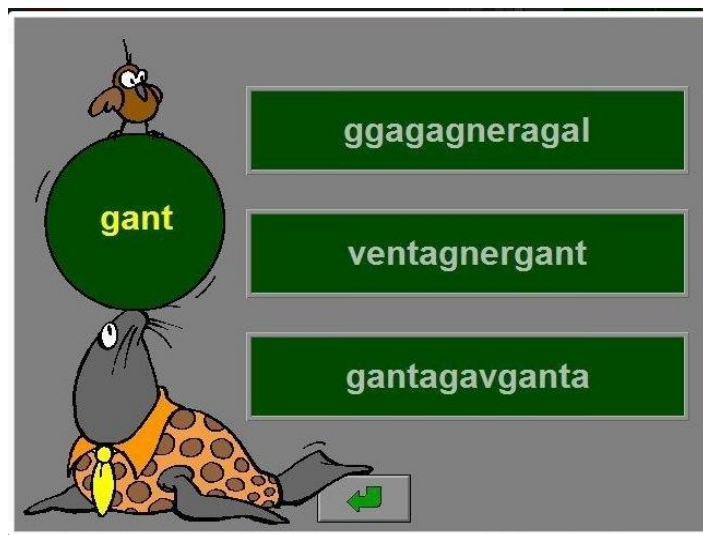
CIRCUS

un entraînement à la discrimination visuelle

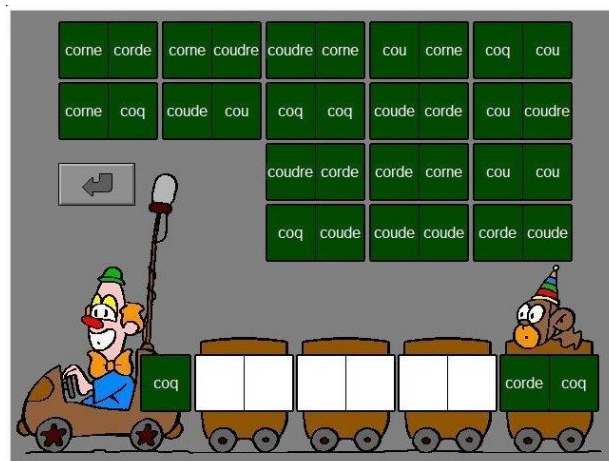
5-8 ans

NL, FR, ENG

Circus propose un ensemble d'activités ludiques de discrimination visuelle. On peut s'exercer avec des images, des dessins de lettres ou de mots entiers. Dans le menu principal, une ou plusieurs activités suivantes peuvent être sélectionnées:



- découvrir quelles illustrations sont identiques à l'exemple;
- chercher un modèle de un, deux ou trois éléments dans différentes séries;
- découvrir quelle construction peut être réalisée avec un ensemble de 4, 5 ou 6 éléments;
- reconstituer une suite de dominos donnés;
- découvrir quelle construction est identique à la construction donnée;
- chercher deux boîtes identiques, les boîtes ont une, deux ou trois faces imagées.

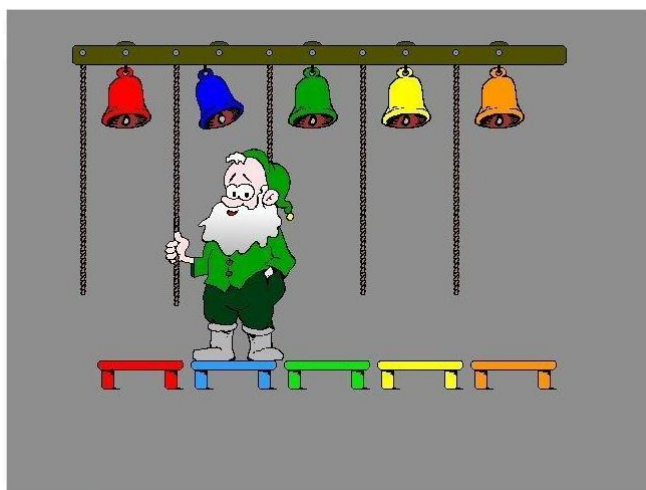


Circus est un programme ouvert. Ca veut dire que vous pouvez modifier les fichiers des lettres et des mots avec l'éditeur incorporé et ajouter des fichiers.

32	Circus - Un entraînement à la discrimination visuelle - dainamic	29,00 €	4+1
----	--	---------	-----



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



FRIPPOLS

Frippols entraîne différentes fonctions de la mémoire.

5-10 ans

NL, FR, ENG



rejouer une mélodie à laquelle on ajoute à chaque fois une note,

mémoriser une liste d'éléments et les reproduire,

compléter un ensemble de fruits,

reconstituer un lutin,

mémoriser le contenu des armoires,

mémoriser la place et le nombre de lettres,

donner le nombre de moutons par couleur,

colorier les parties d'une image.

La complexité des opérations et le temps d'affichage peuvent être modifiés.



8887

FRIPPOLS - Améliorer votre mémoire 5-12ans

29,00 €

4+1



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

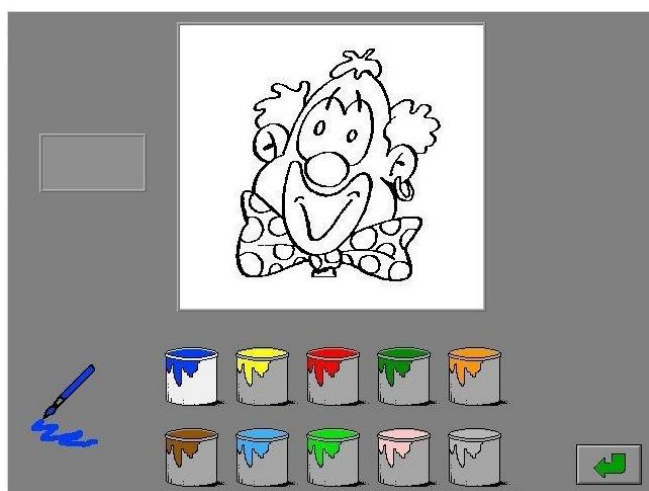


MAGIC

Magic est un ensemble de coloriage et de puzzles avec applications variées.

4-12 ans

NL, FR, ENG



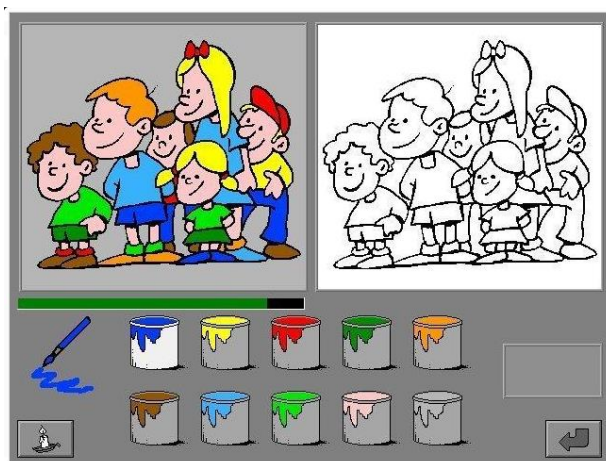
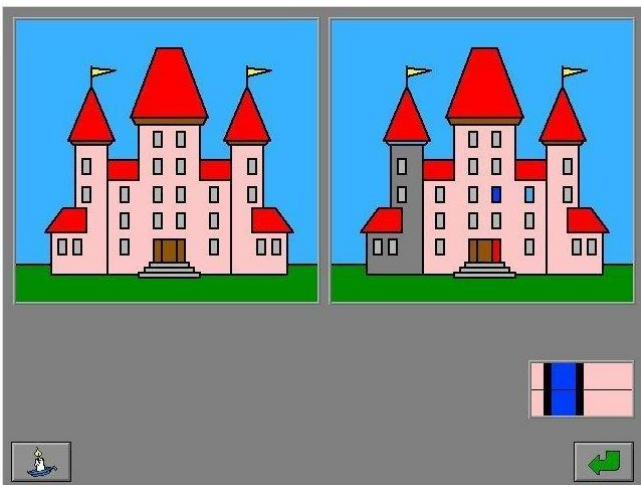
Magic est un ensemble de coloriage et de puzzles avec applications variées. Dans huit scénarios, les activités suivantes sont proposées:

colorier des dessins,

indiquer les différences de couleurs,

reconstituer différentes sortes de puzzles, ...

La possibilité de sélectionner le nombre de couleurs et de choisir le nombre et la forme des pièces du puzzle rend le programme accessible à un large public. Magic contient une série de 50 dessins. De nouveaux exercices peuvent être ajoutés. Les dessins, coloriés ou non, peuvent être imprimés.



4

Magic - Colorier et faire des puzzles - dainamic

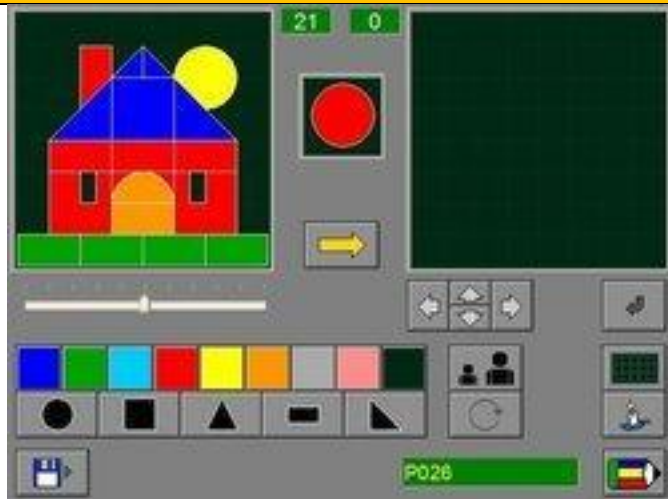
29,00 €

4+1



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



PIKAZO

Une figure modèle doit être construite.

6-12 ans

NL, FR, ENG

Une figure modèle doit être construite.

La solution exige une approche stratégique:

- Chaque élément doit être construit en tenant compte de la couleur, de la forme, de la

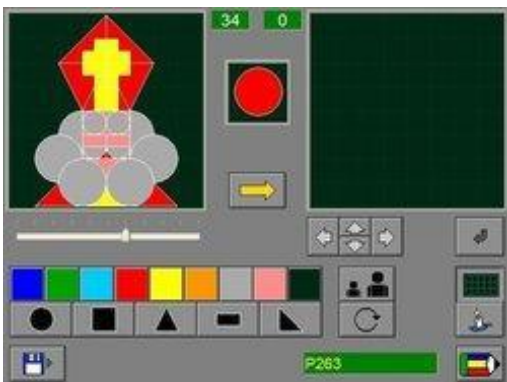
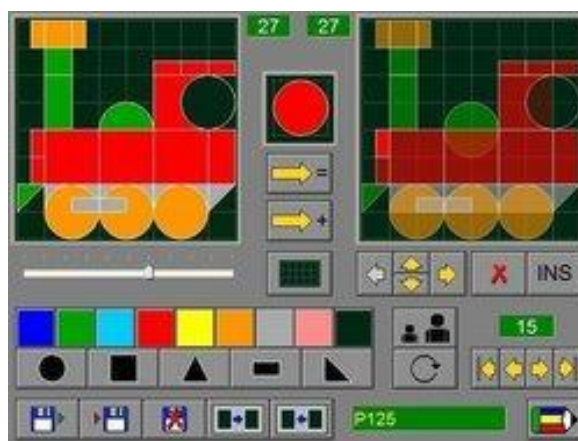
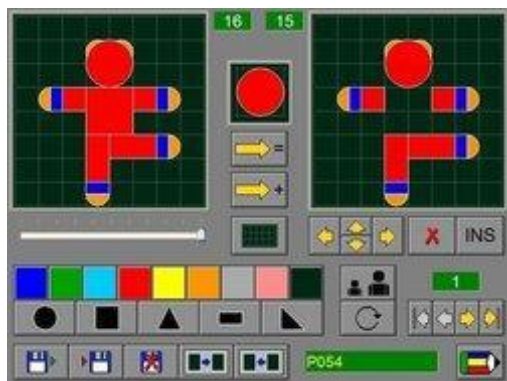
grandeur et de la rotation;

- chaque élément doit être placé à la position correcte;
- quand les éléments se superposent, l'ordre doit être respecté.

Le programme contient un grand nombre de dessins (trois niveaux de difficulté).

Pour des constructions compliquées, le joueur peut appeler une fonction d'aide.

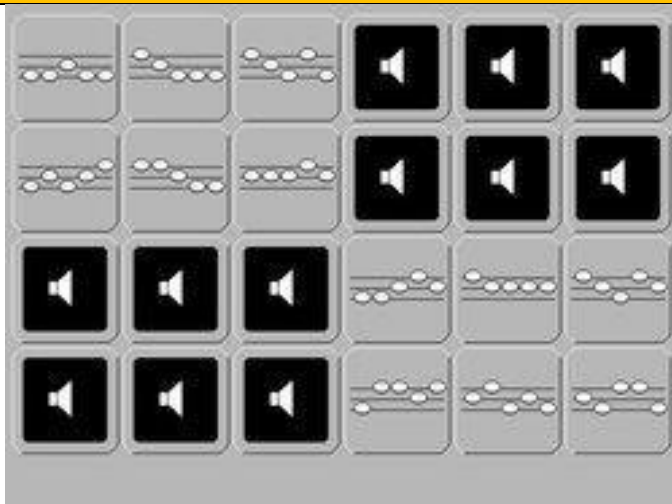
Le nombre de dessins peut être indéfiniment développé grâce au mode de construction intégré: vous pouvez élaborer des figures, les modifier et les conserver.



31	Pikazo - dainamic	29,00 €	4+1	
----	-------------------	---------	-----	---

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



OCTOBUS

Développe les facultés d'association

4-12 ans

NL, FR, ENG

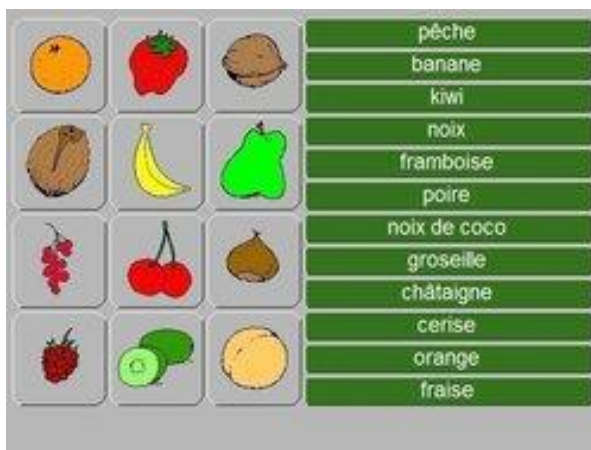
Octobus offre huit jeux d'association dont l'option de jeux peut être précisée d'avance. Vous pouvez jouer un jeu d'observation, un jeu de mémoire ou une combinaison des deux.



Les sujets suivants peuvent être sélectionnés:

exercices de calculs;
jeux de langues;
constructions musicales;
constructions avec les formes et les dessins;
les modèles;
les mêmes dessins; les dessins correspondantes;
texte - dessin;
mot auditif - dessin;
les sons identique; son - dessins;
les horloges analogiques; les horloges digitales.

Les options suivantes peuvent apporter une variante:
jouer solitaire ou à deux;
choisir une autre langue;
adapter la division du tableau de jeu;
modifier l'opération dans le jeu des calculs.

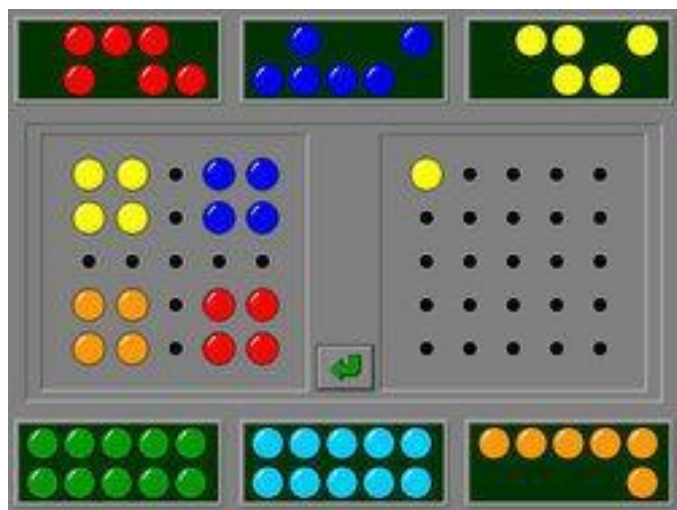


Après chaque jeu, le score est montré (- /10). Dans le menu principal, le score total par catégorie et le nombre d'exercices sont tenus à jour.

24	Octobus Développe les facultés d'association - dainamic	29,00 €	4+1
----	---	---------	-----



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

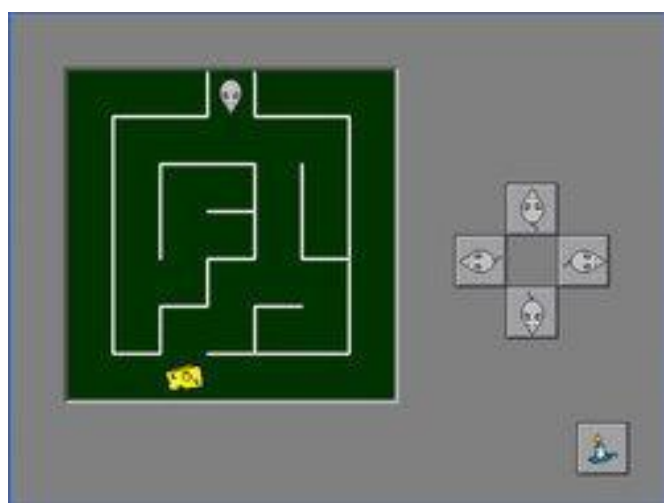


STUDIO 4

Studio 4 propose un ensemble d'activités ludiques en relation directe avec la lecture et le calcul.

4-7 ans

NL, FR, ENG



Studio 4 propose un ensemble d'activités ludiques en relation directe avec la lecture et le calcul.

Plusieurs fonctions peuvent être exercées:

connaître et associer des couleurs, formes et modèles;

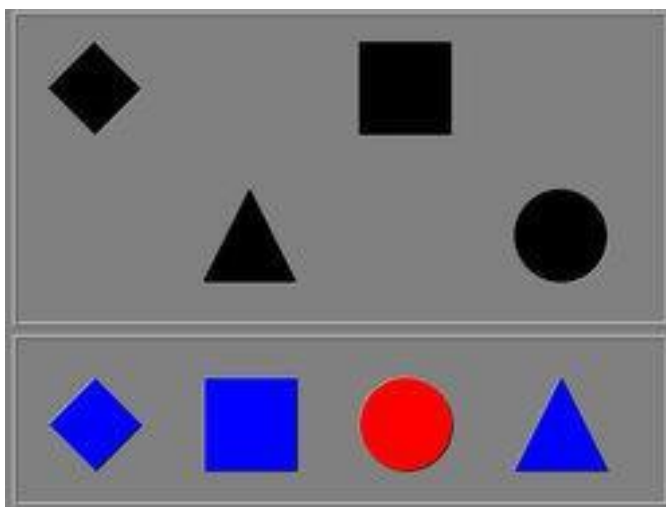
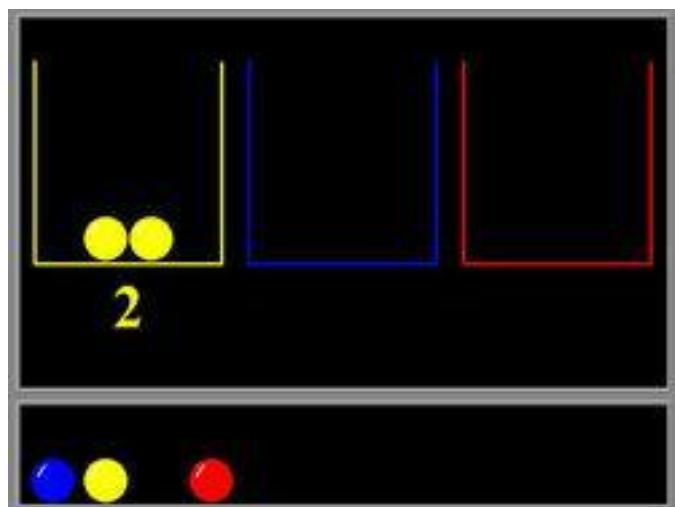
comparer et mesurer des quantités;

orientation spatiale;

coordination oeil-main;

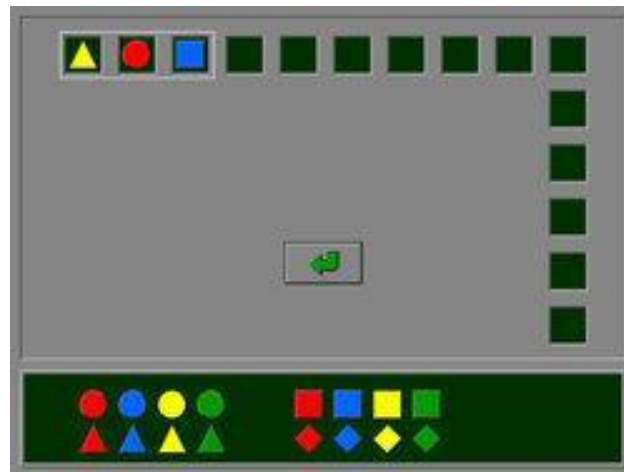
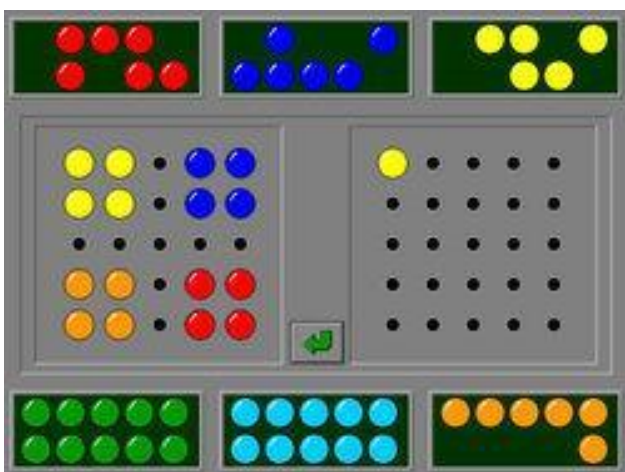
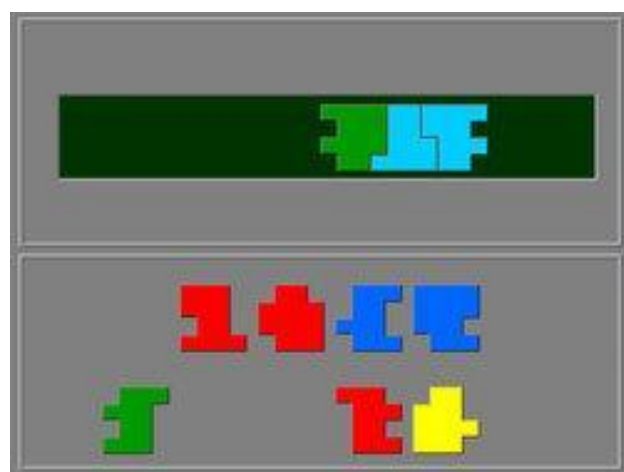
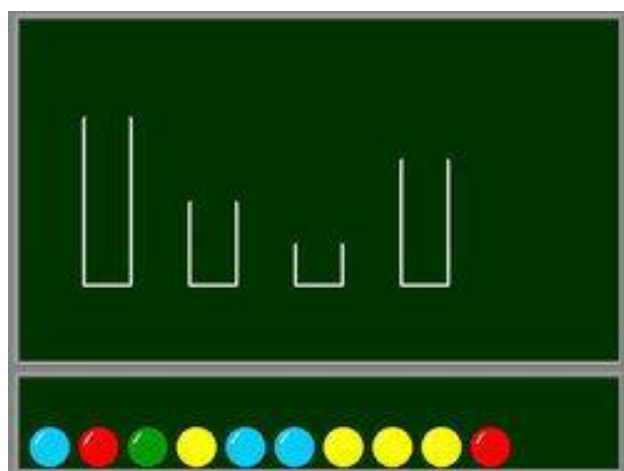
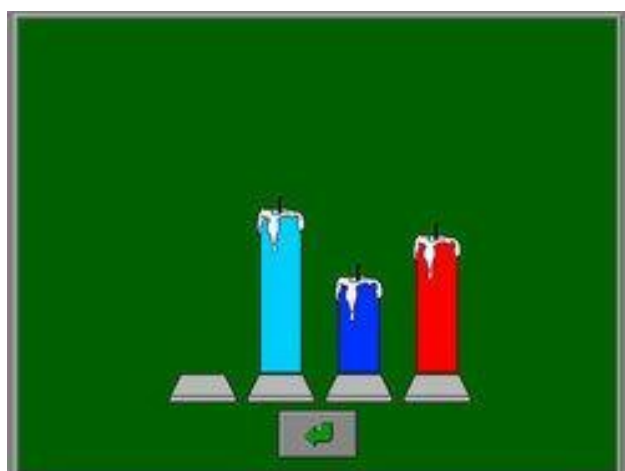
reconnaître et compter des quantités jusqu'à 10.

Pour chaque jeu, le nombre d'exercices réalisés, le pourcentage de réponses correctes et le temps de résolution sont affichés. Le module d'observation donne des informations détaillées sur l'utilisation du temps et les prestations.



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

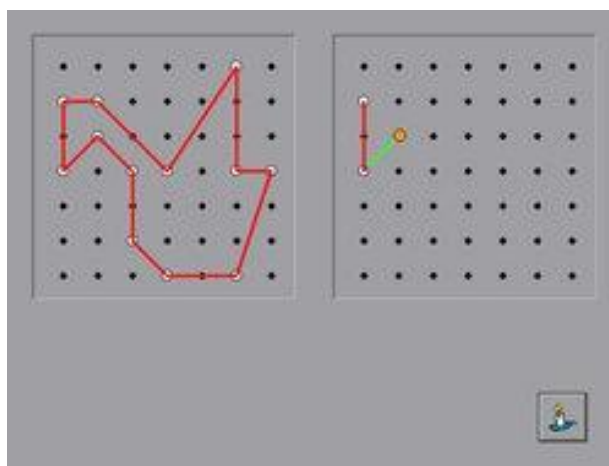
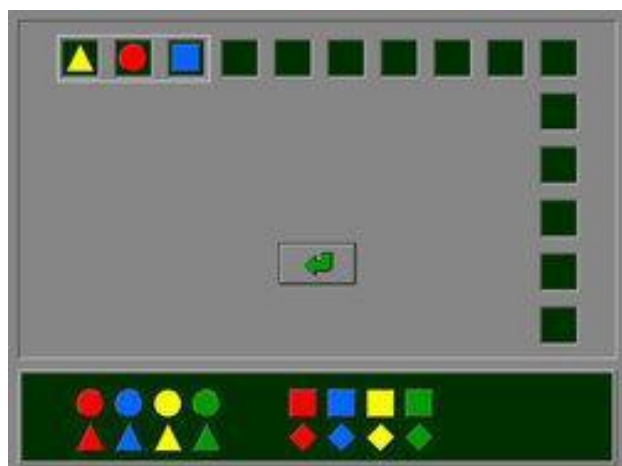
STUDIO 4



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

STUDIO 4



4311	STUDIO 4 - dainamic	29,00 €	4+1	
------	---------------------	---------	-----	---

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

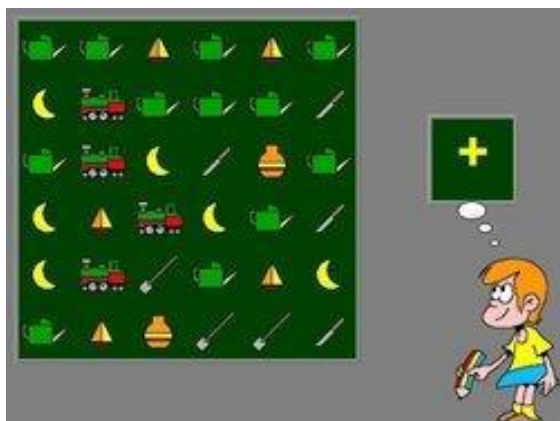


STUDIO 5

Studio 5 propose 8 scénarios

5-8 ans

NL, FR, ENG



Studio 5 propose 8 scénarios dans lesquels les aptitudes suivantes sont exercées:

observer et mémoriser (habillage d'une poupée),

reconnaître des lettres et former des mots (trois jeux de mots),

observer et compter (le plus, le moins, localiser un modèle),

associer (qui s'entend avec?, qui ne s'entend pas avec?),

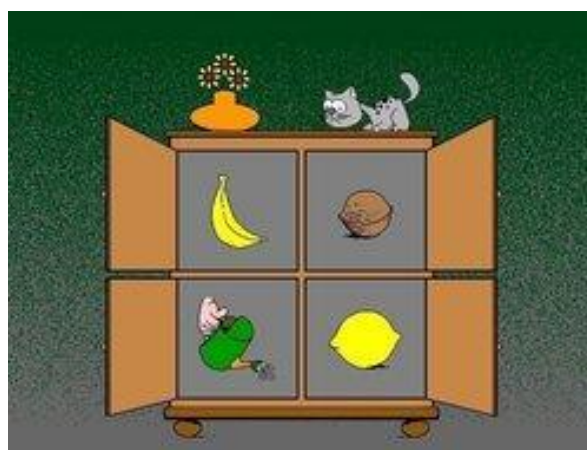
orthographe,

ranger dans un tableau à double entrée,

logique mathématique,

notion spaciales (objets à replacer suivant la direction du regard).

Dans le menu principal, le nombres d'exercices réalisés, le pourcentage obtenu et le temps de réalisation sont indiqués pour chaque jeu.



34	Studio 5 Un logiciel fait pour l'école - dainamic	29,00 €	4+1
----	---	---------	-----



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



PREFIX

Les enfants ont souvent des problèmes en calcul parce que la connaissance des nombres jusqu'à 10 n'est pas acquise. Prefix propose huit jeux d'entraînement sur les aspects importants des nombres et des quantités.

6-8 ans

NL, FR, ENG

Les activités suivantes sont proposées:

indiquer la quantité correcte;

introduire la quantité correcte;

placer une quantité correspondant à un nombre donné;

établir une quantité semblable en relation visuelle 1-1;

placer le nombre correspondant à une quantité donnée;

situer, sur la ligne des nombres, le nombre correspondant à une quantité donnée;

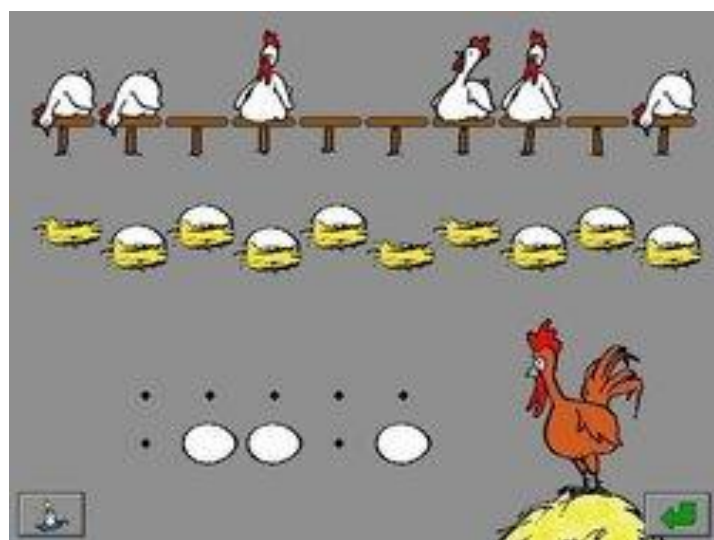
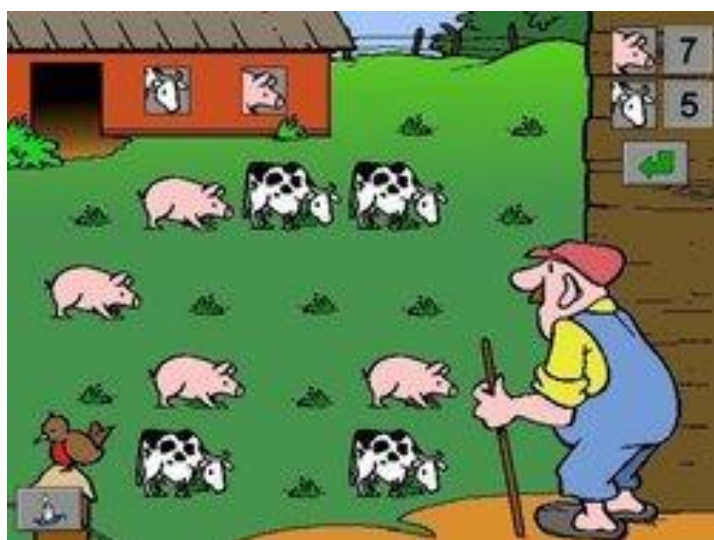
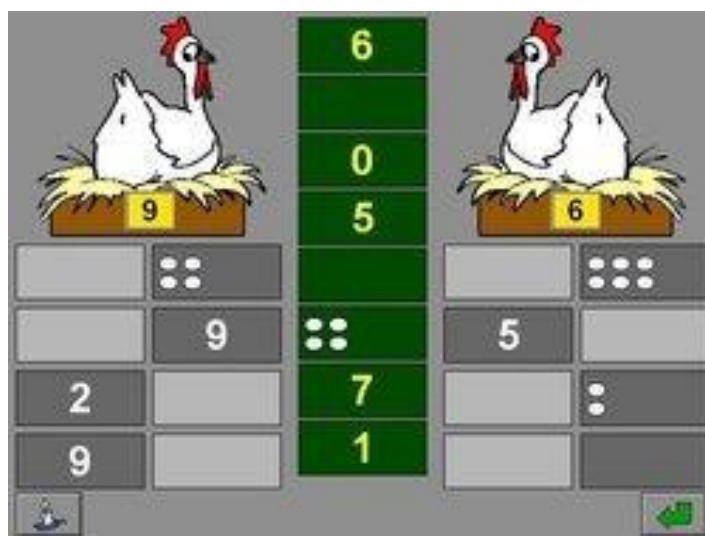
structurer (découper) des quantités;

nommer et compléter des ensembles (sousensembles).



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

PREFIX



40	Prefix - dainamic	29,00 €	4+1
----	-------------------	---------	-----



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

IMAGES POUR L'ECOLE (INDISPENSABLE DANS TOUTES LES ECOLES)



Ce logiciel regroupe un ensemble d'images unique en son genre, utilisable par les élèves et les enseignants dans les situations scolaires les plus variées.

Une interface conviviale permet de rechercher, visualiser, sélectionner, insérer et sauvegarder facilement ces images.

• Un grand nombre d'images sur des thèmes variés :

Aliments, animaux, meubles, outils, pièces et billets en euros, instruments de mesure, instruments de musique, véhicules... mais aussi actions (vie quotidienne, sports, métiers, etc) ou encore notions mathématiques (numération, formes géométriques, monnaie), schémas techniques, etc.

• Un fond documentaire sans équivalent :

- des images adaptées au système scolaire français, classées par thèmes et également accessibles par recherche de mots-clés
- des images d'une grande qualité avec un traitement homogène (format et taille des images, style graphique...)
- des images disponibles à la fois en couleur et en « contours noir et blanc » en différents formats : jpg, gif, png, wmf, eps.

• Des images utilisables par les élèves en de multiples situations :

Constitution d'imagiers ; travaux de recherche personnelle ; réalisation de documents et d'exposés ; activités de lecture et de mathématiques ; expression orale et écrite ; activités artistiques ; etc.

• Des images utilisables par les enseignants :

Réalisation de fiches de travail attractives et variées ; production de jeux de cartes pour des activités de classement, de tri, d'association ; support pour l'enseignement des langues étrangères ; etc.

(Ces images sont librement utilisables par les enseignants pour tous types d'usages pédagogiques au sein de l'établissement scolaire. Pour une utilisation sur un site Web éducatif, mentionner la provenance : © www.generation5.fr)

ARTICLE

533 Images pour l'école - Generation5

Agrément

45€

4713

7+1

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Les titres PRO pour les PROS. Pour seulement **29€** pour 1 PC **4+1 points**

Bien que non prévus TBI à la base nous en avons testé certains sur un mur transformé en TBI et ils fonctionnaient sur TBI.

PREFIX



Art. 40 / Agrément 5185 / 29€

Les enfants ont souvent des problèmes en calcul parce que la connaissance des nombres jusqu'à 10 n'est pas acquise. Prefix propose huit jeux d'entraînement sur les aspects importants des nombres et des quantités.

Les activités suivantes sont proposées:

indiquer la quantité correcte;

introduire la quantité correcte;

placer une quantité correspondant à un nombre

donné;

établir une quantité semblable en relation visuelle

1-1;

placer le nombre correspondant à une quantité

donnée;

situer, sur la ligne des nombres, le nombre

correspondant à une quantité donnée;

structurer (découper) des quantités;

nommer et compléter des ensembles (sousensembles).

ALFABET



Art. 39 / Agrément 5181 / 29€

Alphabet propose 8 scénarios d'entraînement sur l'ordre alphabétique et recherche dans un dictionnaire. Il y a deux niveaux de difficulté, une page d'aide peut être appelée.

Dans le menu principal, vous pouvez choisir les

activités suivantes:

compléter la série de lettres, affichées dans l'ordre

alphabétique;

classer les lettres dans l'ordre alphabétique;

insérer un lettre dans une série de lettres classés dans

l'ordre alphabétique;

déchiffrer un mot déguisé;

placer les mots dans l'ordre alphabétique;

insérer un mot dans une série de mots classés dans

l'ordre alphabétique;

placer une série de mots dans la liste correcte;

trouver un mot dans un dictionnaire simple.

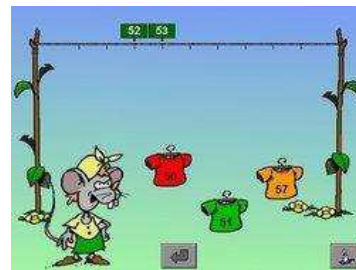
Les options suivantes peuvent être choisies:

le niveau (deux degrés de difficulté);

les lettres majuscules ou les lettres minuscules;

le son activé ou désactivé.

ARITMIX



Art. 35 / Agrément 4710 / 29€

Aritmix propose, d'une manière ludique, des activités ayant rapport avec la connaissance des nombres. Il y a 20 scénarios, le niveau peut être défini entre 20 et 1000.

Les activités suivantes sont proposées:

exercices de position sur la ligne des nombres,

composer et décomposer des nombres en ordre,

composer et achever des lignes des nombres,

transcrire un nombre des chiffres en lettres et

inversement,

décomposer des nombres, ...

Le programme propose une présentation globale des

prestations et une présentation détaillée des

différentes erreurs.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

BABILONIA



Art. 36 / Agrément 5175 / 29€ Celui qui prend l'omnibus des langues voyage en

jouant à travers un paysage de mots.

Vous pouvez choisir de s'exercer en néerlandais, français, anglais, allemand ou espagnol.

Dix jeux qui abordent le mot d'une manière différente peuvent être sélectionnés comme suit:
introduire les voyelles ou consonnes manquantes;
trouver une anagramme à l'aide de lettres proposés;
déplacer un nombre de mots jusqu'à ce que la solution apparaisse;

construire des mots avec des pièces de mots;

réaliser une grille de mots croisés avec les descriptions données;

former un nouveau mot à l'aide des trios;

rechercher un mot pas à pas (lingo);

former un mot à l'aide d'une roue de lettres;

faire glisser trois mots cachés à leur bonne position;

retrouver un mot dans une grille de lettres;

Babilonia comprend plus de 5000 mots par langue. À

chaque tâche, une description précisée est donnée.

Babilonia a trois niveaux. Au niveau 1, vous obtenez

à chaque fois une représentation visuelle du mot à chercher.

Dans la plupart des activités, une routine d'aide est incorporée.

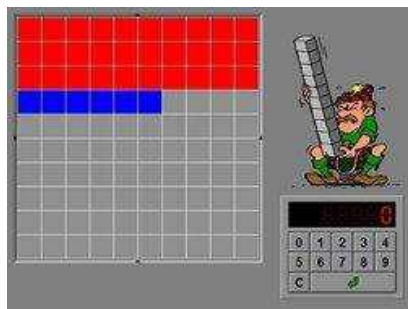
Le menu principal affiche pour chaque scénario les informations suivantes:

Le pourcentage obtenu;

le nombre d'exercices réalisés;

la durée totale mis du scénario.

CENTURION



Art. 23 / Agrément 5180 / 29€

Si le tapis 10/10 est utilisé comme aide dans le calcul, une étude approfondie est nécessaire.

Centurion propose avant cela plusieurs activités:

placer une quantité sur un tapis 10/10;

reconnaître et nommer les quantités jusqu'à 100;

associer la position sur le tapis 10/10 correspondant

au nombre donné;

situer sur une ligne des nombres une quantité

représentée sur le tapis 10/10;

construire sur le tapis 10/10 le nombre (la quantité)

indiqué sur la ligne des nombres;

associer une quantité à l'opération correspondante.

CIRCUS



Art. 32 / Agrément 5183 / 29€

Circus propose un ensemble d'activités ludiques de discrimination visuelle. On peut s'exercer avec des images, des dessins de lettres ou de mots entiers.

Dans le menu principal, une ou plusieurs activités suivantes peuvent être sélectionnées:

découvrir quelles illustrations sont identiques à l'exemple;

chercher un modèle de un, deux ou trois éléments dans différentes séries;

découvrir quelle construction peut être réalisée

avec un ensemble de 4, 5 ou 6 éléments;

reconstituer une suite de dominos donnés;

découvrir quelle construction est identique à la construction donnée;

chercher deux boîtes identiques, les boîtes ont une, deux ou trois faces imagées.

Circus est un programme ouvert. Ça veut dire que vous pouvez modifier les fichiers des lettres et des mots avec l'éditeur incorporé et ajouter des fichiers.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

FRIPPOLS



Art. 8887 / Agrément 5179 / 29€

Frippols entraîne différentes fonctions de la mémoire

à l'aide des activités suivantes:

rejouer une mélodie à laquelle on ajoute à chaque fois une note, mémoriser une liste d'éléments et les reproduire, compléter un ensemble de fruits,

reconstituer un lutin,

mémoriser le contenu des armoires,

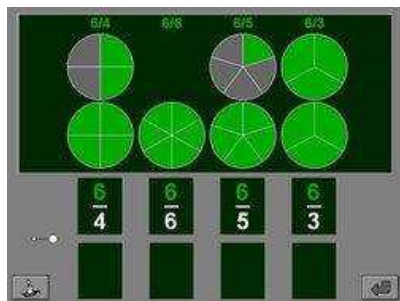
mémoriser la place et le nombre de lettres,

donner le nombre de moutons par couleur,

colorier les parties d'une image.

La complexité des opérations et le temps d'affichage peuvent être modifiés.

FRAXIS



Art. 8890 / Agrément 4122 / 29€

Fraxis traite le sujet des fractions, notions de base et arithmétique. Il se compose de 10 scénarios avec de multiples options et paramètres. Les activités suivantes sont proposées:

indiquer la représentation correspondant à une fraction

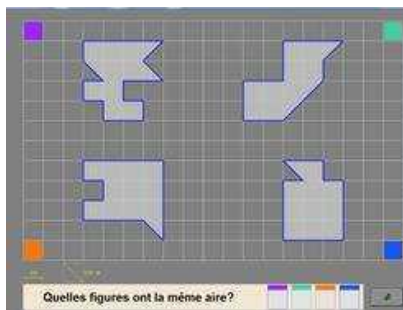
donnée;

indiquer la fraction correspondant à une représentation

donnée;

colorier une fraction;

KONTURO



Art. 41 / Agrément 2772 / 29€

Konturo traite les figures géométriques et les solides.

Dans dix différentes activités vous travaillez avec le périmètre, l'aire et le volume:

Répondre les questions concernant le périmètre et

l'aire des figures;

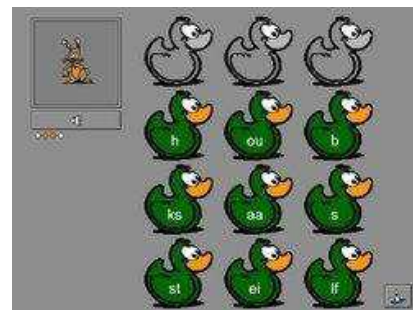
calculer le périmètre ou l'aire de différentes figures;

construire une figure avec un périmètre et/ou l'aire spécifié;

compter le nombre de blocs manquants dans un cube;

calculer l'aire de deux figures géométriques et

LEGANTI



Art. 37 / Agrément 4708 / 29€

Leganti propose dix activités qui conduisent et soutiennent le lecteur débutant:

associer une image au mot correct;

reconstituer un mot découpé en trois parties;

replacer les lettres proposées à leur position correcte dans un mot;

remplacer les lettres manquantes par des cartes de la boîte;

associer un mot à l'image correspondante;

construire les mots sur un puzzle coulissant;

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

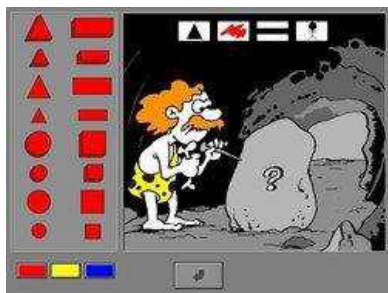
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

placer le numérateur et le dénominateur d'une
représentation;
trier quatre fractions (même numérateurs, même
dénominateurs ou mélange);
construire l'entier correspondant à une fraction
donnée;
construire une fraction en rapport avec une fraction
donnée;
comparer deux fractions;
introduire l'élément manquant d'une équation;
introduire l'élément manquant d'une opération;
situer une fraction sur une ligne des nombres;
nommer une position sur la ligne des nombres;
exécuter des opérations avec des fractions (10
variantes);
simplifier une fraction;
transformer des fractions en nombre décimal,
fraction
décimale et pour-cent.

calculer le rapport entre les deux;
calculer l'aire de secteurs d'un cercle et de polygones
réguliers;
calculer le volume d'un cube, un bar, un cylindre ou
un prisme;
identifier les figures demandés;
indiquer les figures qui ont un certain nombre de
propriétés;
résoudre des problèmes mathématiques;
évaluer les expressions ou les questions.

reconstruire des mots en associant des débuts
possibles à une fin proposée;
composer le mot à l'aide des roues d'un jackpot;
choisir l'ensemble de lettres correct;
former le mot correct à l'aide des lettres apparaissant
sur l'écran.

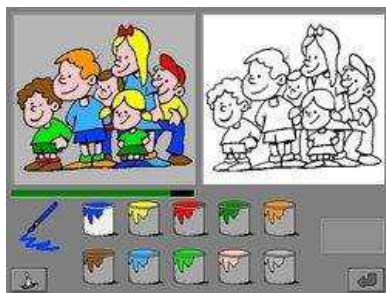
LOGIPLUS



Art. 42 / Agrément 4712 / 29€

Logiplus apprend au joueur à développer sa pensée
logique, à l'aide des nombreux critères de 48 blocs
logiques. Un programme d'instruction peut être
visionné auparavant.
Les problèmes sont proposés en six scénarios riches
en couleurs. Ils peuvent être joués en 3 niveaux de
difficulté. Dans le menu principal, apparaissent,
pour
chaque scénario, le nombre d'exercices réalisés, le
score et le temps de réalisation.

MAGIC



Art. 4 / Agrément 5177 / 29€

Magic est un ensemble de coloriage et de puzzles
avec applications variées. Dans huit scénarios, les
activités suivantes sont proposées:
colorier des dessins,
indiquer les différences de couleurs,
reconstituer différentes sortes de puzzles, ...
La possibilité de sélectionner le nombre de couleurs
et de choisir le nombre et la forme des pièces du
puzzle rend le programme accessible à un large
public. Magic contient une série de 50 dessins. De
nouveaux exercices peuvent être ajoutés. Les dessins,

MATH MAX



Art. 11 / Agrément 5174 / 29€

Math Max est un jeu ludique pour exercer le calcul
mental et la logique.
Math Max défie les petits et les grands, de résoudre
des calculs. Dix jeux de calcul sont présentés dans
lesquels interviennent: compréhension, addition
mentale, rapidité, pensée logique et naturellement
aussi un peu de chance.
Le programme permet de sélectionner les options
suivantes:
définir un niveau
- une étoile pour les débutants

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

coloriés ou non, peuvent être imprimés.

- deux étoiles pour les avancés

- trois étoiles pour les génies

activer ou désactiver le son

jouer en compétition

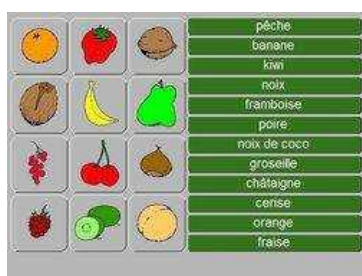
Chaque jeu est présenté une fois. Les problèmes

doivent être résolus dans un temps donné avec pour but d'arriver dans le tableau des meilleurs scores. voir le tableau des meilleurs scores

jouer avec/sans chronomètre

effacer le score

OCTOBUS



Art. 24 / Agrément 5184 / 29€

Octobus offre huit jeux d'association dont l'option de jeux peut être précisée d'avance.

Vous pouvez jouer un jeu d'observation, un jeu de mémoire ou une combinaison des deux.

Les sujets suivants peuvent être sélectionnés:

exercices de calculs;

jeux de langues;

constructions musicales;

constructions avec les formes et les dessins;

les modèles;

les mêmes dessins; les dessins correspondantes;

texte - dessin; mot auditif - dessin;

les sons identique; son - dessins;

les horloges analogiques; les horloges digitales.

Les options suivantes peuvent apporter une

variante: jouer solitaire ou à deux;

choisir une autre langue;

adapter la division du tableau de jeu;

modifier l'opération dans le jeu des calculs.

Après chaque jeu, le score est montré (- /10). Dans

le menu principal, le score total par catégorie et le

nombre d'exercices sont tenus à jour.

PAPYRUS



Art. 22 / Agrément 5187 / 29€

Papyrus imprime des exercices de calcul pour chaque niveau de l'enseignement primaire.

Il peut générer des feuilles d'exercices qui correspondent exactement aux souhaits de l'utilisateur.

Papyrus offre deux modules:

L'éditeur de mise en page

Dans ce module on peut définir tous les aspects de la page imprimée: le contenu (quelle collection), le nombre d'exemplaires et la mise en page générale.

L'éditeur de modèles

Pour créer ou éditer les modèles et les collections.

Notez qu'un très grand nombre de collections (pour chaque niveau de l'école primaire) est déjà prévu.

Général

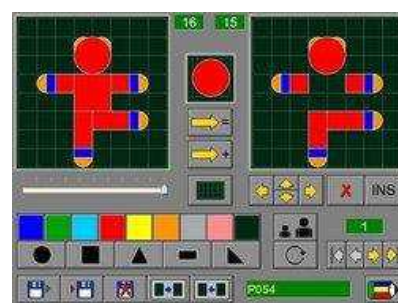
Les exercices d'une page imprimée sont définis par la collection utilisée.

Une collection contient au moins un modèle. Les

exercices sont générés dans un ordre aléatoire par les

modèles de la collection.

PIKAZO



Art. 31 / Agrément 5178 / 29€

Une figure modèle doit être construite.

La solution exige une approche stratégique:

- Chaque élément doit être construit en tenant compte de la couleur, de la forme, de la grandeur et de la rotation;

- chaque élément doit être placé à la position

correcte;

- quand les éléments se superposent, l'ordre doit être respecté.

Le programme contient un grand nombre de dessins (trois niveaux de difficulté).

Pour des constructions compliquées, le joueur peut appeler une fonction d'aide.

Le nombre de dessins peut être indéfiniment

développé grâce au mode de construction intégré:

vous pouvez élaborer des figures, les modifier et les conserver.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

QUANTA



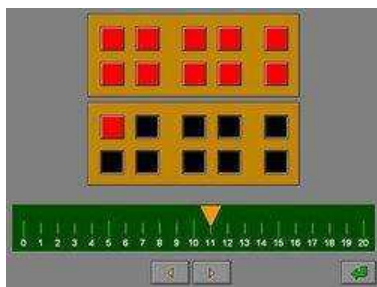
Art.33 / Agrément 5182 / 29€

Les activités suivantes sont proposées:

- introduire le montant correct sur la calculatrice;
- indiquer le montant correct;
- classer les valeurs de petit vers grand;
- indiquer la quantité correcte;
- rendre d'un montant;
- rendre d'un nombre de pièces ou billets ;
- choisir l'équation (=, <, >) entre deux nombres;
- indiquer les porte monnaie avec le même contenu;
- répartir proportionnellement l'argent entre trois quémanteurs;
- dépenser entièrement l'argent à 1, 2 ou 3 petits paquets;
- introduire le montant qui tombe dans le coffre sur une calculatrice;
- indiquer le montant qui tombe dans le coffre;
- payer le prix indiqué en disposant d'une réserve limitée d'argent;
- payer le prix indiqué avec un nombre obligatoire de pièces et/ou billets.

Dans le menu principal, pour chaque jeu, le nombre d'exercices effectués, le pourcentage de réussite et le temps sont affichés.

QUIBIS



Art. 18 / Agrément 4709 / 29€

Quibis propose 10 scénarios de manipulation des nombres, des quantités et des opérations jusqu'à 20.

On peut choisir entre 5 représentations: deux rangs de 10, deux rangs de 10 avec un espace à 5, structure rebo, petit bonhomme calcul et représentation en carrés. Les limites des données peuvent être définies avec précision. Pour les opérations, une aide par dessins animés est disponible.

Les activités suivantes peuvent être choisies: placer et reconnaître des quantités, découper des nombres, exercices à trous, opérations d'additions et soustractions.

STUDIO 5



Art. 34 / Agrément 5186 / 29€

Studio 5 propose 8 scénarios dans lesquels les aptitudes suivantes sont exercées:

- observer et mémoriser (habillage d'une poupée),
- reconnaître des lettres et former des mots (trois jeux de mots),
- observer et compter (le plus, le moins, localiser un modèle),
- associer (qui s'entend avec?, qui ne s'entend pas avec?),
- orthographe,
- ranger dans un tableau à double entrée,
- logique mathématique,
- notion spatiales (objets à replacer suivant la direction du regard).

Dans le menu principal, le nombres d'exercices réalisés, le pourcentage obtenu et le temps de réalisation sont indiqués pour chaque jeu.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

WILLIAM



Art. 19 / Agrément 4711 / 29€

William invite cordialement les enfants à un jeu de calcul. Dix jeux de calculs sont présentés dans lesquels interviennent la compréhension, l'addition mentale et la pensée logique.

Le niveau peut être établi entre 5 et 100.

Dans le menu principal, on peut sélectionner à volonté un ou plusieurs calculs:

- le magicien fait de la magie avec des cartes;
- le peintre peint des chiffres;
- le jardinier ramasse des pommes;
- l'épicier pèse des paquets;
- le photographe fait des photos;
- le geôlier libère un prisonnier;
- le prof présente une grille de calculs;
- le maçon construit un mur;
- le plombier a soif;
- l'enfant joue avec son cerf-volant.

ZANZI

Art. 38 / Agrément 5176 / 29€

Zanzi est un programme de calcul mental, pour une ou deux personnes. Les exercices sont générés suivant un modèle, plusieurs modèles peuvent être groupés

dans une collection.

Des modèles d'exercices pour chaque année scolaire sont disponibles. L'utilisateur peut introduire de nouveaux modèles et de nouvelles collections.

Les exercices peuvent être proposés dans 5 scénarios différents: 3 scénarios avec réponse ouverte et 2 scénarios avec réponse à choix multiple.

Les paramètres définissent le nombre de joueurs, le niveau de difficulté, le nombre d'exercices, la durée du jeu et le temps de réflexion.

Les sélections déterminent:

le nombre de joueurs (un ou deux);

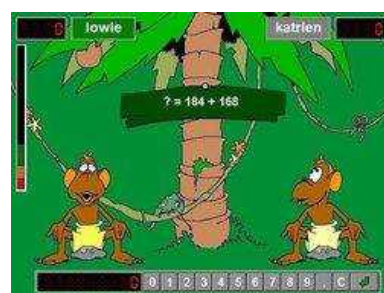
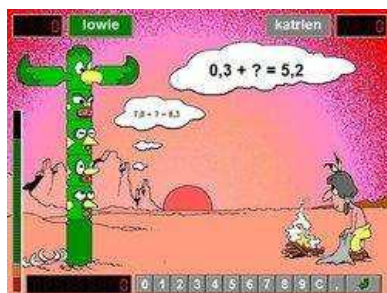
le degré de difficulté d'exercices;

le nombre d'exercices;

la durée du temps de jeux;

la durée du temps de réponse;

le mode du jeu: ajouter ou diminuer.



SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Une histoire de famille...

Informatique Éducation est avant tout une famille, directement concernée par le handicap, ce qui nous a poussé à consacrer notre carrière à ce qui nous a manqué dans notre histoire personnelle, à savoir des outils éducatifs adaptés pour aider à apprendre, même les choses les plus simples.

Nicole, éducatrice spécialisée en IME depuis plus de 35 ans, Bruno et Virginie informaticiens, avons décidé d'unir nos compétences pour développer des logiciels et applications spécialisés. Au fil des années, notre catalogue s'est étoffé grâce notamment à la participation d'autres acteurs de l'éducation spécialisée, ergothérapeutes, psychomotriciens, orthophonistes, qui nous aident, en nous confiant leurs expériences et analyses à répondre du mieux que nous pouvons aux besoins concrets de l'éducation spécialisée.

Nous sommes fiers aujourd'hui de pouvoir vous proposer une vingtaine de logiciels et applications, beaucoup sont encore à venir et nous espérons qu'ils vous aideront dans votre combat pour l'apprentissage.



A LA BONNE HEURE :

Logiciel d'apprentissage de l'heure. A la bonne heure est un logiciel complet destiné à apprendre de manière progressive à lire l'heure sur un cadran analogique ainsi que sur un cadran digital.

Toutes les activités du logiciel sont disponibles en mode "Désigneur" afin d'être accessibles à des utilisateurs présentant des difficultés motrices.

Il est possible, pour toutes les activités, de travailler par étapes en décortiquant l'apprentissage des notions de l'heure :

Heure juste : toutes les activités proposent alors des questions ne traitant que l'heure juste sans aborder les notions de demi heure, quart/moins le quart et minutes.

Demi-heure : dans ce cas les questions posées ne concernent que la demi-heure et l'heure juste.

Quart/moins le quart : 2 options s'offrent à vous :

Quart/moins le quart : travail uniquement sur ces deux notions sans mélanger les précédentes.

Révision : travail des notions de quart/moins le quart ainsi que de demi-heure et heure juste.

Les minutes : travail des minutes de 5 en 5 avec possibilité de travailler de 5 à 25 et de -25 à -5. Il est possible d'opter pour un cadran aidé qui indique les correspondances entre les chiffres du cadran et les minutes (5,10,15,20 etc).

Vérification des acquis : mélange de toutes les notions précédemment présentées.

Monoposte 80€ Multiposte : 220€ **12+2**

Art. 238 / Agrément 5789



A LA DÉCOUVERTE DES COULEURS

Logiciel destiné à apprendre à reconnaître, trier, associer et nommer les couleurs. Ce programme peut être utilisé aussi bien par des enfants que par des adultes grâce à la possibilité de travailler avec des photos.

Les nombreuses options proposées dans chaque exercice permettent un apprentissage très progressif des notions abordées. Il est par exemple possible de démarrer l'apprentissage par 2 couleurs de votre choix, et de proposer à l'utilisateur un grand nombre d'activités qu'avec ces deux couleurs, avant d'en introduire une troisième etc.

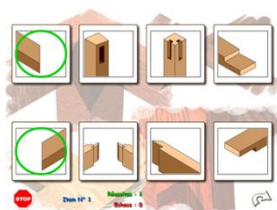
L'opacité variable de l'image de fond permet également de rendre l'écran plus ou moins ludique en fonction du niveau et de l'âge de l'utilisateur et de l'objectif pédagogique visé. TOUTES LES ACTIVITÉS SONT COMPATIBLES AVEC L'OPTION DESIGNER (système de défilement des réponses à vitesse paramétrable), permettant l'utilisation du logiciel par des utilisateurs ne pouvant pas utiliser la souris.

Monoposte 69€ Multiposte : 170€ **10+2**

Art. 258 / Agrément 5794

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

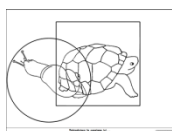
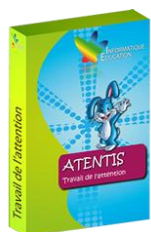


Monoposte 79€ Multiposte : 219€ **12+2**

Art. 264 / Agrément 5799

ASSEMBLAGES DE MENUISERIE

Assemblages est un logiciel destiné à apprendre à nommer, reconnaître et reconstituer les principaux assemblages utilisés en menuiserie.



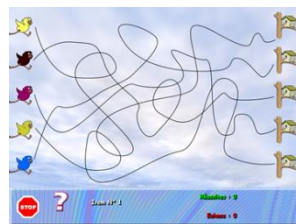
Monoposte 60€ Multiposte : 150€ **10**

Art. 254 / Agrément 5788

ATENTIS

Capacité d'attention

Atentis propose une série d'activités destinées à travailler la capacité d'attention.



Monoposte 69€ Multiposte : 170€ **11**

Art. 265 / Agrément 2220

BLANCHISSERIE

Le logiciel portant le thème " Blanchisserie" comporte 2 parties :

Apprentissage
Test de connaissances
Les notions abordées sont :
La tenue de travail
Les grands et petits plats.
Le poste de fer à repasser (apprentissage complet)
Le poste de calandreuse (Insertion du linge etc.)
Le poste de tri du linge
Les températures de lavage et repassage des différents textiles.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **8**

Art. 263 / Agrément 3825



Monoposte 89€ Multiposte :229€ **15**

Art. 1211 / Agrément 4688



Monoposte 89€ Multiposte :229€ **15**

Art. 1212 / Agrément 4689

Comm'Image

Travail Lexical par Catégorie

- désignation et/ou dénomination par l'image de 600 noms classés en 10 catégories et sous-catégories
- possibilité de facilitation par la lecture et/ou l'écoute du mot à dénommer.

"Dénomination" des images avec, en option, une présentation orale et/ou.

Trouver parmi 6 images d'une même catégorie celle correspondant au mot demandé ; ce dernier pouvant être écrit, prononcé ou les 2

Trouver 1 intrus parmi 6 images à l'écran. En option, possibilité du choix de la catégorie, le reste étant tiré aléatoirement (images et sous-catégories : terrestres/marins, 2 pattes/ 4 pattes etc ...)

Choisir le bon déterminant ("un", "une", ou "des") pour une image à l'écran avec en option le mot écrit et/ou prononcé.

CONFUSIONS AUDITIVES

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination auditive avec ou sans support écrit ou imagé.

Il vise le traitement des confusions phonétiques les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

- Phonèmes sourds et sonores correspondants : p/b, t/d, c/g, f/v, ch/j, s/z.
- Phonèmes occlusifs : p/t.
- Phonèmes constrictifs : ch/s, j/z.
- Voyelles orales et nasales correspondantes : a/an, o/on, è/in.
- Voyelles nasales : on/an.
- Voyelle antérieure u et postérieure ou.

Des aides mnémotechniques (Gestes Borel-Maisonny, illustrations, animations) sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes.

Il comporte - environ 1700 mots différents, 1100 pseudo-mots. 500 logatomes.- 1280 phrases.- 370 paires minimales.

CONFUSIONS VISUELLES

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination visuelle avec ou sans support écrit ou imagé.

Il vise le traitement des confusions visuelles les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

- Haut / Bas : u/n, au/an, ou/on, eu/en, gu/gn, f/t.
- Droite / Gauche : b/d, p/q.
- Graphémiques : m/n, ch/ph, ch/cl, é/è.

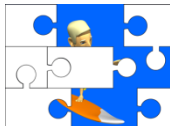
Des aides mnémotechniques (Gestes Borel-Maisonny, couleurs, illustrations, animations) sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents graphèmes.

Il comporte :

- environ 900 mots différents et pseudo-mots.
- 680 logatomes
- environ 800 phrases.

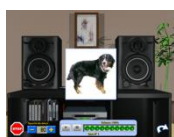
PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 50€ Multiposte :135€ **10**

Art. 256 / Agrément 5793



Monoposte 60€ Multiposte :160€ **11**

Art. 257 / Agrément 5792

DISCOU'ORDI

un logiciel qui permet aux utilisateurs d'apprendre à utiliser un ordinateur. 3 grands thèmes sont disponibles :

Le désigneur : apprendre aux enfants souffrant de difficultés motrices à utiliser un contacteur avec un exercice de défilement des réponses.

Le clavier : apprendre la liaison clavier-écran, apprendre à ne pas laisser son doigt appuyé sur une touche, à utiliser les flèches de déplacement etc.

La souris : comprendre le mouvement de la souris à l'écran, apprendre à cliquer sur un objet fixe ou mobile, à trouver les zones actives, à faire le cliquer-glisser.

Comme dans tous les programmes Informatique-Education, après chaque exercice un écran de résultats imprimable et enregistrable apparaît.

DISCRAUDI

Discraudi permet un travail complet de la discrimination auditive.

5 activités sont proposées.

Pour chacune des activités il est possible de travailler avec des photos ou des silhouettes.

Les thèmes de sons disponibles sont :

2 thèmes sur les animaux

Transports

Vie quotidienne

Corps humain

Instruments de musique

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 69€ Multiposte :170€ **12**

Art. 5951 / Agrément 5371

DISCRIMINATION VISUEL

Ce logiciel propose une série d'activités permettant de travailler la discrimination visuelle et visuo-spatiale ainsi que l'attention.

Il vise le développement des capacités d'observation, de comparaison, de prise d'indices, et amène l'utilisateur à élaborer des stratégies.



Monoposte 69€ Multiposte :170€ **12**

Art. 266 / Agrément 2221

ENTRETIEN DES LOCAUX

La tenue de travail

Les séquences de nettoyage (balayage humide, aspiration, nettoyage de vitres, nettoyage des sanitaires etc.)

Les machines (Autolaveuse, aspirateur mixte, shampooineuse, aspirateur à poussière)



Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 250 / Agrément 5797

ESPACE ACQUISITION DES NOTIONS

Ce programme aborde les notions suivantes : Au-dessus/Au-dessous, Sur/Sous, Devant/Derrière, En haut/En bas, A l'intérieur/A l'extérieur, Près/Loin, A droite/A gauche, Premier/Dernier, Entre, Autour, Au milieu, A côté.

Acquisition par imprégnation visuelle et auditive des différentes notions. Il est possible de travailler avec des situations concrètes ou symboliques. Trouver toutes les images (parmi 6 ou 9) correspondant à la notion demandée. Ici par exemple il faut cliquer sur toutes les images où l'oiseau est devant le nuage. Dans un tableau de 9 cases rempli d'éléments, cliquer sur la forme ou l'objet positionné comme le demande la consigne, verbale, écrite et verbale. Ici par exemple il faut trouver l'objet qui se trouve entre la mappemonde et les livres.



Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 7026 / Agrément 5796

ESPACE-PERCEPTION ET REPÉRAGE

Maîtrise de la perception de l'espace et compréhension des relations entre les objets dans un espace donné.

Obtenir la même superposition de formes sur le plan de droite que sur le plan modèle (gauche). Positionner les formes à l'identique par rapport au modèle (gauche). Compléter le tableau de droite à l'identique par rapport au tableau de gauche. Le tableau peut être fixe, déterminez dans les options avant le démarrage de l'exercice le nombre de colonnes et de lignes, ou progressif, il s'agrandira au fur et à mesure des bonnes réponses données. Placer un objet suivant la consigne. Le placement peut être absolu (placer le vase au milieu à droite, comme dans l'exemple), ou relatif c'est à dire par rapport à un objet déjà placé dans le tableau. Colorier le plan de travail (ici à droite) de la même manière que le plan modèle (ici à gauche). Il est possible de mettre de 4 à 16 formes. Activité consistant à comprendre le principe de symétrie, en associant l'autre moitié d'un papillon.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



ESPACES VERTS

Logiciel complet de travail des machines, outils, tenue de travail, pictogrammes et règles de sécurité de l'atelier espaces verts.

Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 267 / Agrément 2549

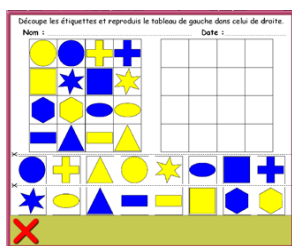


FICHES

Logiciel permettant la création de fiches pédagogiques

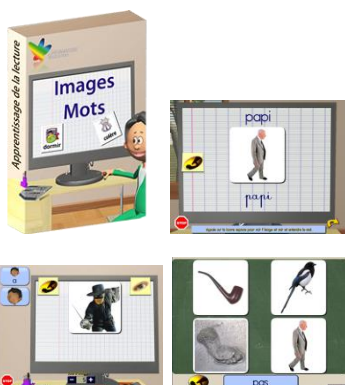
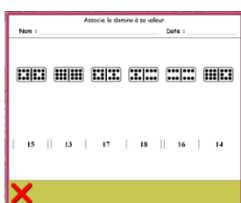
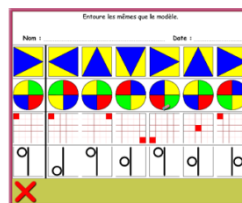
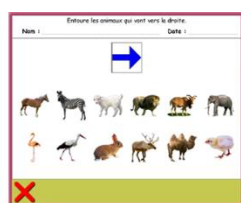
Outil de préparation d'exercices personnalisés, FICHES se présente sous la forme d'un logiciel permettant la création de fiches pédagogiques destinées à être remises aux élèves sur support papier.

8 modèles de fiches sont disponibles, chacun d'entre eux possédant de 3 à 6 combinaisons de contenu. Certains modèles permettent d'ajuster le niveau de difficulté via le nombre de réponses. Vous disposez ainsi de plus de 550 combinaisons différentes.



Monoposte 95€ Multiposte :260€ **16**

Art. 270 / Agrément 5791



IMAGES-MOTS

un logiciel d'apprentissage très progressif de la lecture, basé sur une méthode de reconnaissance globale des mots.

Il est conçu pour être utilisé en parallèle avec le logiciel « j'écoute j'écris », dont il reprend la base de données de mots, en introduisant le support de l'image. Cela permet ainsi de travailler sur les 2 approches en même temps, le syllabique et la mémorisation des mots. Il comporte six exercices : Dénomination, Abécédaire, Discriminer, Relier, Écrire, et Confusions.

Toutes les images du logiciel sont des photos réalistes, les activités proposées permettent également d'augmenter le stock lexical.

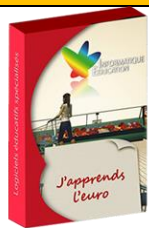
Monoposte 75€ Multiposte :210€ **13**

Art. 261 / Agrément 1976

Agrément en cours de renouvellement

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



J'APPRENDS L'EURO

un logiciel complet et progressif afin d'apprendre à utiliser et reconnaître la monnaie.

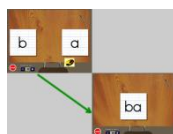
Il comporte des activités de dénomination, de reconnaissance des pièces et de billets, l'estimation du prix d'un article, les équivalences, l'achat, le rendu ainsi que deux jeux ludiques autour de l'euro (jeu de l'oie et jeu de l'intrus). Pour une grande majorité de ces activités vous avez également la possibilité de choisir la catégorie d'articles que vous souhaitez travailler (habillement, loisir, bricolage etc.).

Toutes les activités de ce logiciel sont disponibles en mode dessineur.

TOUT LE CONTENU DU LOGICIEL EST PERSONNALISABLE, il est maintenant possible d'ajouter vos propres articles avec leurs prix et photos !

Monoposte 80€ Multiposte :220€ **13**

Art. 262 / Agrément 5787



J'ÉCOUTE-J'ÉCRIS

un logiciel d'apprentissage très progressif de la lecture basé sur une méthode syllabique.

Plusieurs thèmes sont proposés :

Les voyelles Les consonnes : prononciation alphabétique ou phonétique.

Les syllabes Les syllabes inverses Les syllabes consonantiques

Les sons complexes Les mots : il est possible d'ajouter et d'enregistrer vos propres mots afin de compléter la liste disponible (+/- 1300 mots) Pour chacun de ces thèmes trois exercices sont proposés :

Reconnaître Reconstituer Ecrire

Tous les exercices sont disponibles en mode "Dessineur".

Agrément en cours de renouvellement

Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 259 / Agrément 1977

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



LATÉRALISATION

Ce programme permet de travailler les notions de droite et de gauche.

De nombreux exercices progressifs et ludiques vont amener l'utilisateur à discriminer la droite et la gauche sur lui-même ou sur autrui, ainsi qu'à situer des objets l'un par rapport à l'autre ou par rapport à un repère fixe. Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de la position d'un sujet par rapport à un repère fixe (à droite, à gauche). Reconnaissance par imprégnation visuelle et auditive de mains et de pieds droits et gauches. Trouver tous les sujets positionnés comme le demande la consigne. Déplacer le sujet vers SA droite ou vers SA gauche. Dans un carrefour vu de dessus, pointer tous les véhicules qui vont tourner à droite ou à gauche. Trouver les jeux de couverts positionnés de façon identique au modèle.

Monoposte 69€ Multiposte :170€ **12**

Art. 5949 / Agrément 5370



LE CORPS HUMAIN ET LES POSTURES LE SCHEMA CORPOREL

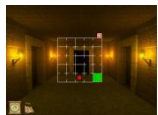
Logiciel de travail sur la connaissance du corps humain ainsi que des attitudes et postures.

Le programme se divise en 2 parties :L'image du corps qui permet de travailler l'intégralité du schéma corporel.Attitudes et postures : connaissance des attitudes et postures

Monoposte 89€ Multiposte :229€ **15**

Art. 7027 / Agrément 5798

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



LE SECRET DE LA PYRAMIDE

Logiciel de travail de l'orientation spatiale

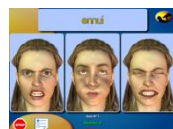
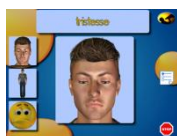
Le secret de la pyramide est un logiciel de travail de l'orientation spatiale, dans lequel il faut se déplacer dans un labyrinthe et trouver la salle de la momie.

Vous avez la possibilité de choisir parmi 20 labyrinthes par défaut, classés en 4 niveaux de difficulté. Un aperçu de chaque labyrinthe est disponible afin de vous aider à le choisir. Une fois dans la pyramide vous avez la possibilité à tout moment de faire afficher un plan afin de travailler la représentation en 3 dimensions d'un plan en 2 dimensions. Toute salle déjà visitée fait apparaître la direction empruntée pour en sortir lors du précédent passage. Outre les 20 labyrinthes proposés par défaut, il est possible de créer autant de labyrinthes que souhaité.

Il vous suffit pour ce faire de choisir un niveau de difficulté et d'utiliser les 16 formes de pièces disponibles pour construire votre parcours.

Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 247 / Agrément 2677



LES ÉMOTIONS

un logiciel complet de travail de la reconnaissance des émotions et de leurs causes.

Par défaut 4 personnages sont proposés :

Homme Femme Fille Garçon

Les émotions sont proposées sous forme d'images, de mots et de phrases.

Les émotions disponibles dans le logiciel sont :Content Pas content Tristesse Dégoût Peur Surprise

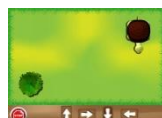
Colère Douleur Ennui

Sous forme d'images, vous pouvez choisir de travailler avec l'expression faciale, la posture ou des smileys.

Lors du travail avec des phrases, il est possible de choisir le pronom du sujet, «Je suis malade» ou «Il est malade» (en cas de modèle masculin), afin de s'adapter au mieux aux besoins de l'utilisateur.

Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 253 / Agrément 2676



LES TORTUES

Ce programme propose une approche des notions d'orientation spatiale, de déplacement d'un objet, d'anticipation, d'itinéraire, et de suivi de consigne au moyen de trois modules

L'utilisateur peut découvrir librement la corrélation entre les flèches de direction et leur effet. Il ne dispose d'aucune limite dans le temps ou le nombre de pas pour guider la tortue vers la salade. Guider la tortue jusqu'à la salade sur un plan quadrillé avec 3 niveaux de difficulté :- **Déplacement pas à pas** : seules les flèches de direction sont actives, la tortue ne se déplace que d'une case à la fois. **Déplacement étape par étape** : Donner la direction et le nombre de pas. - **Déplacement programmé** : Anticiper le parcours de la tortue et le démarrer par le bouton « Valider » Les obstacles présents sur les illustrations sont optionnels. Avant d'aller manger la salade, la tortue doit « saluer » les animaux disposés sur le parcours dans un ordre déterminé. Cet itinéraire peut être présenté **sous forme symbolique ou numérique**. Les obstacles (feux) présents sur le parcours sont optionnels.

Monoposte 60€ Multiposte :150€ **10**

Art. 252 / Agrément 3824

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 80€ Multiposte :220€ **14**

[Art. 260](#) / [Agrément 1978](#)

LISONS !

Logiciel d'apprentissage de la lecture

9 activités sont proposées :

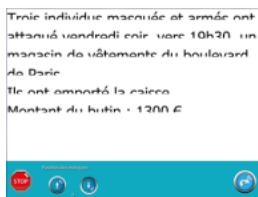
Textes à trous
Phrases à remettre dans l'ordre
Chronologie
Mots en trop
Mot flash
Lecture de textes
Vitesse de lecture
Moitié Supérieure
Compréhension

Toutes ces activités sont entièrement personnalisables, vous avez la possibilité de saisir votre propre contenu (textes mots etc).

Toutes les activités sont disponibles en mode "Désigne".

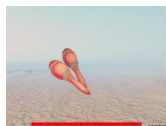
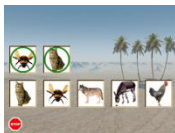
Parmi les textes fournis, figurent des textes pour enfants et pour adultes.

Agrément en cours de renouvellement



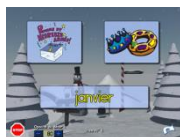
PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 89€ Multiposte :229€ **15**

Art. 255 / Agrément 5790



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **8**

Art. 241 / Agrément 2543

MÉMOIRE ET ATTENTION

un logiciel qui permet un travail complet de la mémoire et de la capacité d'attention. 3 pôles composent le logiciel :

Pôle Attention et Mémoire Séquentielle, dans lequel il faudra replacer les éléments apparus dans l'ordre d'apparition.

Pôle vigilance et Mémoire Visuelle, dans lequel on trouvera des activités telles que la vigilance (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès qu'un objet apparaît à l'écran), la mémorisation (Cliquer ou appuyer sur son contacteur dès que le même élément que le modèle montré précédemment apparaît à l'écran), déterminer les disparus, les intrus ou les déplacés d'une série d'éléments.

Pôle Stratégie - Mémoire Auditive et Visuelle : exercices de type "Memory", visuels, auditifs ou les deux simultanément, avec des cartes contenant un ou plusieurs éléments. Comme dans tous les autres logiciels Informatique-Education, toutes les activités sont dotées de l'option désigne qui va permettre son utilisation par des personnes présentant un handicap moteur. De plus dans tous les exercices vous avez la possibilité de faire varier l'opacité du décor afin de s'adapter au profil de chaque utilisateur, utilisant par exemple le décor comme un moyen de distraction.

Notion de mois

"mois" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer, et citer dans l'ordre les mois de l'année, il s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Comme dans tous les autres logiciels INFORMATIQUE-EDUCATION, les exercices de "Mois" sont **équipés du système de désigne** système de défilement des réponses à vitesse variable, qui permet aux utilisateurs ne pouvant pas manipuler une souris d'utiliser le logiciel, soit avec leur contacteur, soit par appui sur n'importe quelle touche du clavier. Il est également **équipé de l'aide auditive** qui permet de prononcer tous les mots écrits à l'écran ce qui permet aux utilisateurs non lecteurs d'utiliser le logiciel sans avoir à franchir la barrière de la lecture.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **8**

Art. 242 / Agrément 2542



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **8**

Art. 242 / Agrément 2542



Monoposte 39€ Multiposte :99€ **7**

Art. 239 / Agrément 2544



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **7**

Art. 243 / Agrément 2954

Notion de saison

"Saisons" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer et citer les saisons de l'année, il s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes puisqu'il est possible de travailler avec dessins ou des photos réalistes.

Notion de semaine

"Semaine" est un programme complet permettant d'apprendre à reconnaître, nommer, et citer dans l'ordre les jours de la semaine, ainsi qu'à connaître le jour qui vient avant et le jour qui vient après chaque jour de la semaine.

Notion jour/nuit

Le logiciel jour/nuit permet d'acquérir les notions suivantes : Différencier le jour de la nuit Différencier les périodes de la journée (matin, midi, après-midi et soir). Vous avez la possibilité de travailler toutes les activités du logiciel avec un support dessins ou photos réalistes et les activités proposées pour la partie "Se situer dans la journée" se divisent en deux parties, enfants et adultes. **Le logiciel est donc tous publics.** Autre atout majeur de ce programme, **la personnalisation.** Il est possible de personnaliser le logiciel en y ajoutant ses propres photos, ce qui va vous permettre dans le thème "se situer dans la journée" d'utiliser les photos de vos utilisateurs, facilitant ainsi leur apprentissage. Comme dans tous les autres logiciels INFORMATIQUE-EDUCATION, les exercices de "Jour" sont équipés du système de désigne système de défilement des réponses à vitesse variable, qui permet aux utilisateurs ne pouvant pas manipuler une souris d'utiliser le logiciel, soit avec leur contacteur, soit par appui sur n'importe quelle touche du clavier.

Notions de temps-Date et calendrier

Ce logiciel vous permet de travailler la conversion, le classement de dates dans le temps, la notions d'hier et de demain par rapport à une date, repérage dans un calendrier et écriture de dates dictées.

Un date est dictée, il faut l'écrire. Plusieurs options vous sont proposées,... il faut trouver les dates qui viennent avant ou après la date demandée. Il est possible de travailler avec des dates proches (hier et demain), ou avec des dates plus éloignées. apprendre à convertir les dates d'une forme vers une autre. Ici il est donc question d'apprendre à convertir 30/01/2013 en 30 janvier 2013 et vice versa. Il permet d'apprendre à convertir les dates d'une forme vers une autre. Ici il est donc question d'apprendre à convertir 30/01/2013 en 30 janvier 2013 et vice versa. Dans une autre activité il faut classer les dates affichées à l'écran.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **8**

Art. 244 / Agrément 2955

Notions de temps-Le temps qui passe

Logiciel complet qui permet d'aborder la notion de temps qui passe. 5 activités sont disponibles : - Histoires séquentielles - Mesure du temps - Ancien / moderne - Avant / après - Séquences immédiates

Remettre les images composant une histoire séquentielle dans l'ordre. Trouver tous les objets qui servent à mesurer le temps. Sélectionner un objet ancien et trouver son identique moderne. Trouver au sein d'une même séquence l'image qui vient immédiatement avant ou après l'image présentée. Trouver l'image qui vient avant ou après celle demandée



Monoposte 49€ Multiposte :124€ **7**

Art. 245 / Agrément 2956

Notions de temps-Utilitaires

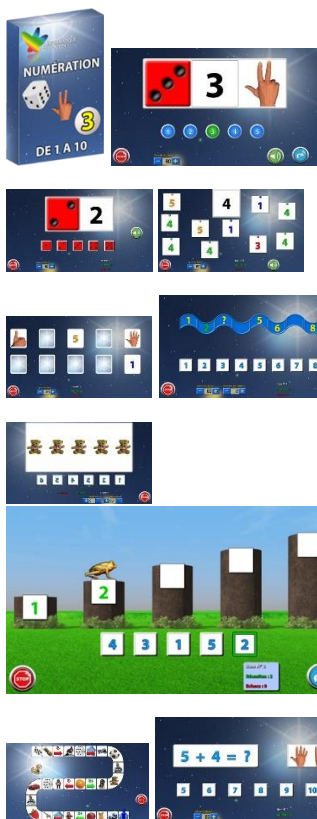
Le logiciel utilitaires de la série "Notions temporelles", est un outil de création d'emplois du temps, hebdomadaires et quotidiens, d'éphémérides et de calendriers.

Une fois votre matériel créé vous pouvez le sauvegarder et l'imprimer autant de fois que nécessaire.

Création d'emplois du temps hebdomadaires
Création de séquences ou **rituels**

Impression de calendriers mensuels

Impressions d'éphémérides



Numération de 1 à 10

Ce programme est une approche complète de la numération jusqu'à 10.

Les très nombreuses activités et options, le fait de pouvoir définir librement l'intervalle de travail entre 1 et 3 et 1 et 10, une présentation claire, attrayante et ludique permettent un apprentissage analogique très progressif sans être lassant pour l'enfant, qui s'appuie sur la mémorisation des constellations et des doigts.

Activité "Découverte" / Une quantité, de 1 à la valeur maximale choisie, est présentée. Il faut cliquer dans le sélecteur-réponse la case correspondant cette quantité. / Trouver toutes les étiquettes contenant le chiffre identique au modèle. / Appairer les cartes 2 à 2. / Remettre les chiffres en ordre croissant / Trouver les chiffres manquant dans une suite numérique. / Même exercice que farandole mais avec une présentation ludique et animée. / Associer un chiffre à la quantité qu'il représente. / Apprentissage de la relation entre un chiffre et la quantité d'objets qu'il représente au moyen de 6 exercices / Activité "Dénombrement" / **Activité "Compléter les collections"** / **Activité "Approche de l'addition"** / Trouver le chiffre qui vient avant puis celui qui vient après le chiffre modèle. / Remettre en ordre croissant ou décroissant la série proposée, optionnellement continue ou discontinue. / Associer les deux graphies d'un chiffre. / 6 exercices sur fiches papier, constituant un bilan des principales notions abordées par le programme. / Application ludique de la notion de comptage.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

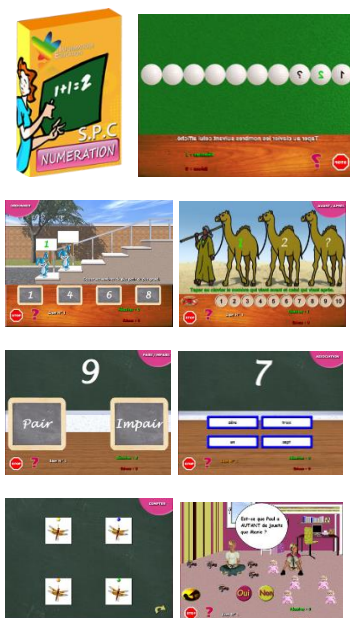
Monoposte 79€ Multiposte :219€ **14**

Art. 5948 / Agrément 5369



Monoposte 49€ Multiposte :129€ **8**

Art. 5950 / Agrément 5372



Monoposte 84€ Multiposte :220€ **14**

Art. 272 / Agrément 5795

PHRASES ILLUSTRÉES

visé à travailler la compréhension de la lecture en associant des phrases à des images.

Sa présentation attractive et ludique, le nombre important de phrases proposées (environ 300) en font un outil précieux pour améliorer la compréhension de l'écrit en reliant ce dernier à des scènes imagées. Trouver parmi 3 phrases celle qui correspond à l'image affichée. / Trouver parmi 4 images celle qui correspond à la définition du métier affichée. / Choisir une image parmi 4 et trouver la phrase qui lui correspond parmi 4. / Cliquer parmi 8 images celle qui correspond à la description du personnage affichée.

SPC Numération

un logiciel complet de numération.

Dans tous les exercices vous avez la possibilité de travailler avec des unités, des dizaines entières et des centaines entières. Pour le travail des unités, vous choisissez l'intervalle que vous souhaitez travailler (0-5, 1-9, 21-25 etc), ce qui vous permet une grande flexibilité d'utilisation.

Continuer une série de chiffres. Vous pouvez choisir le chiffre ou le nombre de départ. Ordonner les chiffres et les nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. Il est possible de choisir le nombre de chiffres à ordonner ainsi que l'intervalle de travail (pour les unités). Dans cet exercice l'élève doit saisir le chiffre qui vient avant et celui qui vient après le chiffre affiché à l'écran. Un chiffre est affiché à l'écran, l'élève doit déterminer s'il est pair ou impair. Dans cet exercice il faut associer le chiffre écrit en chiffre avec le chiffre écrit en lettres. L'opération est disponible dans les deux sens (un chiffre plusieurs réponses sous forme de lettres, un chiffre est écrit en lettres plusieurs réponses en chiffres). Un premier écran avec des images est affiché, puis un deuxième écran apparaît (automatiquement ou manuellement) dans lequel il est demandé à l'élève de déterminer combien d'images il y avait dans l'écran antérieur. Cet exercice comporte 4 activités :

- Autant que : déterminer si les deux enfants affichés à l'écran ont autant de jouets l'un que l'autre.
- Plus que/moins que : déterminer qui des deux enfants a le plus ou le moins de jouets. Il est possible de travailler séparément plus que et moins que.
- Comparer : une affirmation concernant le nombre de jouets est affichée et prononcée, l'élève doit dire si elle est vraie ou fausse.
- Manipuler : une consigne est prononcée et affichée, l'élève doit, à l'aide des boutons + et - situés à côté de chaque enfant, réaliser ce que demande la consigne.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



1001 Indices - Adeprio

La composante « compréhension » du langage écrit est le but ultime de la maîtrise de la lecture. Sans elle, aucun plaisir à lire, aucune utilité au déchiffrage ...

La découverte de « 1001 indices » offre un parcours novateur dans le travail informatisé de la compréhension en langage écrit à partir de mots, de phrases et de textes : – recherche d'indices linguistiques et morphologiques

– catégorisation lexicale – accès à l'implicite anticipation ...

Plus de 100 textes et plus de 170 exercices, tous visualisables à l'écran ou imprimables, sont proposés couvrant un large éventail scolaire du CE1 à la 3ème.

Un module de « création d'exercices » à partir des textes existants ou de nouveaux textes créés par l'utilisateur, permet d'enrichir le contenu du logiciel et surtout d'adapter les exercices à chaque patient.

Le « fichier patient » permet d'enregistrer les résultats et d'effectuer un suivi des performances de chacun. De présentation sobre et neutre pour éviter toute dispersion attentionnelle, ce nouvel outil deviendra vite incontournable dans votre logithèque.

Niveau : CE1 – 3e

Prix selon le nombre d'installations

MIN	MAX	Prix
1	1	105,00 €
2	3	70,00 €
4	5	52,50 €
6	10	46,67 €
11	14	41,36 €
15	99	39,67 €

Art. 134 / Agrément 3896

16



A l'écoute des syllabes - Adeprio

La conscience phonologique et l'apprentissage de la lecture se développent en interaction.

La conscience syllabique est une composante essentielle de la conscience phonologique. Abordée dès le plus jeune âge à l'école, elle reste souvent déficiente voire insuffisamment développée chez les enfants présentant des difficultés spécifiques.

La prise de conscience des syllabes et leur manipulation est une étape complexe et importante dans l'accès à la conscience phonologique. Le logiciel « A l'écoute des syllabes » propose de travailler ou de renforcer ces compétences avec des exercices variés et diversifiés, dans des modules de difficulté croissante.

- Comptage oral ou écrit selon le niveau scolaire.
- Syllabe Identique : identification d'une même syllabe dans plusieurs énoncés.
- Repérage Syllabique : localisation d'une même syllabe dans plusieurs énoncés.
- Jeux de Syllabes : Elision, Ajout, Substitution de syllabes dans paires de mots.
- Manipulation syllabique Fusion et Elision de syllabes pour créer des mots.

Les résultats de chaque patient sont enregistrés rendant plus aisée la gestion des exercices.

Avec plus de 600 images (pouvant être nommées par l'ordinateur), une centaine de fichiers précisément décrits, ce logiciel deviendra vite un outil précieux pour la rééducation de vos patients présentant des lacunes dans les prérequis au langage écrit ou des difficultés d'apprentissage.

Prix selon le nombre d'installations

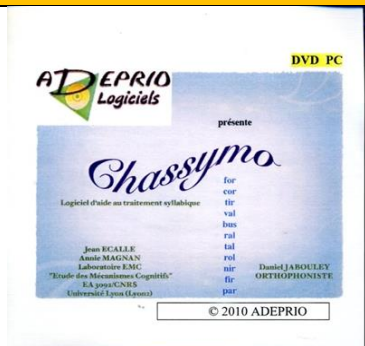
MIN	MAX	Prix
1	1	115,00
2	3	76,67
4	5	57,50
6	10	51,11
11	14	45,30
15	99	43,44

Art. 149 / Agrément 3894

16

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

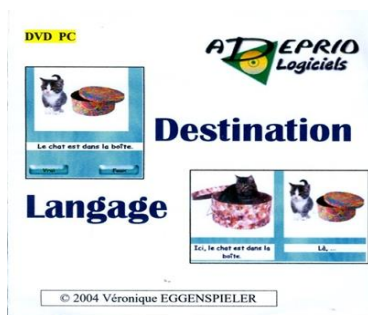
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Min	Max	Prix
1	1	99,00
2	3	66,00
4	5	49,50
6	10	44,00
11	14	39,00
15	99	37,40

Art. 138 / Agrément 3893

15



Min	Max	Prix
1	1	148,00
2	3	98,67
4	5	74,00
6	10	65,78
11	14	58,30
15	99	55,91

Art. 143 / Agrément 4738

22

Chassymo – Adeprio

Lire consiste à établir des liens entre l'écrit et l'oral. Dans les systèmes d'écriture alphabétique, ces relations entre l'écrit et l'oral reviennent à établir des correspondances entre les lettres (les graphèmes) et les phonèmes. Au-delà de la prise de conscience des phonèmes nécessaire à l'apprentissage du code alphabétique, la syllabe constitue l'unité prégnante en lecture. Depuis une dizaine d'années, un ensemble de travaux expérimentaux mené auprès des enfants francophones a mis en évidence le recours au traitement syllabique en lecture et ceci dès le début de l'apprentissage (Maionchi-Pino, Magnan, & Ecalle, in press; Ecalle & Magnan, in press). L'efficacité d'une aide audio-visuelle au traitement grapho-syllabique a été testée avec succès chez des faibles lecteurs de CP (Ecalle, Magnan, & Calmus, 2009).

Chassymo est un logiciel d'aide au traitement grapho-syllabique où les mots sont présentés dans les modalités visuelle et auditive, aide informatisée visant à faciliter l'apprentissage de la lecture. Il s'adresse à des enfants en difficulté au début de l'apprentissage de la lecture.

L'enfant entend une syllabe, 500 ms après voit la syllabe, puis 500 ms après entend un mot. Il doit alors cliquer avec la souris sur le chiffre correspondant à la position de la syllabe dans le mot qu'il vient de voir et d'entendre. Une fois que l'enfant donne sa réponse, un feed-back correctif apparaît à l'écran : le mot s'inscrit et la syllabe vue et entendue précédemment est surlignée en vert.

Le matériel linguistique du logiciel Chassymo a été rigoureusement contrôlé et comprend vingt-quatre séries de vingt-cinq mots, soit six cents mots au total. Ces séries comprennent douze listes de mots bi-syllabiques et douze listes de mots tri-syllabiques. Cinq séries bi-syllabiques sont constituées avec des mots contenant des syllabes de type CV (consonne et voyelle), cinq avec des syllabes CCV et deux avec des syllabes CVC. Il en est de même pour les séries tri-syllabiques. Les séries sont notées de 1 à 5, allant des mots très fréquents aux mots moins fréquents issus de la base Manulex (Lété et al, 2004).

Ce logiciel conçu par l'Adeprio à la demande du Laboratoire Etudes des Mécanismes Cognitifs EA 3082 Université Lyon2, a fait l'objet d'une recherche dont les résultats suggèrent l'efficacité certaine d'un entraînement régulier à ce type de tâche pour améliorer les performances en lecture des enfants « faibles lecteurs » de CP et CE1.

Un matériel de rééducation scientifiquement validé quant à son efficacité.

Niveau : CP – CE1

Prix selon le nombre d'installations

Destination Langage – Adeprio

Ce logiciel s'attache à stimuler les capacités morphosyntaxiques tant sur le plan réceptif qu'expressif du langage oral.

Il se décompose en 5 modules pour passer progressivement de la compréhension d'une structure syntaxique particulière à son expression orale dirigée.

– Module « Compréhension » : il oblige le patient à faire un choix (par clic) entre deux photos reflétant une opposition syntaxique spécifique (singulier/pluriel, préposition de lieu, flexions verbales irrégulières, pronoms...).

– Module « Vrai-Faux » : il met le patient en situation de jugement métalinguistique entre la photo proposée et la phrase cible.

– Module « Diaporama » : il entraîne le patient à répondre à des questions appelant toujours une réponse construite sur le même modèle morphosyntaxique (utilisation du pronom adéquat, de la préposition adaptée, d'une structure syntaxique particulière...) afin d'en systématiser sa maîtrise à l'oral par effet de redondance.

– Module « Closure » : il fonctionne sur le principe d'une phrase modèle émise à propos d'une photo sur laquelle le patient doit calquer son expression pour en construire une à partir d'une seconde photo, où un seul des éléments morphosyntaxiques diffère. Une temporisation entre l'apparition des deux photos permet au patient de construire mentalement sa réponse.

– Module « Langage induit » : il correspond à l'objectif final de ce logiciel où le patient est mis en situation de questionnement par rapport à deux images successives qui engendrent la stimulation de structures syntaxiques plus complexes (causales, relatives, complétives...) tout en développant l'adaptation pragmatique du discours.

Sa présentation offre la possibilité de choisir 3 formes de stimuli :

– Version auditive : les stimuli oraux cadrent l'apprentissage uniquement vers l'expression orale.

– Version visuelle : Les stimuli écrits permettent d'aborder la compréhension du langage écrit et le rapport oral/écrit qui pose souvent problème chez les enfants en difficulté d'apprentissage de la lecture.

– Version auditivo-visuelle : les stimuli à la fois oraux et écrits conditionnent l'enfant dans un « bain de langage écrit implicite » qui étaye le rapport oral/écrit et développe des stratégies de reconnaissance globale de certains morphèmes grammaticaux.

Ce logiciel, de présentation neutre et sobre pour éviter toute dispersion attentionnelle, contient plus de 150 fichiers réalisés avec plus de 1300 photos, à partir desquelles il est possible de créer vos propres fichiers pour personnaliser encore davantage votre rééducation.

L'option « Gestion des fichiers » permet d'enregistrer les résultats de vos patients (nombre de réussites/erreurs, temps de réalisation du fichier).

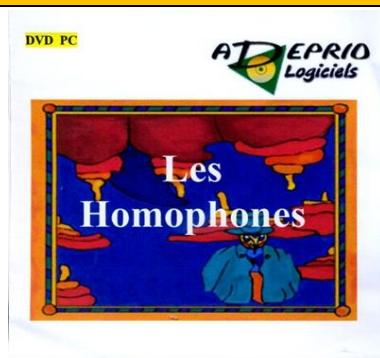
« Destination Langage » deviendra vite la base indispensable d'étayage de toutes vos rééducations de retard de langage d'origine fonctionnelle, structurelle ou sensorielle. Il pourra également être utile dans le cadre des aphasies de l'enfant et de l'adulte.

Niveau : Enfants – Adultes

Prix selon le nombre d'installations

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

Art. 139 / Agrément 4739 **15**

Homophones Grammaticaux – Adeprio

Traiter les troubles de l'orthographe liés à une mauvaise maîtrise des homophones grammaticaux. Automatiser et renforcer la rééducation de ce type de difficulté si fréquente chez les dysorthographiques. 3 types d'exercices sont à votre disposition:

- Reconnaissance de l'homophone correct lors de la présentation d'une phrase simple.
- Discrimination des homophones faux à l'intérieur d'un texte.
- Ecriture des homophones dans un texte à trous.

Pour tous ces exercices:

- Une correction automatique et ludique est réalisée par l'ordinateur.
- Une règle précise peut être affichée afin de faciliter l'automatisation et la mémorisation.

La grande majorité des homophones est traitée.

De très nombreux textes sont à votre disposition.

Vous pouvez sauvegarder les résultats obtenus par chaque patient afin de suivre son évolution.

Vous pouvez imprimer tous les textes du logiciel afin de les faire retravailler par écrit.

Le logiciel étant ouvert, vous pouvez créer vos propres phrases et textes personnalisés et cela sans limite.

MAC : OsX (10.5)

PC

Prix selon le nombre d'installations



Min	Max	Prix
1	1	115,00
2	3	76,67
4	5	57,50
6	10	51,11
11	14	45,30
15	99	43,44

Art. 142 / Agrément 3895

15

Locotex – Adeprio

LoCoTex est un outil de remédiation des difficultés de compréhension de textes chez l'enfant.

Deux types de traitements impliqués lors de la compréhension d'un texte y sont proposés pour stimuler :

1/ l'extraction d'informations littérales

2/ la construction d'inférences : d'une part, les inférences de cohésion et d'autre part, les inférences basées sur les connaissances.

Le premier module du logiciel est consacré à la remédiation des difficultés de compréhension littérale. Pour cela, environ 30 récits ont été construits. Ceux-ci sont de longueur croissante et peuvent impliquer 1, 2 ou 3 personnages principaux. La fréquence lexicale des mots utilisés dans chaque texte a été contrôlée et les mots utilisés correspondent à des mots présents dans la base de données Manulex. La lecture du texte est suivie de cinq questions à choix multiples portant sur les informations explicitement présentées dans le texte. Pour la moitié des textes, la cinquième et dernière question nécessite de remettre les événements du récit dans l'ordre chronologique ou de retracer le trajet du personnage principal. Les feed-back correctifs encouragent l'enfant à utiliser une stratégie de relecture du texte pour trouver le passage où se trouve la réponse.

Un second module du logiciel vise à améliorer la capacité de production d'inférences de cohésion. Pour cela, un exercice de résolution d'anaphores a été utilisé. Après chaque réponse, l'enfant reçoit un feed-back correctif suivi d'une brève explication.

L'objectif du dernier module est d'améliorer les capacités de production d'inférences basées sur les connaissances. Après avoir répondu à une question inférentielle nécessitant à la fois l'utilisation des informations textuelles mais aussi de ses connaissances générales, l'enfant doit tenter de retrouver les mots indices du texte permettant de répondre à la question.

Nous avons opté pour une présentation bimodale (à la fois visuelle et auditive) de tous les énoncés (textes, consignes, questions et feed-back). Ainsi, le logiciel peut convenir à des enfants faibles compreneurs/bons identificateurs mais aussi à des enfants faibles compreneurs/faibles identificateurs.

Ce logiciel est le résultat d'une recherche et sa validité a été testée sur une population de 59 enfants faibles compreneurs. L'évaluation de LoCoTex montre des effets positifs de l'entraînement sur les performances en compréhension écrite de récits, en vocabulaire et en monitoring de la compréhension. (recherche parue dans Glossa n° 111 (1-14), 2012 et disponible au sein même du logiciel). LoCoTex a été mis en oeuvre dans une collaboration entre l'Adeprio et le Laboratoire d'étude des mécanismes cognitifs – Université Lyon2.

Le logiciel peut être largement utilisé de la fin du CP jusqu'à la 6ème et même ensuite selon les difficultés du patient. Outil extrêmement plaisant pour la rééducation orthophonique et largement plébiscité par les enfants. Niveau : CP – 6e

MAC : OsX (10.5)

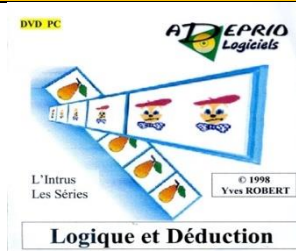
PC

Prix selon le nombre d'installations



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Logique et Dédution – Adeprio

Cet ensemble de logiciels a été mis au point pour travailler l'enrichissement du langage, les préapprentissage de lecture, les dyslexies visuelles, la logique et les notions cognitives.

L'intrus

Le patient doit retrouver un intrus parmi les 5 dessins affichés à l'écran. Toutes les possibilités ont été envisagées afin de répondre à toutes les notions nécessaires à l'acquisition du langage oral et écrit.

Plusieurs modules sont disponibles :

– « Couleur » avec cinq exercices de difficulté croissante (roses, ronds bicolores, ronds tricolores, carrés, palettes multicolores) destinés aux plus jeunes ou utilisables lors d'une première approche de la notion d'intrus.

– « Orientation » avec quatre exercices (carrés, lignes, réveils, dessins)

– « Observation » avec deux séries de personnages

– « Lettres » avec quatre exercices (lettres, syllabes, mots, signes orientés) particulièrement adaptés pour travailler

Les Séries

Le patient doit trouver parmi 4 dessins celui qui complète la série de trois affichée à l'écran.

Le logiciel est composé de deux exercices principaux :

– « Les Suites Logiques » : l'utilisateur doit tenir compte de l'ordre d'affichage des dessins à l'écran pour compléter la série (quatre exercices au choix : carrés, ronds, formes, logique) . L'élément manquant de cette série pourra être soit fixe en dernière position, soit choisi aléatoirement par l'ordinateur selon l'option choisie.

– « Les catégories » proposent un sous-module « lettres » (l'utilisateur doit trouver le point commun à trois syllabes pour en découvrir la quatrième) et trois sous-modules « logique » (l'élément manquant à chaque série appartient à la même catégorie sémantique).

Logiciel très riche de par son stock d'exercices, il vous permettra de travailler aussi bien avec des adultes que des enfants. Il dispose d'une fiche de suivi permettant de sauvegarder et d'imprimer les résultats pour chaque patient.

MAC : OsX (10.5)

PC

Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

14

Art. 145 / Agrément 4737



Mémoire en Similitudes – Adeprio

Ce programme se partage en deux modules :

– le module « Similitudes » est destiné à développer chez le patient les rapports d'analogies entre une cible visuelle et de distracteurs en choix multiple (6 ou 12) en diversifiant les critères conceptuels de similitude : recherche de la même couleur, de la même forme, de la même taille, de la même orientation, de la même physionomie, de la même lettre. Chaque exercice comporte de 20 à 60 items, soigneusement définis par séries de 10 de plus en plus complexes, afin d'affiner progressivement l'analyse perceptivo-visuelle et l'attention visuelle des patients.

– le module « Mémoire », comportant exactement les mêmes séries d'exercices que dans « Similitudes », diffère uniquement par la présentation de la cible, qui disparaît pour être mémorisée, avant d'effectuer le bon choix parmi les distracteurs. Le temps de présentation de la cible est paramétrable et une option « revoir la cible » est prévue. Ce module est conçu pour développer des capacités de mémoire visuelle fiables et favoriser l'allongement de l'empan visuel.

Pour chaque patient, une fiche de suivi des exercices peut être créée pour objectiver ses résultats et sa progression.

La présentation agréable et harmonieuse convient à tous les âges d'autant que vous avez le choix d'introduire ou de supprimer les animations de réussite.

D'utilisation particulièrement simple et rapide (il suffit de cliquer), ce didacticiel s'adresse à toutes les pathologies où la perception visuelle, l'analyse visuo-spatiale et la mémoire et l'attention visuelles entrent en jeu ; c'est-à-dire aussi bien chez l'enfant dysphasique, dyslexique, dysorthographe, hyperactif, retardé mental, lmc... que chez l'adulte présentant des troubles acquis ou dégénératifs (traumatismes crâniens, agnosie visuelle, alexie, dysmnésie, maladies dégénératives...).

Niveau : Enfants et Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC

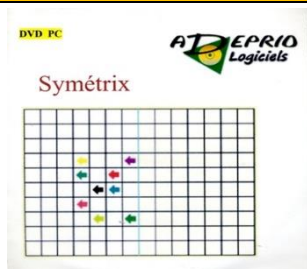
Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 146 / Agrément 4736

14

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Symétrix – Adeprio

Dès l'âge de 5 ans, la symétrie procède de l'expérience d'observation, tel le jeu du miroir, le reflet dans l'eau...

Dès le cycle 3 de la scolarité, l'enfant doit être capable de reconnaître les axes de symétrie d'une figure plane, de compléter une figure par symétrie axiale, que l'axe soit vertical, horizontal puis oblique.

Le didacticiel SYMETRIX contribue au développement de la pensée logique au niveau du repérage et de l'agencement sur quadrillage, en proposant des translations symétriques verticales (par rapport à un axe horizontal), des translations symétriques horizontales (par rapport à un axe vertical), des translations symétriques d'axe oblique et des translations symétriques centrales (par rotation autour d'un point).

L'ordinateur offre deux modes de présentation des figures à réaliser :

- le mode « pas à pas » où la figure apparaît « case après case » dans un ordre prédéterminé, imposant une stratégie de « construction »
- le mode « classique » où la figure apparaît en totalité et peut être reconstituée selon une stratégie personnalisée.

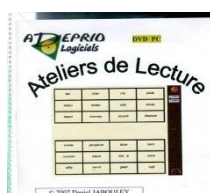
De présentation sobre et de manipulation simple, ce logiciel trouve son utilisation dans toutes les pathologies infantiles et adultes relatives à la perception et l'organisation visuo-spatiale, à la visuo-construction (dyspraxies visuo-spatiales, apraxie visuo-constructive...). Il peut être utilisé à l'écran par téléguidage de la souris ou avec l'outil classique papier/crayon puisque tous les quadrillages peuvent être imprimés. Il reste « ouvert » car il est possible de créer vos propres exercices à partir d'un quadrillage vierge dans un logiciel de dessins (comme Paint par exemple).

MAC : OsX (10.5)

PC

Min	Max	Prix
1	1	42,00
2	3	28,00
4	5	21,00
6	10	18,67
11	14	16,55
15	99	15,87

Art. 133 / Agrément 4735 **6**



Ateliers de Lecture – Adeprio

Comment disposer dans le même logiciel d'exercices variés pour vos rééducations? Comment créer facilement des exercices en temps réel avec votre patient : enfant ou adulte ?

« Les ateliers de lecture » permettront de consolider telle ou telle notion abordée dans votre rééducation.

Un travail à partir de la lettre jusqu'au mot en passant par la syllabe. Que ce soit sur la graphie ou le phonème, que ce soit sur la forme ou le sens. Que vous vouliez travailler autour de l'assemblage comme de l'adressage.

Le principe de base est simple : à partir de deux grilles présentées à l'écran, votre patient devra établir des correspondances de la grille 1 à la grille 2. – Travail autour du transcodage : établir une correspondance entre une lettre, une syllabe ou un mot et un codage pouvant prendre l'apparence de symboles ou de la silhouette du mot.

– Travail autour de la mémoire de travail en reconstituant des mots longs dont les lettres ou les syllabes ont été mélangées. – Travail autour du sens : développer aussi le vocabulaire en sachant trouver des contraires, des homonymes, des synonymes... Activités autour de l'écoute de syllabes, de mots ou de bruits familiers.

– Des soustractions, des additions, des multiplications : activités autour du calcul. Plus de 200 fichiers déjà à votre disposition pour mettre en œuvre immédiatement ce logiciel. – Ecriture lettre à lettre de mots au moyen de jetons.

– Mémoire de mots, de sons, de lettres, d'images. Et... tout ce que vous saurez inventer ou que les patients pourront vous suggérer. Un logiciel qui sera la concrétisation des notions abordées au cours du traitement et un entraînement motivant pour vos patients.

MAC : OsX (10.5)

PC

Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 135 / Agrément 4727 **14**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

14

Art. 136 / Agrément 4729

L'Aventurier des Confusions– Adeprio

Consolider les acquisitions dans le domaine des confusions auditivo-graphémiques.

Proposer une alternative ludique aux exercices systématiques.

Huit histoires interactives sont à votre disposition et permettent de travailler l'une des **huit confusions proposées** (p/b, t/d, k/g, ch/j, s/z, f/v, ch/s, j/z).

Une fois le choix effectué, l'enfant devient le héros de l'histoire choisie. Il devra répondre à différents types de questions posées par les personnages qu'il rencontrera au cours de son aventure :

- Devinettes avec deux réponses au choix
- Phrases à trous avec deux réponses au choix
- Devinettes avec quatre réponses au choix
- Comment écrire : deux phrases au choix
- Mots à corriger
- Phrases à fautes (avec 0,1,2 ou 3 fautes)

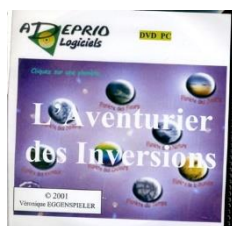
Un nombre minimum de bonnes réponses est exigé pour passer d'un tableau à l'autre.

Chaque histoire est composée de quatre tableaux et dure vingt à quarante minutes selon le niveau de lecture de l'enfant. Toute aventure commencée peut être sauvegardée et rechargée. Le nombre d'items est paramétrable (18 ou 42 questions par histoire). Les textes des histoires peuvent être lus par le patient ou par l'ordinateur.

Le logiciel étant ouvert, vous pouvez créer vos propres fichiers de questions. Ce logiciel propose donc des épreuves diverses, il saura trouver d'autres applications dans le domaine de la lecture.

MAC : OsX (10.5)

PC



Min	Max	Prix
1	1	90,00
2	3	60,00
4	5	45,00
6	10	40,00
11	14	35,45
15	99	34,00

14

Art. 137 / Agrément 4730

L'Aventurier des Inversions – Adeprio

Consolider les acquisitions dans le domaine des erreurs kinétiques et statiques (confusions de graphème, inversions) rencontrées en pathologie du langage écrit. Proposer une alternative ludique aux exercices systématiques habituels des rééducations de **dyslexie/dysorthographe**.

L'Aventurier des Inversions met à votre disposition huit nouvelles histoires interactives dont le patient devient le héros.

Il permet de travailler l'un des 15 fichiers proposés (b/d, p/q, m/n, f/t, ou/on, au/an, eu/en, ia/ai, io/oi, ian/ain, ion/oïn, ien/ien, inversions en R, inversions en L, élisions).

Vous pourrez aussi utiliser les fichiers de L'Aventurier des Confusions Auditives et créer vos propres exercices.

Pour chaque aventure, vous avez la possibilité de :

- paramétrer le nombre d'items (18 ou 42 questions par histoire).
- activer ou non le son (si le son est actif, les textes de l'histoire pourront être lus par l'ordinateur).
- choisir le niveau de lecture (débutant/confirmé).

Conçu pour la rééducation orthophonique, le logiciel offre la possibilité de sauvegarder une partie commencée et de la recharger à la séance suivante.

Un soin particulier a été apporté aux sons et aux graphismes de ce logiciel. Son côté ludique et la diversité de ses fichiers le rendent accessible à la plupart de vos patients scolarisés en primaire et en collège.

Niveau : 7 ans – 15 ans

MAC : OsX (10.5)

PC

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Lecture au Galop – Adeprio

Stimuler la voie d'adressage de la lecture et de l'orthographe,
Accélérer la vitesse de déchiffrement de syllabes, mots, phrases ou textes,
Enrichir la compréhension de mots et de phrases,
A la lumière de l'évolution des connaissances psycholinguistiques et neuropsychologiques des mécanismes et des déviations de l'apprentissage du langage écrit. 17 formes différentes d'exercices sont à votre disposition :
– Lecture, Lecture Transcription, Lecture Graphophonémique, Lecture Sémantique, Lecture Signifiante, Repérage, Repérage Syllabique, Similitude et Comparaison sont des modules destinés à la stimulation de l'adressage de syllabes et de mots. – Intrus, Définitions, Devinettes, Affirmations et Capacités de Jugement sont des modules orientés vers la sémantique des mots et la compréhension de phrases.
– Défilement horizontal, Défilement Vertical et Lecture Cache sont des modules consacrés à la facilitation de la lecture de textes. Une barre d'icônes disponible en permanence au cours de l'utilisation du logiciel permet de paramétrer dans chaque exercice : – le temps d'affichage de la cible, la localisation de la cible (centrée/aléatoire),
– la police de caractères et sa taille (jusqu'à 72 pour les enfants amblyopes ou IMC), celle sélectionnée par défaut étant Comic Sans MS, – la couleur de fond d'écran et la couleur des caractères, – la sélection de certains graphèmes en leur attribuant une couleur spécifique. Plus de 150 nouveaux fichiers viennent compléter le large éventail de choix de la version précédente afin de mieux répondre aux exigences des diverses pathologies pouvant bénéficier de cette démarche informatique : les dyslexies, les dysorthographies, les difficultés de compréhension en langage écrit, les aphasies, les maladies neuro-dégénératives... Ce logiciel, ayant conservé son ouverture vers la création de nouveaux fichiers, s'est désormais enrichi : – d'un système de sauvegarde de toutes les données de vos patients,
– d'un système d'impression de tous les fichiers pour les travailler sous forme papier/crayon, – d'un système de création de fichiers permettant de réaliser des copier/coller à partir de n'importe quel traitement de textes.
– d'un système de transfert de fichiers par internet collectés sur le site de l'Adeprio. Lecture au Galop devrait rester ou devenir l'un de vos logiciels incontournables.

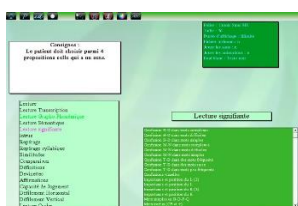
MAC : OsX (10.5)

PC

24

Min	Max	Prix
1	1	159,00
2	3	106,00
4	5	79,50
6	10	70,67
11	14	62,64
15	99	60,07

Art. 140 / Agrément 4728



Lexibox – Adeprio

Ce logiciel est une véritable boîte à outils de lecture pour faciliter la tâche des thérapeutes par une utilisation optimale des fonctionnalités de votre ordinateur et de votre imprimante.
Son interface propose une centaine de fichiers classés en dossiers permettant une option de choix d'exercices : Mots, phrases ou textes à trous pour les confusions graphémiques visuelles ou auditives et pour les graphies contextuelles.
Lecture verticale ou horizontale de syllabes, mots, phrases ou textes.
Recherche de la ponctuation de phrases ou de textes.
Segmentation de mots, phrases ou textes.
Remise en ordre de phrases ou de textes.
D'une utilisation particulièrement simple et rapide, d'une ergonomie claire et dépouillée, d'un contenu déjà très complet et bien classifié, d'une indispensable ouverture à votre création personnelle, de multiples paramétrages disponibles (variabilité de la police et de la taille des caractères), Lexibox est un logiciel prioritairement utile et nécessaire à votre thérapeutique quotidienne.
Tous les exercices proposés peuvent être réalisés à l'écran pour maintenir l'attrait ludique de l'ordinateur ou bien être imprimés pour rester dans la tradition du papier/crayon.
Niveau: 8 ans – Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC

14

Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 141 / Agrément 4726

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



MémoVIT – Adeprio

Ce programme se partage en deux modules :

– le module « Similitudes » est destiné à développer chez le patient les rapports d'analogies entre une cible visuelle et de distracteurs en choix multiple (6 ou 12) en diversifiant les critères conceptuels de similitude : recherche de la même couleur, de la même forme, de la même taille, de la même orientation, de la même physionomie, de la même lettre. Chaque exercice comporte de 20 à 60 items, soigneusement définis par séries de 10 de plus en plus complexes, afin d'affiner progressivement l'analyse perceptivo-visuelle et l'attention visuelle des patients.

– le module « Mémoire » , comportant exactement les mêmes séries d'exercices que dans « Similitudes », diffère uniquement par la présentation de la cible, qui disparaît pour être mémorisée, avant d'effectuer le bon choix parmi les distracteurs. Le temps de présentation de la cible est paramétrable et une option « revoir la cible » est prévue. Ce module est conçu pour développer des capacités de mémoire visuelle fiables et favoriser l'allongement de l'empan visuel.

Pour chaque patient, une fiche de suivi des exercices peut être créée pour objectiver ses résultats et sa progression.

La présentation agréable et harmonieuse convient à tous les âges d'autant que vous avez le choix d'introduire ou de supprimer les animations de réussite.

D'utilisation particulièrement simple et rapide (il suffit de cliquer), ce didacticiel s'adresse à toutes les pathologies où la perception visuelle, l'analyse visuo-spatiale et la mémoire et l'attention visuelles entrent en jeu ; c'est-à-dire aussi bien chez l'enfant dysphasique, dyslexique, dysorthographe, hyperactif, retardé mental, Imc... que chez l'adulte présentant des troubles acquis ou dégénératifs (traumatismes crâniens, agnosie visuelle, alexie, dysmnésie, maladies dégénératives...).

Niveau : Enfants et Adultes

MAC : OsX (10.5)

PC

14

Min	Max	Prix
1	1	82,00
2	3	54,67
4	5	41,00
6	10	36,44
11	14	32,30
15	99	30,98

Art. 146 / Agrément 4736



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

Art. 199 / Agrément 3873 **17**



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 197 / Agrément 3874 **18**

GERIP conçoit et diffuse des logiciels innovants, efficaces et validés scientifiquement pour rééduquer les fonctions cognitives et linguistiques, l'attention, la concentration, la perception, les fonctions visuo-spatiales, la logique, la mémoire, la phonologie, les fonctions exécutives, le langage oral et écrit ...

ACTIVITÉS LOGIQUES – GERIP

Améliorer le raisonnement logique, la réversibilité opératoire. Relever dans un énoncé les indices pertinents. Comprendre les termes spécifiques du vocabulaire mathématique. Développer le symbolisme, l'abstraction, les structures cognitives. Améliorer la mémoire de travail, la compréhension d'énoncés.

7 ans à 14 ans

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Travailler les processus cognitifs et les notions permettant la construction de structures mathématiques : Appariement, dénombrement, comparaison, invariance, inclusions de classe, algorithmes de succession, ordination, équivalences, calcul mental, système décimal.

Niveau : 5 ans à 12 ans.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



ADULEC

Ce logiciel a pour but de développer la pragmatique, la capacité d'analyse et de compréhension des écrits du quotidien.

Niveau : Adolescents et adultes.

Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité

Art. 191 / Agrément 3860 **18**



ALGEBRA – GERIP

Ce programme permet de façon ludique d'améliorer le calcul mental sur les 4 opérations, de structurer la technique opératoire tout en augmentant les capacités des fonctions exécutives et d'attention divisée.

Le logiciel propose aussi de résoudre des équations sous forme de jeu de déduction et de manipuler les nombres négatifs et les fractions (niveau collège) pour comprendre la commutativité et l'association des additions et des multiplications.

Le but du jeu : des scientifiques apparaissent à l'écran et vous demandent de leur fournir des atomes avec une charge électrique particulière.

Par exemple l'atome de charge -5. Ces atomes serviront à recharger une pile nucléaire utilisée par des scientifiques.

Vous avez à votre disposition 19 atomes avec des charges allant de -9 à 9 et une étrange machine qui convertit la charge électrique des atomes selon un ou des opérateurs indiqués par la machine.

Pour satisfaire à la demande des scientifiques, glissez le bon atome dans la machine. Le jeu se termine lorsque la pile est totalement déchargée.

Attention les scientifiques sont impatients, s'ils ne sont pas servis à temps, ils partiront en colère. De plus, le temps vous est compté pour satisfaire à toutes leurs demandes.

Le jeu est constitué de 9 exercices de complexité croissante.

Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité

Art. 1502 / Agrément 3861 **12**



ANALYSE (A LA LOUPE)

- Développer les capacités de perception et d'analyse.

- Favoriser la déduction logique et le raisonnement.

- Activer les fonctions cognitives et praxiques.

- Mettre en place des stratégies de mémorisation.

Ce logiciel sera surtout utilisé avec des patients présentant des déficits praxiques ou cognitifs et des troubles de visuo-analyse.

Niveau : 7 ans à adulte.

Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 194 / Agrément 3865 **17**



ANALYSE MORPHOLOGIQUE

Ce logiciel est conçu pour l'entraînement à l'analyse morphologique dans le but d'améliorer le lexique orthographique des collégiens dyslexiques ou non. Il s'adresse à des enfants à partir du CM2 et surtout à ceux qui sont au collège pour lesquels les orthophonistes possèdent moins d'outils.

Niveau : 8 à 15 ans.

Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

Art. 189 / Agrément 3866 **18**



APHASIA

Programme pour travailler l'évocation, la compréhension orale ou écrite et l'expression orale avec des patients aphasiques. Le logiciel propose des centaines de photos et des vidéos spécialement adaptées à des adultes pouvant présenter des troubles visuels et un mode désigne pour les patients ne pouvant manipuler la souris.

Niveau : Adultes cérébrolésés.

Monoposte 199€ / prix dégressifs par quantité

Art. 208 / Agrément 3875 **32**



ASSOCIATION D'IDEES

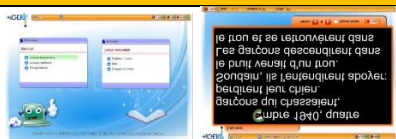
Ce logiciel permet de travailler l'évocation rapide, l'association d'idées et le stock lexical. Le but est de favoriser la dénomination, l'évocation et de constituer des liens sémantiques entre les mots.

Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité

Art. 879 / Agrément 3916 **6**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

Art. 188 / Agrément 3883 **18**



Monoposte 29€ / prix dégressifs par quantité

Art. 865 / Agrément 3915 **5**



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité

Art. 866 / Agrément 3914 **6**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 172 / Agrément 3857 **18**

BIEN LIRE MULTIMÉDIA

Améliorer la qualité et la rapidité de la lecture grâce à un système astucieux de lecture flash et de mange-lettres à vitesse paramétrable. Créer un balayage visuel efficace. Augmenter les possibilités d'anticipation et entraîner de manière sélective les procédures d'adressage et d'assemblage. Comprendre et mémoriser ce qui est lu.

Niveau : 6 ans à adulte.

CALCUL MENTAL – GENYX

Logiciel pour s'entraîner au calcul mental et maîtriser la numération : technique opératoire sur les additions, soustractions, multiplications et divisions

CARRES LOGIQUES (4E 5E 6E)

Jeu d'observation et de logique pure souvent utilisé dans les tests psychotechniques ou d'évaluation du Q.I

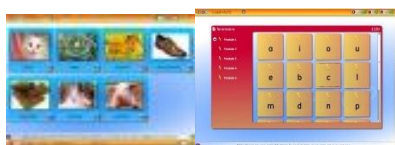
COACH ADULTES ECOUTE (5^E 6^E 1^{ERE} SEC. 2^E SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à écouter pour analyser le contenu d'une entité phonémique et à associer les phonèmes aux graphèmes.

- Comprendre ce que signifie « écouter »
- Relier l'écrit à l'oral
- Décomposer / recomposer un groupement phonémique ou graphémique.

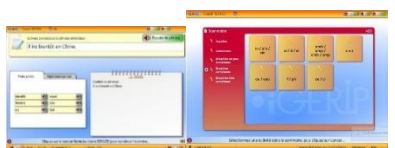
Niveau : Adultes présentant des difficultés en lecture.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité **17**

Art. 219 / Agrément 3859



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité **17**

Art. 180 / Agrément 3858



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 201 / Agrément 3876 **17**



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité

Art. 204 / Agrément 3856 **18**



COACH ADULTES MOTS^(2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à écrire tous les graphèmes de la langue française.

Il offre la possibilité d'un apprentissage en complète autonomie. Il aide l'apprenant à transcrire tous les phonèmes en différents graphèmes, et ainsi à connaître les règles de base de l'orthographe d'usage.

- Acquisition des graphèmes les plus fréquents de la langue française.
- Maîtrise des correspondances grapho-phonémiques.
- Maîtrise du principe alphabétique.

Niveau : Adultes en difficulté de lecture.

COACH ADULTES TEXTES^(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

L'objectif du logiciel est de développer chez l'utilisateur la capacité à savoir rédiger de courts messages par écrit en respectant quelques règles fondamentales de l'orthographe :

- Maîtrise des graphèmes les plus fréquents de la langue française.
- Connaissance des correspondances grapho-phonémiques.
- Compréhension du principe alphabétique et du rôle de la ponctuation et des majuscules et minuscules.
- Maîtrise d'une syntaxe simple.

Par la possibilité qui est offerte à l'utilisateur de produire un écrit conséquent sur la base de connaissances limitées, COACH ADULTES Textes est un excellent moyen de lui donner ou redonner confiance en ses capacités.

Niveau : Adultes en difficulté de lecture

COGITER^(2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

COGITER est un logiciel qui vise la prise en charge des troubles sémantiques, des troubles de la perception visuelle, de la mémoire et du raisonnement logique. Il pourra être utilisé pour la prise en charge des patients atteints de démence, cérébro-lésés ou aphasiques. Bien que conçu prioritairement pour des patients adultes, il pourra être également proposé aux enfants afin d'améliorer leurs connaissances lexicales ainsi que leur attention visuelle. **Niveau** : 7 ans à adulte.

COGNIGERIP^(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce logiciel est destiné à stimuler la mémoire de travail, la mémoire séquentielle, le repérage visuo-spatial, la concentration, la focalisation et le partage attentionnel.

Le programme stimule la capacité de la mémoire de travail du participant. L'entraînement régulier de la mémoire de travail améliore considérablement les capacités d'apprentissage.

Niveau : 14 ans à adulte.

COMPRÉHENSION DE LA LECTURE^(2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Logiciel destiné à améliorer la compréhension de la lecture à partir d'un support mots, pseudo-mots, phrases, textes, images, fichiers sonores et séquences vidéo.

Niveau : 7 ans à adulte.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

Art. 187 / Agrément 3867 18



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

Art. 878 / Agrément 3913 11



Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité

Art. 887 / Agrément 3935 12



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 173 / Agrément 3884 18



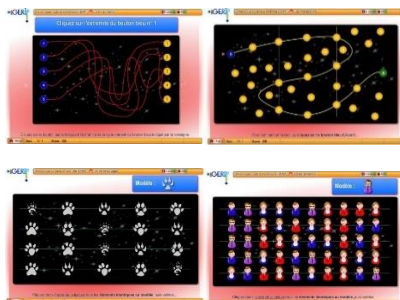
Monoposte 299€ / prix dégressifs par quantité

Art. 217 / Agrément 3837 50



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité

Art. 886 / Agrément 3934 8



COMPREHENSION DE TEXTES – GENYX 4E 5E 6E

Ce logiciel est composé de 16 textes de 10 à 50 lignes autour de sujets de société...Chaque texte peut-être lu au choix par l'ordinateur ou par l'apprenant. Des questions permettent ensuite de vérifier le degré de compréhension de chacun des textes et le niveau de mémorisation.

COMPRENDRE LIRE ECRIRE – GENYX

Travail sur les compétences clés en lecture et en écriture à partir de supports progressifs lettres/syllabes/mots/textes basés sur des situations de la vie quotidienne. Il s'agit d'associer correctement des photos à des mots écrits ou sonorisés puis de les utiliser dans des phrases à reconstituer. De même il s'agit d'écrire des mots au clavier ou de les reconstituer à partir de syllabes. Ce programme est destiné en priorité à des adolescents ou adultes ayant besoin d'une remise à niveau scolaire ou en situation d'illettrisme.

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Améliorer la conscience phonologique. Développer les capacités métaphonologiques. Maîtriser les processus de décomposition syllabique et phonémique (reconnaissance, identification).

Niveau : 3 à 8 ans. M1 M2 M3 1° 2° 3°

DIADOLAB

Diadolab est un logiciel de visualisation des articulateurs de la parole. Ce programme permet de travailler la conscience articulatoire, le répertoire phonétique, la phonologie, les praxies fines, la diadococinésie ainsi que le lien graphie-phonie.

Niveau : 3 ans à adulte.

DIALOGUES – GENYX

Travail de compréhension de la lecture à partir de dialogues de la vie courante. ...Chaque dialogue peut-être lu au choix par l'ordinateur ou par l'apprenant. Des questions permettent ensuite de vérifier le degré de compréhension de chacune des saynètes et le niveau de mémorisation. Les questions peuvent être affichées en présence ou en l'absence du texte pour travailler la mémorisation.

DYNAMIQUE OCULAIRE ET MOTRICITÉ

Les exercices du logiciel, répartis en différents modules permettent de travailler les capacités de perception et de discrimination visuelles, les stratégies d'exploration et de repérage, la maîtrise de la direction du regard, la coordination entre vision périphérique et vision centrale, la flexibilité.

Niveau : 4 à 12 ans. M3 1° 2° 3° 4° 5° 6°

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 214 / Agrément 3836 **18**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 198 / Agrément 3852 **18**



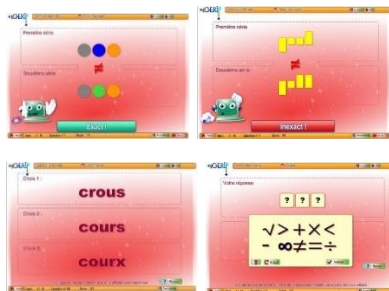
Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 196 / Agrément 3887 **17**



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

Art. 867 / Agrément 3933 **11**



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 198 / Agrément 3851 **18**



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité

Art. 885 / Agrément 3932 **6**

EQUIVALENCES ET CALCULS^(2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Travail de construction du nombre par des exercices ludiques d'équivalences, de conversions, de proportionnalité, de conservation des quantités et de calcul mental sur les 4 opérations.

Niveau : 7 à 14 ans.

ESPACE MULTIMÉDIA (BALAYAGE)

Améliorer les capacités visuo-spatiales et l'organisation spatio-temporelle. Développer les fonctions cognitives. Augmenter la mémoire de travail et les capacités de discrimination. Enrichir le stock lexical lié à l'espace par des situations ludiques.

Niveau : 4 ans à 12 ans.

FEMININ / MASCULIN – GENYX

Travail progressif sur le genre des noms : féminin ou masculin et respect des règles d'accord.

FENÊTRE ATTENTIONNELLE

Selon une approche neuropsychologique des **troubles d'apprentissage du langage écrit**, le diagnostic de «dyslexie de surface» repose entre autres sur la mise en évidence d'un **déficit de la fenêtre attentionnelle**, justifiant le retard de développement ou la non constitution du lexique orthographique.

La prise en charge des enfants, adolescents et adultes présentant cette pathologie passe notamment par le développement de cette fenêtre attentionnelle, entraînement indispensable afin de permettre l'enrichissement futur du lexique orthographique.

Fenêtre attentionnelle est donc destiné à élargir l'empan visuel, condition indispensable à l'amélioration du lexique orthographique chez les patients présentant une dyslexie de surface ou mixte.

Niveau : 6 ans à adulte.

FINANCES – GENYX^{3E 4E 5E}

Résoudre des problèmes concrets de la vie professionnelle ou quotidienne à partir de calculs financiers : pourcentages, salaires, comptes bancaires, chèques, cartes de paiement, taxes, paiement en débit différé, salaire brut et salaire net, primes...Les exercices permettent une mise en situation à partir de problèmes de complexité progressive.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 79€ / prix dégressifs par quantité

Art. 868 / Agrément 3931 **13**

HOMOPHONES GRAMMICAUX – GENYX

Travail orthographique sur les homophones grammaticaux de type a/à/as ; et/est/ai ; ce/se/ceux



Monoposte 29€ / prix dégressifs par quantité

Art. 884 / Agrément 3930 **5**

HORLOGE ET DUREES – GENYX

Travail sur l'horloge et les durées : se familiariser avec la lecture de l'horloge et le calcul de durées. Répondre à des questions liées aux principales activités mathématiques comparaison de durée, opérations sur le temps, résolution de problèmes, tri d'informations, représentation de durées par des tableaux et graphiques.



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité

Art. 170 / Agrément 3888 **26**

IMAGERIP

IMAGERIP est un imagier permettant de trier, afficher, écouter, imprimer à volonté des images selon de multiples critères de sélection ou bien d'utiliser les 1600 photos (ou images), mots sonores, mots écrits dans des exercices variés et ciblés.

Niveau : 4 ans à adulte. Maternelle 2 M3 1^e 2^e 3



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité

Art. 190 / Agrément 3853 **20**

INPRIM (INFÉRENCES, PRAGMATIQUE, IMPLICITE)

Travail sur les inférences, la gestion de l'implicite et la pragmatique pour améliorer la compréhension de phrases ou de textes.

Niveau : 11 ans à adulte.



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 167 / Agrément 3840 **18**

L.E.C (LANGAGE EXPRESSION COMPREHENSION)

L.E.C a pour but d'améliorer le langage oral de l'enfant tant sur le plan lexical que syntaxique. Il est destiné à ceux qui présentent un trouble du langage oral ou écrit ou simplement un retard d'apprentissage.

Niveau : 4 ans à 13 ans Maternelle 2 M3 1^e 2^e 3^e 4^e



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

LA COURSE AU TRESOR

Après le Trésor du château, voici une nouvelle histoire interactive pour susciter le plaisir de lire, de comprendre et de communiquer.

Jeu multimédia d'aventures et de réflexion destiné à :
· Susciter des situations d'enrichissement du langage oral.
· Développer la mémorisation et la déduction logique.
· Découvrir le plaisir de lire tout en améliorant la compréhension.

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !

Niveau : 7 à 12 ans.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Art. 168 / Agrément 3833 **18**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

LANGAJO

Ce logiciel est **destiné aux enfants qui n'ont pas encore fait l'apprentissage d'un vocabulaire de base et des premiers concepts**. Ceci est généralement lié aux activités quotidiennes que le professionnel reproduit en séance sous la forme du jeu symbolique. Ceci permet à l'enfant d'enrichir son lexique et d'appréhender les concepts de base à travers le vécu de situations concrètes. Ces activités ludiques permettent d'améliorer la compréhension verbale, d'enrichir le stock lexical et d'améliorer les capacités attentionnelles.

Ce programme a été conçu en collaboration avec Isabelle BARBIER, orthophoniste.

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !

Niveau : 4 à 7 ans. **Maternelle 2 M3 1^e 2^e**

Art. 165 / Agrément 3847 **17**



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité

LE JEU DU DICTIONNAIRE – GENYX

Enrichissement **du stock lexical** à partir d'un travail d'associations mots/définitions sur les mots les plus utilisés dans la langue française. L'apprenant doit lire un mot puis retrouver sa définition exacte parmi 4 choix.

Inversement à partir d'une définition il s'agit de retrouver parmi 4 mots celui qui correspond exactement.

Art. 883 / Agrément 3929 **8**



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

LE MOT MYSTERE – GENYX

Travail de compréhension de la lecture, d'inférence et de prise d'indices à partir de mots à retrouver dans des phrases à trou.

Art. 869 / Agrément 3928 **11**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

LECTURE FLASH

Les 2 modules « structures syllabiques » et « mots/pseudo-mots » permettent de faire un travail très précis de développement de la vitesse de prise d'informations visuelles en liaison avec le mémoire de travail et la représentation phonologique de la langue.

Niveau : 6 ans à adulte.

Art. 179 / Agrément 3850 **16**



Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

LECTURE LABIALE^(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce logiciel est un entraînement structuré et progressif à la lecture labiale, destiné à l'adulte **devenu sourd**. L'objectif est de proposer, sur un mode ludique et interactif (vidéos), un programme reflétant les conversations et les situations de la vie courante.

Cette possibilité d'amélioration de la compréhension de la parole par la modalité visuelle s'adresse à tous les adultes sourds présentant une surdité moyenne, sévère ou profonde. La lecture Labiale se pratique associée au port d'une prothèse auditive ou d'un implant et reste une aide appréciable à la socialisation lorsque l'audition est insuffisante.

Art. 216 / Agrément 3854 **18**



Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité

LES ACCENTS – GENYX

Travail orthographique sur l'accentuation des mots : accent aigu, grave et circonflexe.

Art. 870 / Agrément 3927 **6**



LES ANGLES – GENYX

Travail sur les angles et la géométrie : acquérir le vocabulaire et les règles de base concernant les angles et les mesures.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Monoposte **29€** / prix dégressifs par quantité

Art. 871 / Agrément 3926 **5**



LES DOMINOS – GENYX

Travail de logique et de raisonnement à partir de séries de dominos à compléter. Ce type d'exercices est souvent utilisé dans les sessions de recrutement ou la passation de tests psychotechniques pour évaluer un niveau intellectuel.

Monoposte **39€** / prix dégressifs par quantité

Art. 882 / Agrément 3925 **6**



LES FRACTIONS – GENYX

Travail sur les fractions, les pourcentages et la proportionnalité : représentation, réduction, fractions mixtes, additions, soustractions, multiplications de fractions.

Monoposte **49€** / prix dégressifs par quantité

Art. 872 / Agrément 3924 **8**

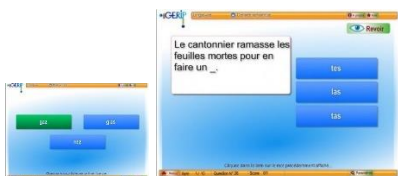


LES NOMBRES REGLES DE BASE – GENYX

Travail sur les nombres et les opérations : multiplications, ordre des opérations, séquences logiques, nombre décimaux et initiation à la proportionnalité et aux fractions.

Monoposte **29€** / prix dégressifs par quantité

Art. 873 / Agrément 3923 **5**



LONGUE-VUE

Travailler la **fenêtre visuelle attentionnelle** en rapport avec l'aspect séquentiel du mot à apprendre. Entraînement de la voie phonologique par des listes de mots réguliers en relation avec un travail de mémorisation lexicale.

Niveau : 8 ans à adulte.

Monoposte **103€** / prix dégressifs par quantité

Art. 184 / Agrément 3855 **18**



LOTO SONORE

Découvrir l'univers des bruits et stimuler les capacités auditives. Améliorer la perception et la discrimination auditives.

Travailler la mémoire séquentielle par l'intégration de séquences sonores et entraîner les fonctions cognitives : attention, mémoire de travail... .

Niveau : 3 ans à 12 ans. **Maternelle 1 M2 M3 1^e 2^e 3^e**

Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité

Art. 212 / Agrément 3846 **17**



MÉMOIRE AUDITIVE ET VISUELLE

Développer les capacités de discrimination visuelle et auditive, d'analyse séquentielle et de mémorisation. Prévenir les troubles de la lecture et améliorer l'orthographe d'usage.

Niveau : 5 ans à adulte.

Monoposte **97€** / prix dégressifs par quantité

Art. 195 / Agrément 3885 **17**

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



MÉTAPHONOLOGIE

Ce programme permet de travailler la métaphonologie et la phonologie, axes fondamentaux pour l'apprentissage des composantes de la lecture et de l'écriture : le décodage et l'encodage.

Niveau : 5 à 13 ans.

Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 175 / Agrément 3849 **16**



MIM MORPHOLOGIQUE

Programme multimédia utilisant les procédures d'assemblage et d'adressage pour travailler le stock lexical, les stratégies de lectures, les capacités de transcription sur **des graphèmes cibles: s/ss;**

c/ç/k/qu; gu/ge; ill/y...

Niveau : 6 ans à adulte.

Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 183 / Agrément 3881 **16**



MIM SÉMANTIQUE

Enrichir le stock lexical et faciliter l'évocation. Améliorer les procédures d'assemblage et d'adressage. Comprendre ce qui est lu.

Niveau : 6 ans à adulte.

Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 182 / Agrément 3882 **16**



MOTS CACHÉS - MOTS CODÉS (DEPL OC)

(5E 6E 1ERE SEC. 2E SEC)

Ce programme permet de travailler le repérage visuel dans des tableaux à double entrée, les déplacements oculaires et le balayage du champ visuel en liaison avec des déficits attentionnels ou un trouble d'évocation verbale. Le logiciel s'adresse à des patients cérébro-lésés présentant un déficit spécifique (aphasie, hémigraphie) ou plus global (troubles de l'attention et de la stratégie après un traumatisme crânien). Niveau : Adulte.

Monoposte 89€ / prix dégressifs par quantité

Art. 200 / Agrément 3877 **15**



MULTIFLEX (TDA2)

Multiflex (TDA 2) permet de travailler de façon spécifique à la **prise en charge de déficit d'inhibition, de flexibilité, d'interférence mais aussi sur le travail du partage attentionnel et de la mise à jour (shifting).**

Rappelons que l'attention, acte cognitif, est constituée par un ensemble de fonctions à la fois unitaires mais certainement également interdépendantes (Miyaké 2000). Les processus attentionnels s'intègrent totalement dans le système exécutif. Il a été montré (Sturm 2000, Couillet, Leclercq 2001) que la prise en charge du versant **intensité de l'attention** (en terme de déficit : ralentissement) n'était pas une démarche efficace en première intention et qu'il fallait travailler de manière spécifique le versant sélectivité (partage attentionnel, focalisation, shifting, mise à jour, inhibition).

Ce programme a été réalisé et **validé en collaboration avec les orthophonistes du service de rééducation neurologique de l'hôpital R.Poincaré à Garches.**

Niveau : 6 ans à adulte.

Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité

Art. 205 / Agrément 3848 **22**



T.D.A. TRAITEMENT DES DEFICITS ATTENTIONNELS

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Le logiciel de **rééducation de l'attention (T.D.A)** est destiné à travailler de manière spécifique les différents modules de l'attention que sont la focalisation attentionnelle, le Nback et l'attention divisée. Ce programme a été réalisé et validé en collaboration avec les orthophonistes du service de rééducation neurologique de l'hôpital R.Poincaré à Garches.

Niveau : 6 ans à adulte.

Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité

Art. 206 / Agrément 3831 22



OEIL DE LYNX

Ce logiciel a pour but de travailler les déplacements oculaires, les stratégies de balayage et l'exploration d'un champ visuel ciblé.

Niveau : 7 ans à adulte.

Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 213 / Agrément 3838 18



OPPOSITIONS PHONOLOGIQUES

Parvenir à l'identification et à la discrimination de phonèmes à l'aide d'un programme utilisant une bibliothèque de + de 1000 photos et mots sonores et la possibilité de cibler les oppositions phonologiques et graphémiques de son choix.

Niveau : 5 à 13 ans.

Monoposte 109€ / prix dégressifs par quantité

Art. 176 / Agrément 3886 19



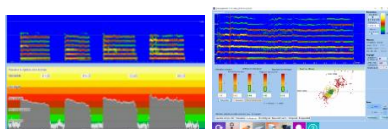
ORTHOGRAM PLUS

Acquérir les principales règles d'accords déterminant/nom; sujet/verbe; nom/adjectif à partir d'exercices ludiques. Améliorer les capacités lexicales et l'orthographe d'usage.

Niveau : 7 ans à adulte.

Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 186 / Agrément 3878 18



PACK VOCALAB 4

Logiciel de visualisation spectrale en temps réel des paramètres de la voix chantée, parlée et de la parole. Ce programme, riche et convivial est destiné à offrir aux patients un contrôle interactif de leur émission sonore. Le logiciel, Vocalab 4 a fait l'objet d'une importante mise à jour en septembre 2014.

Niveau : 5 ans à adulte.

Monoposte 379€ / prix dégressifs par quantité

Art. 215 / Agrément 3832



PERIMETRES ET SURFACES – GENYX

Travail sur le calcul des périmètres et des surfaces de polygones. Mesure des aires et amélioration de la représentation mentale.

Monoposte **39€** / prix dégressifs par quantité

Art. 875 / Agrément 3922 6



PHONORTHO

Développer les capacités métaphonologiques et la conscience phonologique. Maîtriser les processus de segmentation syllabique des mots et améliorer le lien entre langage oral et langage écrit par des procédures phonologiques d'assemblage. Améliorer le traitement phonologique pour améliorer la mémoire verbale à court terme. **Niveau** : 4 ans à adulte.

Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Art. 174 / Agrément 3843 **17**



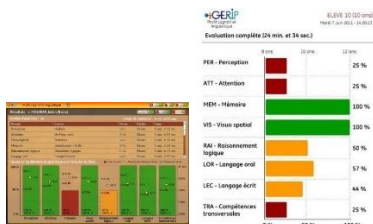
Monoposte 39€ / prix dégressifs par quantité

Art. 881 / Agrément 3921 **6**



Monoposte 119€ / prix dégressifs par quantité

Art. 203 / Agrément 3864 **20**



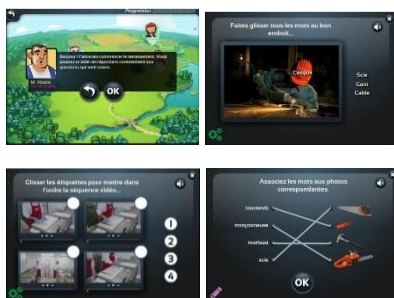
Monoposte 179€ / prix dégressifs par quantité

Art. 162 / Agrément 3863 **30**



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

Art. 874 / Agrément 3920 **11**



Monoposte 199€ / prix dégressifs par quantité

PHRASES A COMPLETER – GENYX

Compléter des phrases en tenant compte du vocabulaire, de l'orthographe, de la syntaxe, des règles de grammaire et du contexte sémantique. Ce programme est destiné en priorité aux apprenants allophones voulant apprendre le français ou à des adultes ayant des problèmes d'évocation, de mémorisation ou d'orthographe.

PRÉVENT ALZ (1E 2E 3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Logiciel pour évaluer les capacités cognitives des patients atteints d'une maladie dégénérative et plus particulièrement de la maladie d'Alzheimer.

PROFIL COGNITIF ET LINGUISTIQUE

Évaluez le profil cognitif et linguistique de vos patients dans 8 domaines : Perception, Attention, Mémoire, Logique, Visuo-spatial, Langage oral, Langage écrit, Compétences transversales...
Niveau : 8 ans à adulte.

PROVERBES ET EXPRESSIONS – GENYX

Enrichissement du langage oral par un travail d'évocation et de compréhension sur des proverbes et expressions idiomatiques.

READ PLAY (3E 4E 5E 6E 1ERE SEC)

Évaluation des compétences clés chez des adultes en situation d'illettrisme.
GERIP et ses partenaires (Cuisine aux, images, Labo Gipsa Lab, Département du Rhône, Grand Lyon, Région Rhône-Alpes, Imaginove) sont heureux de vous présenter le logiciel Read Play, **serious game** innovant qui associe des séquences vidéo dynamiques de la **vie professionnelle (métiers du bâtiment, de la restauration...)** à des épreuves d'évaluation du langage écrit et du fonctionnement cognitif.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Art. 163 / Agrément 3862 **33**



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

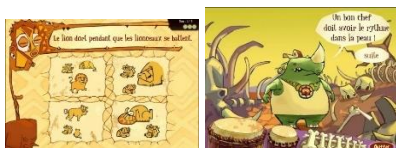
REPÉRAGE LOGIQUE

Ce logiciel permet de travailler les associations logiques, la compréhension de consignes visuelles et/ou sonores, le balayage visuel, la capacité de raisonnement logique.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles visuo-spatiaux ou du raisonnement logique.

Niveau : 4 à 9 ans.

Art. 192 / Agrément 3841 **12**



Monoposte 129€ / prix dégressifs par quantité

SAMO

Jeu multimédia d'aventures et de réflexion destiné à :

- Identifier et reproduire des structures rythmiques
- Susciter des situations d'enrichissement du langage oral.
- Développer les fonctions visuo-spatiales
- Comprendre des consignes orales ou écrites.

Une nouvelle génération de logiciels avec encore plus d'animations, de qualité graphique et de plaisir !

Niveau : 6 ans à 13 ans.

Art. 169 / Agrément 3829 **22**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

SÉQUENCES ET DYSPHASIES

Ce logiciel a pour objectif de développer les compétences nécessaires aussi bien à l'apprentissage du langage oral que du langage écrit, chez des enfants dysphasiques.

Niveau : 5 ans à 12 ans.

Art. 164 / Agrément 3880 **17**



Monoposte 69€ / prix dégressifs par quantité

STOCK LEXICAL

Ce logiciel a pour but de travailler l'enrichissement du stock lexical, l'évocation, la catégorisation.

Ce programme sera utilisé avec profit dans les troubles du langage oral et écrit et pour la rééducation de troubles neurologiques (aphasies).

Niveau : 6 ans à adulte.

Art. 177 / Agrément 3830 **11**



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité

SUDOKU 2E 3E 4E 5E 6E PRIMAIRE

Le but du sudoku est de remplir entièrement une grille de 9 lignes et de 9 colonnes (81 cases) avec un seul chiffre ou couleur ou lettre dans chacune des cases. Difficulté progressive et modulable.

Niveau : Adultes

Art. 876 / Agrément 3919 **8**



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité

SUITES LOGIQUES – GENYX 1E 2E 3E 4E PRIMAIRE

Travail de logique et de raisonnement à partir de suites de nombres, de lettres et de formes. Entraînement à la passation de tests psychotechniques souvent utilisés dans le cadre d'un examen ou d'un recrutement.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Art. 877 / Agrément 3918 **8**



Monoposte 88€ / prix dégressifs par quantité

SYLLABO

Améliorer la voie phonologique et lexicale en repérant des phonèmes cibles dans des mots et en développant les capacités d'adressage. Augmenter le stock lexical et la rapidité d'évocation. Prévenir les inversions dans les groupes consonantiques tant au niveau oral qu'écrit.

Niveau : 6 ans à adulte.

Art. 171 / Agrément 3828 **15**



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité

T.M.R (LA THERAPIE MELODIQUE ET RYTHMEE) 1E 2E 3E 4E PRIMAIRE

Ce programme vous permettra de rééduquer des patients aphasiques non fluents, présentant d'importants troubles de l'incitation, en produisant des énoncés informatifs de longueur croissante.

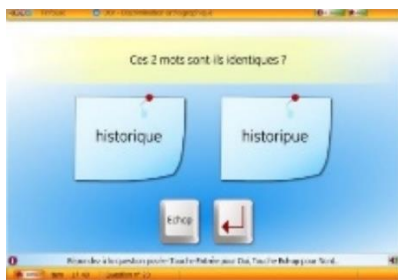
L'objectif est thérapeutique, **basé sur une méthode de rééducation reconnue (la Thérapie Mélodique et Rythmée) et étroitement contrôlée par l'orthophoniste.**

La TMR doit permettre :

- la restauration d'un feed-back auditif,
- une répétition possible dans un premier temps, puis une articulation parfaite
- l'amélioration de la compréhension
- un retour à la communication verbale.

Niveau : Adultes aphasiques.

Art. 207 / Agrément 3839 **25**

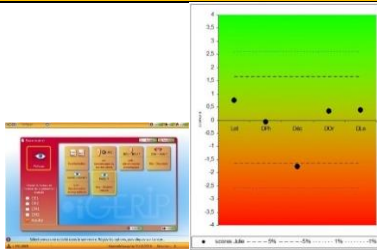


TINFOLEC 2E 3E 4E PRIMAIRE

Tinfolec est un **test informatisé de lecture** développé avec le Laboratoire EMC (Etude des Mécanismes Cognitifs) Lyon 2 - Pr Jean Ecalle.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Monoposte 149€ / prix dégressifs par quantité

Art. 160 / Agrément 3834 **25**

Ce logiciel a pour objectif d'évaluer le niveau de lecture et certains aspects des processus d'identification de mots écrits dont on connaît le caractère essentiel en lecture. En effet, si lire c'est comprendre, la composante compréhension est profondément dépendante de l'identification de mots. Trois types de processus sont testés dans les 5 modules du logiciel : alphabétiques (connaissance du son, des lettres, conversions grapho-phonémiques), phonologiques (discrimination phonologique et décodage) et orthographiques (discrimination orthographique et décision lexicale). Cet outil informatisé fournit à l'issue de la passation un compte rendu complet du niveau de lecture avec :

- la **vitesse de traitement**, que seule la technologie informatisée peut déterminer et qui **est fortement corrélée au niveau de lecture**.
- les **difficultés éventuelles sur les différents processus engagés directement ou indirectement en identification de mots écrits** via la présentation synoptique des résultats sur graphiques.

Niveau : 7 ans à adulte.

UNITES DE MESURE – GENYX

Comprendre et manipuler les unités de mesure et les conversions : kg, g, cm, l, cl à partir de concrètes. Par exemple calculer et convertir des mètres, encadrer des nombres, arrondir, associer un ordre de grandeur à une unité, lire des plans, répondre à des questions liées à la vie quotidienne autour des mesures et des symboles.



Monoposte 49€ / prix dégressifs par quantité

Art. 880 / Agrément 3917 **8**



Monoposte 97€ / prix dégressifs par quantité

Art. 211 / Agrément 3845 **17**

VISUO (STRAT VIS)

- Développer les capacités de perception
- Favoriser la discrimination visuelle
- Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo- spatiaux

Ce logiciel sera surtout utilisé avec des débutants en lecture pour la prévention des dyslexies de surface, des dyslexies mixtes et des déficits attentionnels.

Niveau : 5 à 12 ans. **Maternelle 3 1° 2°**



Monoposte 103€ / prix dégressifs par quantité

Art. 202 / Agrément 3844 **18**

VISU MEMO

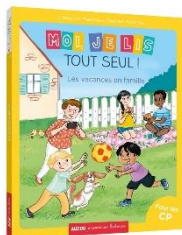
- Proposer des stratégies cognitives de mémorisation
- Entraîner et développer la mémoire à court terme
- Augmenter les capacités de rétention séquentielle
- Rééduquer les troubles visuo-attentionnels et visuo-spatiaux
- Entraîner le patient dans le domaine linguistique pour structurer la mémoire verbale
- Améliorer les fonctions de récupération et de rappel.



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Moi je lis tout seul DÈS 6 ANS



Pour démarrer l'apprentissage de la lecture tout en douceur, des histoires simples, racontant les aventures d'Oscar et Salomé et de leur classe de CP. Un niveau très débutant et des jeux de compréhension adaptés, créés par une enseignante de maternelle. La collection a été testée en classes de CP (&CE1).

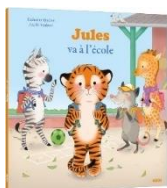


Code article	Titre	TVAC	
5522	Moi, je lis tout seul ! À la ferme ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5565	Moi, je lis tout seul ! À la montagne ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5529	Moi, je lis tout seul ! Bientôt Noël ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5574	Moi, je lis tout seul ! En retard ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5523	Moi, je lis tout seul ! La chute C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5500	Moi, je lis tout seul - La classe de mer	4,95 €	
5547	Moi, je lis tout seul ! La fête de l'école C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5546	Moi, je lis tout seul ! La journée au cirque C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5584	Moi, je lis tout seul ! La nouvelle élève C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7205	Moi, je lis tout seul - La nouvelle maîtresse 17/08/2017	4,95 €	
5588	Moi, je lis tout seul ! L'après-midi à la bibliothèque C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5585	Moi, je lis tout seul ! La rentrée des classes C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5589	Moi, je lis tout seul ! La sortie au zoo C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5566	Moi, je lis tout seul ! La visite au musée C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5582	Moi, je lis tout seul ! Le déjeuner à la cantine C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
5511	Moi, je lis tout seul - Le goûter d'anniversaire	4,95 €	
5583	Moi, je lis tout seul ! Les poux ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7204	Moi je lis tout seul - Les vacances en famille	4,95 €	
5558	Moi, je lis tout seul ! Tous à l'eau ! C. Masteau / C. Modeste DÈS 6 ANS	4,95 €	
7209	Moi, je lis en CE1 ! - La journée catastrophe	5,50 €	
7208	Moi, je lis en CE1 ! - La nouvelle classe	5,50 €	
9121	Moi, je lis en CE1 ! - Jeu de piste en forêt 16/08/2018	5,50€	

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Mes p'tits albums



Une collection d'histoires tendres,
amusantes et émouvantes sur un
thème particulier. **DÈS 3 ANS**



7420	Jules va à l'école DÈS 3 ANS	5,95€	1
7421	Azuro et l'île fantastique DÈS 3 ANS	5,95€	1
4541	Augustin et l'oeuf de Pâques Géant DÈS 3 ANS	5,95€	1
7422	Moustache a un rival DÈS 3 ANS	5,95€	1
7423	Walter enquête à la bibliothèque DÈS 3 ANS	5,95€	1
7424	Simon joue les détectives DÈS 3 ANS	5,95€	1
6479	Scratch l'éléphant est trop collant DÈS 3 ANS	5,95€	1
7425	La boutique d'Anatole le campagnol DÈS 3 ANS	5,95€	1
7426	Malou et Maëlle les jumelles coccinelles DÈS 3 ANS	5,95€	1
9118	Andin se fait un nouveau copain 16/08/2018	5,95€	1
9119	Charlotte la marmotte a la bougeotte 16/08/2018	5,95€	1
9120	Tao part en excursion 26/09/2018	5,95€	1



7427	Le voyage de petite taupe DÈS 3 ANS	5,95€	1
7428	Simon et la petite souris DÈS 3 ANS	5,95€	1
4427	Simon est tête en l'air DÈS 3 ANS	5,95€	1
4428	Un mensonge de trop pour Moustache DÈS 3 ANS	5,95€	1
4429	Léo le phoque au secours de son ami DÈS 3 ANS	5,95€	1
4433	Joyeux Noël, Petite taupe ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
4436	La grosse colère d'Esther DÈS 3 ANS	5,95€	1
4437	Léonard est un drôle de canard ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
4438	Simon et la drôle d'invention DÈS 3 ANS	5,95€	1
4439	Vladimir ne veut pas dormir DÈS 3 ANS	5,95€	1
4534	Ali Gatore se prend pour le roi DÈS 3 ANS	5,95€	1
7429	Azuro et la sorcière DÈS 3 ANS	5,95€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

4536	Simon le raton a une nouvelle maison DÈS 3 ANS	5,95€	1
4547	Kiss le serpent s'ennuie tout le temps DÈS 3 ANS	5,95€	1
4548	Une surprise pour Petite Taupe DÈS 3 ANS	5,95€	1
4549	Azuro - Sur la piste de Jippy ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
4550	Hector et la chasse au trésor DÈS 3 ANS	5,95€	1
4556	Babou a un talent fou ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
7430	Léon le raton part découvrir le monde DÈS 3 ANS	5,95€	1
4558	Azuro le dragon bleu DÈS 3 ANS	5,95€	1
4559	Jules veut soigner son ami DÈS 3 ANS	5,95€	1
4562	Clotilde aide sa nouvelle amie DÈS 3 ANS	5,95€	1
4563	Chouquette est dans la lune DÈS 3 ANS	5,95€	1
4564	Moustache le roi des bêtises DÈS 3 ANS	5,95€	1
4565	Berlingot n'a peur de rien DÈS 3 ANS	5,95€	1
4569	La famille Suricate déménage DÈS 3 ANS	5,95€	1
7431	Sami le ouistiti, prince d'Amazonie DÈS 3 ANS	5,95€	1
7432	Pipo raconte n'importe quoi ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
7433	Cédric veut être fils unique ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
7865	Clotilde part en colonie de vacances DÈS 3 ANS	5,95€	1
7866	Chouquette et les Secrets Magiques DÈS 3 ANS	5,95€	1
7867	Camille veut une nouvelle famille DÈS 3 ANS	5,95€	1
7868	Manolo le blaireau se prépare pour l'hiver DÈS 3 ANS	5,95€	1
7869	Renato aide le Père Noël DÈS 3 ANS	5,95€	1
7870	Petit Castor reçoit un drôle de cadeau ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
7871	Ferdinand le Papa Goéland DÈS 3 ANS	5,95€	1
7872	Martin le pingouin a un nouveau voisin DÈS 3 ANS	5,95€	1
7873	Mika l'ourson a peur du noir DÈS 3 ANS	5,95€	1
7874	Crocky le crocodile a mal aux dents DÈS 3 ANS	5,95€	1
7875	Robin, le petit écureuil des bois DÈS 3 ANS	5,95€	1
7876	Séraphin, le prince des dauphins DÈS 3 ANS	5,95€	1
2987	Berlingot est un super héros DÈS 3 ANS	5,95€	1
7880	Sa majesté Léonardo n'en fait qu'à sa tête DÈS 3 ANS	5,95€	1
7882	Petit panda cherche un ami DÈS 3 ANS	5,95€	1
7881	La petite souris et la dent DÈS 3 ANS	5,95€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

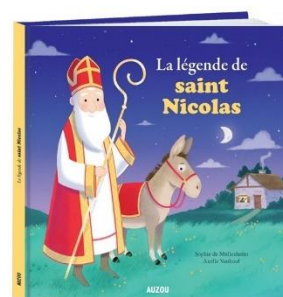
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

2991	Rosetta Banana n'est pas cracra ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
2992	Armande la vache qui n'aimait pas ses taches ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
2954	Petite taupe, ouvre-moi ta porte ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
2959	Zafo le petit pirate ! DÈS 3 ANS	5,95€	1
2958	La chauve-souris et l'étoile DÈS 3 ANS	5,95€	1
2933	Moustache ne se laisse pas faire DÈS 3 ANS	5,95€	1
2935	Roucoule est amoureuse DÈS 3 ANS	5,95€	1
7883	Renard et les trois œufs DÈS 3 ANS	5,95€	1

Mes grands albums



Une série en **couverture mousse** qui reprend les beaux succès de la collection Mes P'tits albums. **DÈS 3 ANS**



7884	Simon et le grand marathon des rennes de Noël DÈS 3 ANS	9,80€	1
7885	Renato et le traineau du Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	1
7886	Azuro à l'école des monstres DÈS 3 ANS	9,80€	1
4434	Azuro et le défi du Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	1
4435	Azuro et la sorcière DÈS 3 ANS	9,80€	1
4446	Léon le raton part découvrir le monde DÈS 3 ANS	9,80€	1
7887	Joyeux Noël, Petite taupe ! DÈS 3 ANS	9,80€	1
4551	La légende de saint Nicolas DÈS 3 ANS	9,80€	1
7888	Hector et la chasse au trésor DÈS 3 ANS	9,80€	1
7889	Simon le raton a une nouvelle maison DÈS 3 ANS	9,80€	1
7890	Azuro - Sur la piste de Jippy ! DÈS 3 ANS	9,80€	1
7893	Une surprise pour Petite taupe DÈS 3 ANS	9,80€	1
4557	Ferdinand le Papa Goéland DÈS 3 ANS	9,80€	1
7892	Renato aide le Père Noël DÈS 3 ANS	9,80€	1
7891	Azuro le dragon bleu DÈS 3 ANS	9,80€	1
7894	Moustache ne se laisse pas faire DÈS 3 ANS	9,80€	1
7895	Berlingot est un superhéros DÈS 3 ANS	9,80€	1
7896	Armande la vache qui n'aimait pas ses taches ! DÈS 3 ANS	9,80€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

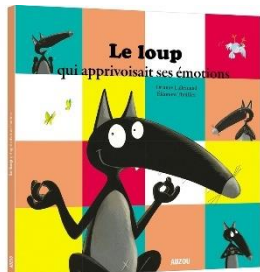
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

7897 Petite taupe, ouvre-moi ta porte ! DÈS 3 ANS

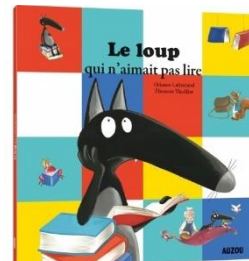
9,80€

1

LE LOUP



Une collection d'histoires tendres,
amusantes et émouvantes sur un thème
particulier. **DÈS 3 ANS**



8125 Le Loup qui apprivoisait ses émotions DÈS 3 ANS

5,95€

1

6142 Le loup qui apprivoisait ses émotions DÈS 3 ANS

9,80€

1

8127 Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS

5,95€

1

8130 **Ma pièce de théâtre** - Le Loup qui voulait changer de couleur DÈS 3 ANS

6,50€

1

6328 Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS

9,80€

1

6329 Le loup qui n'aimait pas lire DÈS 3 ANS

5,95€

1

8132 Le Loup qui voulait être un super-héros - **Anglais DÈS 3 ANS**

5,95€

1

8134 Le Loup qui voulait être un super-héros - **Allemand DÈS 3 ANS**

5,95€

1

4430 Le loup qui avait la tête dans les étoiles DÈS 3 ANS

5,95€

1

6280 **Mes histoires de Loup - Vol. 1** : « Le loup qui voulait changer de couleur », « Le loup qui s'aimait beaucoup trop », « Le loup qui cherchait une amoureuse », « Le loup qui ne voulait plus marcher », « Le loup qui faisait le tour du monde » et « Le loup qui voulait être un artiste ». DÈS 3 ANS

19,95€

1

8135 **Mes histoires de Loup - Vol. 2** : « Le loup qui fêtait son anniversaire », « Le loup qui voyageait dans le temps », « Le loup qui découvrait le pays des contes », « Le loup qui n'aimait pas Noël », « Le loup qui avait peur de son ombre » et « Le loup qui enquêtait au musée ». DÈS 3 ANS

19,95€

1

4444 Le loup qui voulait être un super-héros DÈS 3 ANS

5,95€

1

6263 Le loup qui avait la tête dans les étoiles DÈS 3 ANS

9,80€

1

LE LOUP



8136 Le loup qui voulait faire le tour du monde en **Allemand DÈS 3 ANS**

5,95€

1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

8137	Le loup qui voulait faire le tour du monde en Anglais DÈS 3 ANS	5,95€	1
8138	Le loup qui voulait être un super-héros DÈS 3 ANS	9,80€	1
8139	Le loup qui enquêtait au musée DÈS 3 ANS	5,95€	1
4546	Le loup qui voulait faire le tour du monde - version sonore DÈS 3 ANS	14,50€	1
8140	The wolf who did not want to walk anymore DÈS 3 ANS	6,50€	1
8141	The wolf who wanted to travel the world DÈS 3 ANS	6,50€	1
8143	The wolf who wanted to be an artist DÈS 3 ANS	6,50€	1
8142	The wolf who travels back in time DÈS 3 ANS	6,50€	1
4555	Le loup qui avait peur de son ombre DÈS 3 ANS	5,95€	1
8144	Le loup qui enquêtait au musée DÈS 3 ANS	9,80€	1
8145	Le loup qui avait peur de son ombre DÈS 3 ANS	9,80€	1
4561	Le loup qui découvrait le pays des contes DÈS 3 ANS	5,95€	1
9010	Mes histoires de Loup : Le loup qui voulait changer de couleur, Le loup qui s'aimait beaucoup trop, Le loup qui cherchait une amoureuse, Le loup qui ne voulait plus marcher, Le loup qui voulait faire le tour du monde, Le loup qui voulait être un artiste, Le loup qui voyageait dans le temps, Le loup qui n'aimait pas Noël, Le loup qui fêtait son anniversaire. DÈS 3 ANS	19,95€	2
6274	Le loup qui fêtait son anniversaire DÈS 3 ANS	9,80€	1
6279	Le loup qui découvrait le pays des contes DÈS 3 ANS	9,80€	1
6380	Le loup qui fêtait son anniversaire DÈS 3 ANS	5,95€	1
6406	Le loup qui voyageait dans le temps DÈS 3 ANS	5,95€	1
8146	The wolf who wanted to change his color DÈS 3 ANS	5,95€	1
8147	Der Wolf der seine Farbe nicht mochte DÈS 3 ANS	5,95€	1
6273	Le loup qui n'aimait pas Noël DÈS 3 ANS	9,80€	1
8148	Le loup qui voulait être un artiste DÈS 3 ANS	9,80€	1
6407	Le loup qui voyageait dans le temps DÈS 3 ANS	9,80€	1
8149	Le loup qui voulait être un artiste DÈS 3 ANS	5,95€	1
6408	Le loup qui voulait faire le tour du monde DÈS 3 ANS	5,95€	1
6277	Le loup qui cherchait une amoureuse DÈS 3 ANS	9,80€	1
4546	Le loup qui voulait faire le tour du monde DÈS 3 ANS	14,50€	1
6278	Le loup qui ne voulait plus marcher DÈS 3 ANS	9,80€	1
6276	Le loup qui s'aimait beaucoup trop DÈS 3 ANS	9,80€	1
8150	Le loup qui cherchait une amoureuse DÈS 3 ANS	5,95€	1
8151	Le loup qui ne voulait plus marcher DÈS 3 ANS	5,95€	1
6275	Le loup qui voulait changer de couleur DÈS 3 ANS	9,80€	1
8152	Le loup qui s'aimait beaucoup trop DÈS 3 ANS	5,95€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

2957 Le loup qui voulait changer de couleur DÈS 3 ANS

5,95€

1

9117 Le loup qui rêvait d'océan

9,80€

1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



Art.6140

Normandie juin 44 - Coffret 5 tomes

65€

10+2

COFFRET REGROUPANT LES 5 ALBUMS + 1 POSTER

Les 5 albums Normandie juin 44 dans un coffret avec un poster en cadeau.

Tome 1 : Omaha Beach - La pointe du Hoc

Tome 2 : Utah Beach - Carentan

Tome 3 : Gold Beach - Arromanches

Tome 4 : Sword Beach - Caen

Tome 5 : Juno Beach - Dieppe



Art.6136

Normandie juin 44 - Tome 1 : Omaha Beach - La pointe du Hoc

13,80€

2

Londres, un jour d'avril 1944. Peter Mac Tavish peint Picadilly Circus quand il est abordé par un médecin major de l'armée anglaise - un certain Trevor Lester - qui apprécie son art. Lester, craignant de ne pas revenir du grand débarquement annoncé, propose à Peter de les peindre, lui et sa femme, joue contre joue. Peter en vient à parler de lui : il s'est porté volontaire comme peintre pour couvrir le débarquement afin de montrer à ses parents qu'il n'est pas que seulement un vanu-pieds d'artiste raté qui ne vaudra jamais son frère Jim...



Art.6137

Normandie juin 44 - Tome 2 : Utah Beach - Carentan

13,80€

2

La date du 6 juin 1944 approche. En Europe, un jeune Allemand et un jeune Américain écrivent à leur mère respective. Chacun se prépare, à sa manière, à vivre les événements tragiques à venir. Jürgen, logé dans une ferme normande, sent bien que l'augmentation des bombardements et des vols de reconnaissance est un signe annonciateur d'un débarquement, mais il l'imagine dans le Pas-de-Calais. Lewis quant à lui loge dans une famille anglaise. Il appréhende son parachutage et les futures batailles sur le sol normand, face à un ennemi qu'il pense connaître, puisque sa famille est originaire d'Allemagne.

BD SECONDE GUERRE MONDIALE



Normandie juin 44 - Tome 3 : Gold Beach - Arromanches

13,80€

2

Le port artificiel d'Arromanches portait pour nom de code « Mulberry B ». De sa conception, en Angleterre, jusqu'à son utilisation optimale, en passant par les affres de la grande tempête qui le détruisit partiellement, Jimmy, ingénieur civil spécialisé en ingénierie portuaire, a tout vécu. Tout ça, il l'a raconté dans un livre sorti confidentiellement, peu après la fin de la guerre. Cette opération insensée dont dépendait le sort du Débarquement, il y a participé... Il parle de l'opiniâtreté des soldats et du génie des hommes, mais aussi

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Art.6138

de ces marins-pêcheurs de Port-en-Bessin qui ont aidé à la reconstruction du port artificiel quand tout semblait perdu.



Art.6139

Normandie Juin 44 - Tome 4 : Sword Beach – Caen

13,80€

2

Paul et Wolfgang se sont connus dans des circonstances bien étranges. Paul fait partie des 177 Français du commando Kieffer et va débarquer à Ouistreham sur le secteur de Sword Beach le 6 juin 1944 pour libérer la France. Wolfgang, lui, est allemand et tout les sépare. Ils vont en effet se croiser ce jour-là, mais certaines circonstances, marquantes pour les deux hommes, les conduisent à se retrouver quelques années plus tard et à devenir amis. On suit le parcours de Paul et du commando Kieffer qui libère Ouistreham, mais aussi tous les préparatifs du débarquement comme les planeurs Horsa du côté du pont de Pégasus. Hélène, la future femme de Paul, est étudiante à Caen. Elle nous fait revivre la libération de Caen.



Art.6141

Normandie Juin 44 - Tome 5 : Juno Beach – Dieppe

13,80€

2

Durant la seconde guerre mondiale, le Canada a payé un lourd tribut lors de la libération de l'Europe : en août 1942, par manque de repères, le débarquement de Dieppe appelé « Opération JUBILÉE » se solda par un cuisant échec et d'énormes pertes... Mais, finalement, il s'avéra plein d'enseignements puisqu'il permit à l'étatmajor allié d'en préparer un autre : l'« Opération NEPTUNE » du « plan OVERLORD » qui, lui, allait être décisif... Ce 6 juin 1944, les soldats canadiens débarquèrent sur les sables de Juno Beach. Pour eux, plus rien ne serait jamais comme avant.



Art.8522

Normandie Juin 44 - Tome 6 : La Poche de Falaise-Chambois

13,80€

2

NOUVEAU pas dans le pack de 5 !

Plus de vingt ans se sont écoulés depuis ces terribles journées d'août 1944... À l'époque, Krysztof Ostrowski combattait sous les ordres du lieutenant-colonel Aleksander Stefanowicz de la 1ère division blindée du général Maczek. Les « Polonais de la poche de Falaise », comme on les appelle aujourd'hui... Ils avaient rejoint l'Angleterre après l'invasion de l'Europe par Hitler, et le 30 juillet 1944, ils débarquent à Arromanches... Aussitôt engagés dans les combats au sud de Caen, ils vont jouer le premier rôle dans la fermeture de la Poche de Falaise. Les 19, 20 et 21 août 1944 resteront à jamais gravés dans leurs mémoires. Trois jours et trois nuits durant lesquels les armées allemandes prises au piège ont tenté par tous les moyens et avec l'énergie du désespoir de sortir de la nasse qui se resserrait d'heure en heure. Trois jours et trois nuits d'une extrême violence qui ont marqué la fin de la bataille de Normandie.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Art. 9027

BD 14-18 LA GRANDE GUERRE

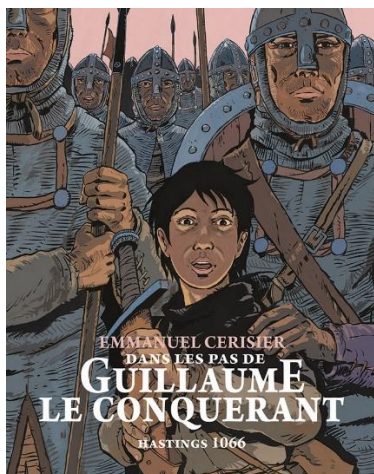
15,50€

2

1914... Le plus terrible et sanglant des conflits de l'Histoire vient de débiter. Il entraînera dans la mort plus de 18 millions de soldats. Alors qu'il n'est encore qu'un enfant, Ulysse voit son père et son frère quitter sa lumineuse garrigue pour rejoindre les terres sombres et souillées par la guerre à l'est de la France. Un conflit qui se voulait court et qui durera plus de quatre ans, volant l'enfance du jeune garçon pour en faire un combattant, prêt à tomber sur le champ d'honneur pour sa patrie...



PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



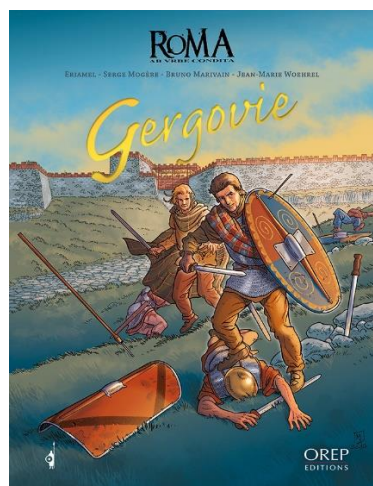
Dans les pas de Guillaume le Conquérant - Hastings 1066 – BD

12,50€

2

En 1066, Guillaume, duc de Normandie, lève une armée pour envahir l'Angleterre et s'emparer du trône. Maixent, jeune garçon issu d'une famille pauvre, accompagne de façon inattendue le comte Tancrede de Hautmesnil qui s'en va avec ses hommes rejoindre le chef normand sur la côte. C'est de là, profitant des vents favorables, que la flotte des conquérants va se lancer à l'assaut de l'Angleterre, le 28 septembre. À bord des navires, on craint les caprices de la mer, mais déjà, le jour se lève et les côtes ennemies se dessinent. Bientôt, ce sera Hastings et la bataille décisive.

Art.4338



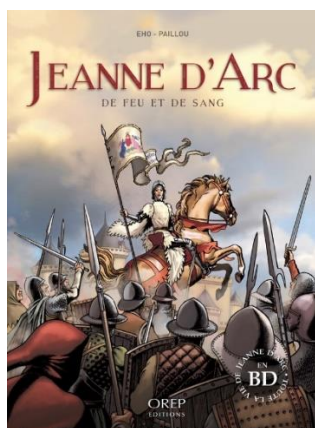
Gergovie

18,90€

3

Cette bande dessinée historique permet de se replonger dans l'oeuvre de César et sa vision de la guerre des Gaules. Cette relecture s'enrichit des acquis récents de l'archéologie et donne ainsi une vue renouvelée de cet épisode de l'histoire, qui s'éloigne alors des récits et clichés traditionnels repris génération après génération. Une BD pleine de détails, qui se veut au plus près des faits rapportés par César, réinterprétés par les historiens et les archéologues à partir des découvertes les plus récentes. L'album, bien renseigné et bien dessiné, avec des restitutions de très haute qualité, notamment des camps fortifiés, le génie civil et militaire, les machines de la guerre des Gaules, dont le dénouement aurait pu modifier le cours de l'histoire.

Art.6135



Jeanne d'Arc - De feu et de sang

15,50€

2

Les ténèbres envahissent le royaume de France. Miné par la guerre et la famine, le pays risque de tomber aux mains des Anglais. Alors que le dauphin Charles, désavoué par sa propre mère, désespère de devenir un jour le roi, une jeune fille de Domrémy, guidée par des voix mystérieuses, sort de l'ombre et jure de le mener sur le trône. La prophétie de Merlin est en marche : « Le royaume perdu par une femme sera sauvé par une pucelle. » À la tête d'une petite troupe, portée par une ferveur et une volonté sans limite, celle que l'on nomme déjà Jeanne la Pucelle lève le siège d'Orléans. Derrière elle, le peuple de France reprend armes et courage pour se lancer à corps perdu dans la plus grandiose des épopées.

Art.6134



lpagine Contes bilingues FR/NL



Art. 6377

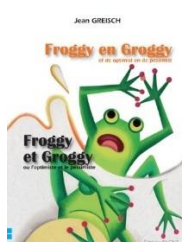
Azoï et le robot / Azoï en de robot Non loin du domicile de Minerva la chouette, habite son bon ami, Azoï le chat. Un jour, Azoï expose son amie un problème. Son règne, jusqu'alors incontesté, est menacé par l'arrivée d'un intrus : un robot aspirateur de dernière génération, qui a toute l'apparence d'un chat !

Azoï réussira-t-il à mettre le robot échet et mat, ou doit-il abdiquer en faveur du nouveau venu, pionnier du nouvel ordre technologique ?

Apd 11ans

14€

2



Art. 6376

Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste / Froggy en Groggy, of de optimist en de pessimist

Dans une mare d'une ferme normande vivent deux grenouilles : Froggy et Groggy. Ce sont de bons copains, mais chacun a son caractère bien trempé : Froggy est un optimiste impénitent et Groggy un pessimiste inguérissable. Lors d'une expédition nocturne dans une étable, il se produit un accident tragique...

Apd 11ans

14€

2



Art. 6373

Luna, la panthère noire / Luna, de zwarte panter

Il y a bien longtemps, une petite panthère, ardemment espérée par ses parents, vint au monde. Mais la surprise fit place à la stupeur lorsque chacun préféra déguerpi au lieu d'adresser aux parents des vœux de bonheur. La stupeur du père se transforma sur le champ en fureur. Pourquoi? Toutes les panthères de sa lignée naissaient tachetées de noir... et celle-ci était noire de la tête aux pieds !

Apd 9ans

8€

1



Art. 6206

Malice, le chien abandonné / Deugniet, de achtergelaten hond

Un conte bilingue de Jasmin Heymelaux en édition français/néerlandais, pour apprendre la langue étrangère en prenant plaisir à chaque ligne. Une mise en page spécialement conçue pour progresser dans l'histoire avec facilité.

« Au cœur de la nuit, alors qu'il pensait qu'il allait mourir là, Malice le chien vit des lumières qui s'approchaient de lui en vacillant. Elles se firent toute proches et on entendit la voix d'un chien dans l'obscurité :-Chef, un camarade ! Là !

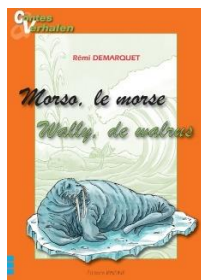
10€

2

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Le faisceau d'une puissante lampe torche vint se poser sur le nez de Malice et un chien, vêtu d'un treillis de combat avec trois étoiles sur la poitrine, lui adressa la parole...

Un frisson parcourut l'échine de Malice... Qu'allait-il devenir ? »



Art. 6374

Morso, le morse / Wally, de Walrus « Au grand soleil, au plus fort de la journée, un morceau de baquise vint à se détacher du Pôle Nord... Affalé sur le radeau que la Fortune avait ainsi fabriqué, Morso, le morse, après avoir entendu la glace se fendre en deux, ne pouvait imaginer ce qui allait lui arriver »



10€ 2

Imagine Contes bilingues FR/UK

4684	Minerva et les papillons qui ne perdent jamais le Nord F/UK	14€	2
4681	Sally la salamandre qui jouait avec le feu F/UK	14€	2
6197	Azoï et le robot F/UK	14€	2
4683	La conjuration des coucous F/UK	14€	2
6198	Malice, le chien abandonné F/UK	7€	1
4682	Ariane, l'araignée qui filait mauvais coton F/UK	14€	2
4671	Conte Le terrible mystère F/UK	6,50€	1
4672	Conte Nigel et Apollon F/UK	6,50€	1
4673	Conte Luna la panthère noire F/UK	6,50€	1
4674	Conte Odile et le pélican F/UK	7€	1
6202	Kalinka, la poule qui voulait devenir danseuse-étoile F/UK	14€	2
4675	Conte Morso le Morse F/UK	7€	1
4676	Ali Baba dans le Palais de la mémoire F/UK	14€	2
6199	Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste F/UK	14€	2
4677	Elsa la corneille F/UK	14€	2
4678	Le renard et le hérisson F/UK	14€	2
4679	Bichou, le cheval qui ne savait pas mentir F/UK	14€	2
4680	Minerva et les champignons de l'immortalité F/UK	14€	2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

4687	conte Belle de Nuit FR/UK 9791091749039	7€	1
4686	Conte Herbie aux yeux bleus FR/UK	7€	1
4685	Contes Mataf et les loups F/UK	7€	1

Ipagine Contes bilingues FR/D



4694	Bichou, le cheval qui ne savait pas mentir F/D	14€	2
6205	Malice, le chien abandonné F/D	8€	1
6204	Morso le morse FR/D	8€	1
6203	LUNA la panthère noire F/D	8€	1
6201	Kalinka, la poule qui voulait devenir danseuse-étoile F/D	14€	2
4696	Sally la salamandre qui jouait avec le feu F/D	14€	2
4698	La conjuration des coucous F/D	14€	2
4697	l'araignée qui filait mauvais coton F/D	14€	2
4695	Minerva et les champignons de l'immortalité F/D	14€	2
4693	La chouette et l'alouette F/D	14€	2
4688	Conte Morso le morse F/D	8€	1
6200	Froggy et Groggy ou L'optimiste et le pessimiste F/D	14€	2
6196	Azoï et le robot FR/D	14€	2
4692	Le renard et le hérisson F/D	14€	2
4691	Elsa la corneille F/D	14€	2
4690	Ali Baba dans le Palais de la mémoire F/D	14€	2
4689	Conte Belle de Nuit FR/D 9791091749411	8€	1
4699	Minerva et les papillons qui ne perdent jamais le Nord F/D	14€	2
6195	La sirène et le loup de mer F/D	14€	2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Imagine **Contes bilingues FR/PORTUGAIS**

Idéal pour les PRIMO parlant portugais.

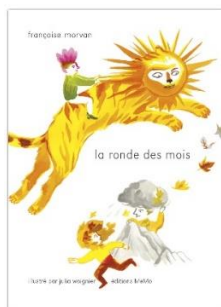


4667	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça LIVRE	8€	1
4668	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (volume 2). LIVRE	8€	1
4669	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (volume 3). LIVRE	8€	1
4670	Bilingue Français - Portugais Les Amis du Jaguar / Amigos da Onça (Volume 4). LIVRE	8€	1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

MeMo **Collection coquelicot** À chaque livre son illustration, voulue nombreuse pour que la lecture soit vivante et puisse courir librement du texte à l'image et de l'image au texte.



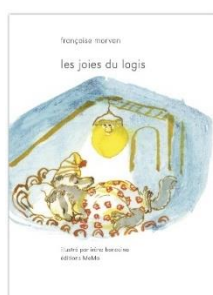
Art. 8539

La ronde des mois Après La Saga des petits radis et Les Joies du logis, Françoise Morvan livre une Ronde des mois tout aussi réjouissante. Chaque mois se présente, avec son caractère et ses atours : Janvier chemine paisiblement avec sa galette à croisillons, Février se plaint d'être mal aimé et qu'on lui ait volé son vingt-neuf. Mars jette ses giboulées et avril fait... des poissons. Mai se pose tel un baiser sur une joue et Juin ruisselle de soleil... Chacun fait discrètement appel aux dictons et traditions populaires l'entourant, tout en apportant une touche d'humour et de poésie.

12€

2

Pour ce nouvel opus de la collection, on découvre Julia Woignier, dont les illustrations inventives et lumineuses portent à merveille ces vers de grande qualité, qui redonnent ses lettres de noblesse à la poésie lue et mémorisée.

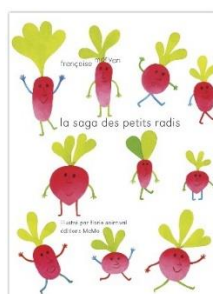


Art. 8541

Les joies du logis « Ô doux nid, bonheur infini... » Au fil de cette comptine tendre et drôle de Françoise Morvan, les animaux nous racontent le bonheur d'être chez soi. Le cliquetis des rimes, le plaisir des rythmes et des illustrations nombreuses et proches du texte sont l'occasion de découvrir la poésie avec humour et tendresse. De l'étable à la volière, les aquarelles d'Irène Bonacina nous guident pour un petit tour où l'on découvre, avec délice, les joies du logis.

12€

2



Art. 8544

La saga des petits radis « C'est la sarabande dans les plates-bandes : on vient ce midi cueillir les radis. »

12€

2

Ainsi commence la course folle des radis en déroute dans le potager, qui se poursuit au rythme effréné des rimes de Françoise Morvan. Le cliquetis des rimes, le plaisir des rythmes et des illustrations nombreuses et proches du texte sont l'occasion de découvrir la poésie avec humour et tendresse. Rutabagas, laitues ou petits pois : où les radis pourront-ils se cacher pour échapper au jardinier ? Un petit livre exquis, où Florie Saint-Val nous croque les radis en couleurs lumineuses au fil des légumineuses...

MeMo **Les albums** Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..



Art. 8545

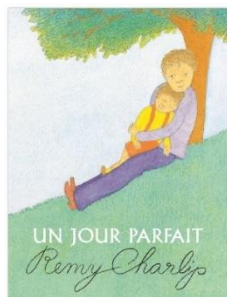
Les coiffeurs des étoiles Deuxième livre de Jeanne Macaigne, *Les coiffeurs des étoiles* nous entraîne dans une aventure échevelée !

18€

2

Un jour, les parents de Romarin, Jacinthe et Timbale se sont installés sur une île isolée. Coiffeurs réputés, ils ont tissé des liens fraternels avec les mystérieux habitants de celle-ci, des étranges et muets personnages qui ne sortent qu'une fois le soleil couché pour contempler le ciel étoilé. Les nuits de tempête, les vents de la Mer soufflaient si fort que leurs chevelures étaient toutes emmêlées. Aux coiffeurs de tout recoiffer. Mais un soir, alors que les trois frères et sœurs discutent du mystère de leurs amis, l'arbre sur lequel ils sont installés se réveille...

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)



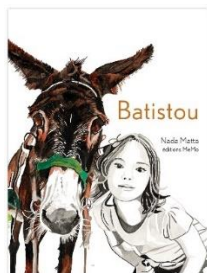
Art. 8547

Un jour parfait Un père et son fils partagent une journée parfaite, du réveil au coucher. Une journée où ils pourront déjeuner en discutant, rêver en regardant les nuages, danser avec leurs amis, faire une sieste sous un arbre, peindre et lire ensemble. Une journée comme les autres, simple et heureuse.

Dans son dernier livre, Remy Charlip célèbre la parentalité et toutes les familles. Comme dans *Heureusement* ou *Mon chat personnel* et privé, Charlip joue avec les sonorités et les rimes libres, entraînant les plus jeunes dans une comptine du quotidien.

15€

2



Art. 8548

Batistou Après *Petite pépète*, Nada Matta nous entraîne dans une promenade à dos d'âne. Si dans un premier temps, l'enfant est assez distante avec l'âne, préférant laisser les rênes à sa mère, tous deux s'apprivoisent rapidement. L'âne devient son compagnon, qu'elle aime et dont elle prend soin.

Le texte simple et les illustrations à l'encre noire et peintures colorées soulignent la poésie de cette rencontre entre l'enfant et l'animal.

13€

2

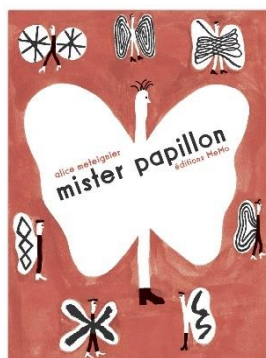


Art. 8550

Tête-bêche « L'agriculture sauvage est douce et facile », écrivait en 1975 Masanobu Fukuoka, pionnier de cette approche. Des pots, des chapeaux, des crapauds : des plantes, des humains et des animaux. Addition de formes élémentaires, ils se construisent et se déconstruisent sous nos yeux, pour illustrer les simples actions de l'agriculture sauvage : pailler, laisser faire, récolter... Ce voyage autour d'un monde de jardins rêvés invite grands et petits à l'observation et à une relation harmonieuse avec la nature. Une mise en couleur de Laurence Lagier sur une composition d'Ariadne Breton-Hourcq.

16€

2



Art. 8552

Mister Papillon « Mesdames et messieurs, ils sont là pour vous ce soir, veuillez accueillir nos concurrents à l'élection de Mister Papillon ! »

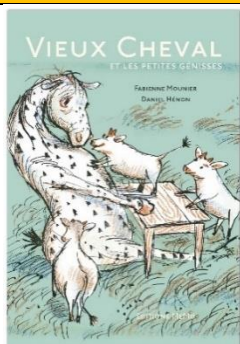
Sous les yeux émerveillés du public, accompagnés par les commentaires enthousiastes du présentateur, les candidats au titre défilent. Parmi eux, un papillon se démarque. Ailes sublimes, démarche assuré, c'est le papillon parfait ! Les jurés ne s'y trompent pas et le désignent Mister Papillon. Mais alors qu'il reçoit son trophée, ses ailes vacillent, vacillent, et se détachent... Stupeur ! Mister Papillon n'est qu'un vulgaire ver de terre ! Que faire ?

14€

2

Alice Métégnier nous livre une histoire décalée sur la différence, la tolérance et l'acceptation d'autrui, tout en déployant un large vocabulaire graphique pour servir son propos.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux. Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Art. 8554

Vieux Cheval et les petites génisses Vieux Cheval déprime.

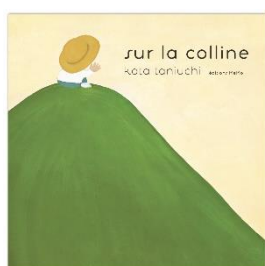
14€

2

Le fermier Martin décide de conduire au pré sept malicieuses petites génisses qui ne pensent qu'à s'amuser. Mais est-ce vraiment une si bonne idée ? Voulant s'amuser, celles-ci entraînent Vieux cheval dans leurs péripéties...

MeMo Les albums

Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..



Art. 8557

Sur la colline Un matin de printemps, un enfant part à bicyclette. De sa maison au haut de la colline, il pédale, espérant être à l'heure... Mais avec qui peut-il avoir rendez-vous ?

15€

2

« Sur la colline décrit le songe éveillé d'un enfant qui pédale dans la fraîcheur verte d'un matin calme. En face d'un texte minimal perdu dans le blanc de la page, les images de ce petit bijou, d'une suprême élégance, d'une immense sobriété, expriment le silence, la rêverie, une atmosphère d'attente diffuse, une contemplation muette et sereine. Du grand art, qui parle autant à l'adulte qu'à l'enfant. » Janine Kotwica



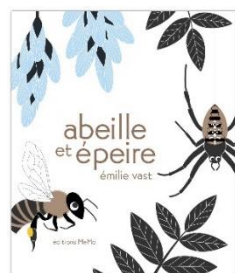
Art. 8558

L'hiver d'Isabelle L'hiver s'est installé tout autour d'Isabelle, personne ne sait pourquoi. La tristesse et le froid s'infiltrent par les trous de sa maison et emplissent le vide de sa vie. Elle reste comme endormie sans rêve ni souvenir, comme engourdie sans passé ni avenir.

16€

2

Une fenêtre se met à vibrer, un drôle de vent s'invite sous son toit et amène une fée au caractère bien trempé. Elle lui apprendra à renouer avec ses souvenirs. Elle lui apprendra à retrouver le chemin de ses rêves. Elle lui apprendra à apprivoiser le malheur. Et ce jour-là, Isabelle se réchauffera au doux printemps de la vie.



Art. 8560

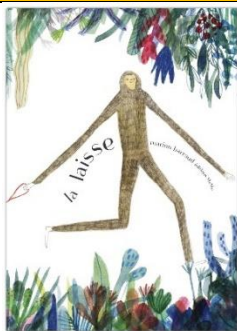
Abeille et Épeire Abeille fait des allers-retours, de la ruche aux fleurs, des fleurs à la ruche. En passant, elle observe la drôle de chose que tisse l'araignée Épeire et, distraite, finit par s'y prendre ! Commence alors un dialogue entre les deux travailleuses. L'une élabore seule et patiemment sa toile, tandis que l'autre travaille pour la ruche entière. Elles finissent par admettre que l'une et l'autre sont dignes d'admiration. Pourquoi alors cet étrange animal qu'on appelle « être humain » s'obstine-t-il à ne rien comprendre ? Cette fable animalière donne à tous l'occasion de mieux connaître les insectes, de comparer différentes formes de création et de replacer l'être humain dans la nature.

13€

2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



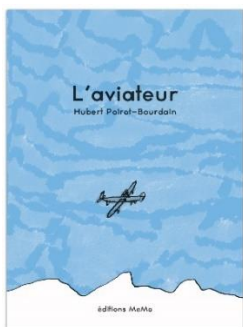
Art. 8563

La laisse Un grand singe marche dans la forêt, traînant derrière lui une laisse rouge. « Framboise » dit le texte. Mais qu'y a-t-il au bout de cette laisse ? Un chien, qui tient lui aussi une laisse ! « Abricot ». Et ainsi de suite. Ce petit jeu de « qui tient qui ? » nous mène sous terre, dans les airs et sur les eaux. Au fil d'une narration pleine de surprises, Marion Barraud met en scène une végétation riche et luxuriante, faite de transparences et superpositions. Qu'ils soient tout petits ou très grands, les animaux avancent dans ce décor coloré sous le regard curieux de trois grenouilles. Quand soudain, une falaise abrupte les stoppe dans leur voyage. Est-ce l'arrivée ?

15€

2

Dans ce premier livre d'auteure-illustratrice, Marion Barraud nous entraîne dans une aventure drôle et gourmande.



Art. 8565

L'aviateur L'aviateur vit la tête dans les nuages. Chaque matin, il décolle et observe le monde depuis les airs. Mais un jour, alors que le ciel semblait calme, un orage terrible éclate et le précipite avec son avion dans les montagnes. L'aviateur est indemne, mais son avion n'est plus qu'un tas de ferraille. C'est alors qu'une rencontre va changer le cours de sa vie...

15€

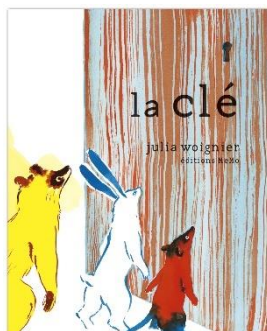
2

L'Aviateur est un hommage aux pionniers de l'aéropostale. C'est l'histoire romancée de Guillaumet, Saint-Exupéry, Mermoz et tous les autres qui ont repoussé chacun à leur tour les limites du possible.

Sous les étoiles, le premier livre de Hubert Poirat-Bourdain nous faisait traverser la Terre et remettre en question le dessus et le dessous, ici et ailleurs, soi-même et l'autre. Dans L'Aviateur, il s'agit à nouveau de choisir une direction... puis d'en changer !

MeMo Les albums

Pour ces albums, MeMo déploie son savoir-faire : essais sur machine, travail d'artisan sur chaque image, seule l'excellence peut servir ces artistes..

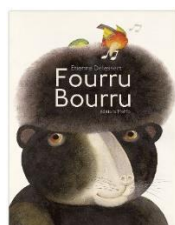


Art. 8568

La clé Au cours d'une promenade nocturne, un mulot, un lièvre et un lémurien entrent dans un jardin. En ayant fait plusieurs fois le tour, l'ennui les gagne : rien à manger, pas un oiseau dans le ciel. Ils trouvent alors une clé fichée dans la terre. Quelqu'un l'a sûrement égarée. Ils tirent et tirent dessus, jusqu'à l'arracher du sol. Quelle porte, quel coffre fabuleux ouvre t-elle ? Ça sent l'aventure ! Derrière une première porte, ils découvrent un jardin luxuriant et, entre les arbres fruitiers, de nombreuses cages et volières, qu'ils ouvrent à tour de clé. À chaque page, une porte libère de nouveaux animaux. Insouciant, nos aventuriers s'attaquent à toutes les serrures. Mais qu'y a-t-il derrière cette porte au ras du sol ? Et qui est le propriétaire de la clé ?

15€

2



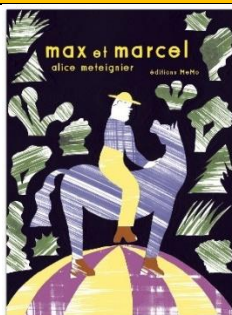
Art. 8570

Fourru bourru Dans un hêtre millénaire du jardin vit un ours solitaire. Il fait tinter les grelots de son chapeau fourré. Bientôt, des animaux s'y réfugient, s'y posent et y font leur nid. Le chapeau tangué bien un petit peu, mais chacun trouve sa place. Quand un orage survient, tous s'entraident. L'eau tombe en déluge des mois durant, recouvrant tout, sauf l'arbre millénaire, qui fait des kilomètres de haut. Tous attendent que le son des grelots retentisse à nouveau...

16€

2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)



Art. 8572

Max et Marcel Max et Marcel vivent une existence paisible dans un écrin de verdure. C'est l'anniversaire de Marcel, le cheval, et tous deux décident que c'est l'occasion idéale pour faire un grand voyage. De difficulté en difficulté, les moyens de transport se succèdent, jusqu'à une rencontre, qui fera prendre une toute autre altitude à leur voyage...

Max et Marcel est le premier livre d'Alice Métégnier, qui, au-delà de son style si reconnaissable et libre, inspiré de l'art brut, nous offre une histoire touchante et fluide, faite de petits accidents et de découvertes. Un nouveau talent à suivre.

14€

2

Mention Prima Opera à la Foire de Bologne 2017

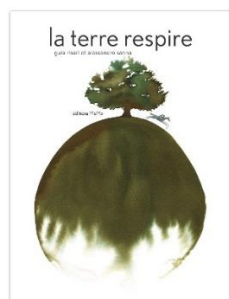


Art. 8574

Sous les étoiles « Très loin au dessus de ta tête, il y a les étoiles. Sous les étoiles, il y a les satellites. Sous les satellites, il y a les fusées. » Et dessous, les avions, les nuages et le ballet des oiseaux. Et ainsi jusqu'au centre de la terre. Et dessous ? Le livre entreprend une vertigineuse traversée spatiale, du dessous... au dessous ! Ainsi, sous le centre de la terre, il y a à nouveau la pierre, les mulots qui dorment, des fleurs et une petite fille, puis les grands arbres, le ballet des oiseaux, les nuages... Toutes les strates de la terre se déroulent à nouveau pour arriver jusqu'au étoiles, très loin au dessous. S'il fait jour d'un côté, de l'autre côté c'est la nuit. **La symétrie des différents éléments qui séparent les deux enfants, de chaque côté de la planète, crée un lien entre eux malgré la distance.**

14€

2

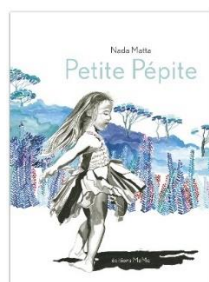


Art. 8576

La terre respire La terre respire est un chant sur la beauté du monde. Deux frères entendent un jour un battement de cœur, sans comprendre d'où il peut venir. L'un plus timoré, l'autre téméraire, ils s'élancent à l'aventure sur les routes et dans les mers du monde pour en découvrir la source, et découvrent que la Terre est grande et qu'elle abrite autant de cœurs que de destins. Les illustrations à l'aquarelle en grands traits de pinceaux qui couvrent chaque double-page et les couleurs fraîches et lumineuses contribuent à la sensation d'immensité qui se dégage de l'album. Une très belle rencontre de la voix poétique de Guida Risari avec l'artiste Alessandro Sanna.

18€

2



Art. 8579

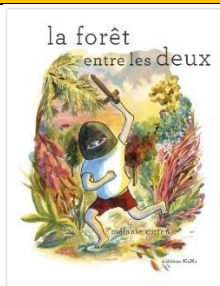
Petite pépète Petite pépète met en scène un adulte qui cherche une robe, des chaussures, un jeu, ou un livre pour une petite fille. À chaque fois, il lui faut expliquer qu'elle est différente, mais qu'elle n'est ni une extra-terrestre, ni un lutin, ni une sirène. C'est presque une petite fée, car elle est un peu magique, et vit dans l'instant.

13€

2

Cette déclaration d'amour, c'est celle de Nada Matta à sa petite fille trisomique. Et elle nous entraîne, de page en page, par le biais de questions et réponses, à la découverte de cette différence et de l'amour qui est le sien pour cet enfant. **Un livre simple et beau, qui incite petits et grands à prendre le risque de faire connaissance, de prendre le temps de découvrir et aimer.**

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



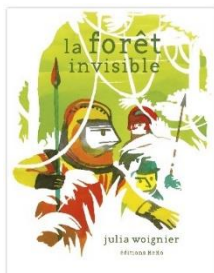
Art. 8582

La forêt entre les deux La forêt entre les deux, troisième opus de la trilogie débutée avec L'ombre de chacun et La source des jours, se situe chronologiquement après ceux-ci. Le soldat est ici le personnage principal de la narration mais tous les autres personnages sont présents. C'est l'histoire d'un Soldat fâché contre tous et contre tout, car tout le monde a tort et le monde est à l'envers. Un Soldat en guerre, décidé à montrer qu'il est le plus fort, le plus rapide, le plus intelligent... **Plus fort que ces émotions qui le submergent suite à la séparation de ses parents. Un Soldat en guerre contre lui-même.**

17€

2

Sur le chemin qui relie ses deux nouvelles maisons, il y a la forêt, un territoire où faire régner sa loi et ses humeurs et où retrouver ses compagnons



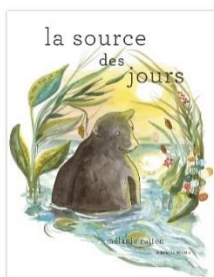
Art. 8584

La forêt invisible Un bataillon d'explorateurs armés s'enfonce dans un bois. Tout semble tranquille mais on entend bientôt des bruits étranges et on voit surgir des monstres chamarrés. Après la bataille, ceux qui s'en sortiront vont payer cher leur victoire. Cet album met en scène humains et bêtes sauvages. Leur conflit métaphorique est celui de la victoire sur des êtres différents. Nos explorateurs posent sur la dépouille de l'un des monstres, comme on le faisait après la chasse, devant l'objectif du photographe.

13,50€

2

La morale, discrète, comme il convient, est à méditer : on devient le monstre qu'on combat.



Art. 8586

La source des jours C'est l'histoire d'une Ourse qui danse, muette et solitaire, en symbiose avec les éléments de la nature, et d'un Cerf qui attend, en vain, son amoureuse. Avant qu'ils se croisent et qu'elle le reconforte, l'Ourse fera la rencontre du Livre, à la recherche de sa page perdue, et de deux meilleurs ennemis inséparables, le Caillou et le Canari. Tous ces personnages se retrouveront au fil d'une rivière, d'une grotte, d'une tempête... **Dans cet album, il est question du début, de la naissance, d'amour déçu, de la grande histoire et des petites histoires qui se construisent au rythme du grand bal de la nature.**

17€

2



Art. 8588

L'ombre de chacun C'est l'histoire d'un cerf mélancolique, d'un chat sportif, d'un petit soldat perdu, d'un lapin pas assez grand et d'une ombre muette. Leurs routes se croisent et cheminent ensemble vers une montagne, près d'un volcan, au fil d'une rivière souterraine et sous la voûte étoilée...

17€

2

Mélanie Rutten revient, après la tétralogie qui l'a révélée, avec un grand livre choral dans lequel il est question du temps, des astres, de la peur et de comment grandir. Un récit initiatique, où les personnages apprennent à vivre ensemble, en confrontant leurs points de vue sur la séparation, le manque et le changement.

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



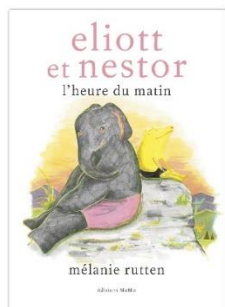
Art. 8590

Nour, le moment venu Nour doit déménager mais elle ne sait pas où. Elle doit trouver un endroit qui lui convienne, mais dehors, tout est en mouvement et Nour se cherche. Et puis il y a Öko, qui lui a promis une surprise qui ne vient pas. Elle n'ose pas lui en parler. Patience, Nour : c'est le printemps. Voici l'histoire de Nour qui collectionne les moments rares et prend en chemin un inconnu en s'en remettant au hasard, pour se découvrir autrement.

16€

2

Un nouvel opus de Mélanie Rutten qui parle, avec délicatesse et bienveillance, des transitions et des passages difficiles qui permettent de se découvrir autrement.



Art. 8592

Eliott et Nestor, l'heure du matin C'est l'été. A la tombola de la « fête de la cigale », Eliott gagne un voyage dans lequel il entraîne tant bien que mal Nestor. En chemin, la mauvaise humeur de Nestor, son tempérament explosif et ses petites obsessions – l'heure, l'ordre, les listes – viendront à bout de la patience d'Eliott. Ce dernier se montre quant à lui beaucoup trop envahissant et inconséquent aux yeux de Nestor. C'est la dispute. Un orage les feront se retrouver dans un abri où Nestor livrera son secret à Eliott... Une histoire d'amitié, sur les rapports de force, l'acceptation de soi, le non-dit, les petites et les grandes choses de l'univers et sur la place à y prendre... une histoire dans laquelle on descend le cours de la rivière, on regarde les étoiles, on pique-nique à l'ombre du tilleul et on escalade les montagnes.

16€

2

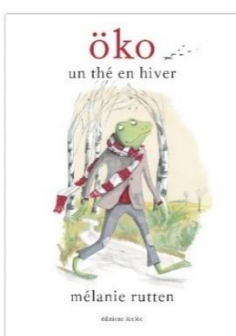


Art. 8594

Les sauvages Deux maisons en bois séparées par un champ. C'est la nuit. Un hibou hulule, une chouette lui répond. Deux personnages se fraient un chemin parmi les herbes hautes et se rejoignent au bord de la rivière. Ils grimpent en silence dans le radeau camouflé dans les joncs. C'est l'histoire nocturne d'une échappée belle : un garçon et une fille décident de partir et d'aller vivre là bas, sur l'île. Sur celle-ci les attendent le bébé mousse, le lapin musicien et la cabane. Tout un univers dont ils seront maîtres la nuit durant. Mélanie Rutten se lance dans son premier album pour les 4-8 ans en même temps qu'elle poursuit sa saga commencée par l'Ombre de chacun puis La Source des jours. Un album dont les grandes illustrations jouent entre ombres et lumières pour créer une atmosphère enchanteresse qui donne à la nuit des allures de trésor.

14,50€

2



Art. 8597

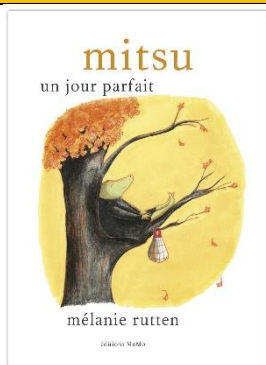
Öko, un thé en hiver C'est l'hiver. Madeleine la vieille cigale du village meurt de vieillesse. Öko, Mitsu, Eliott et les autres se réunissent pour un dernier au revoir à celle qui était un peu la grand-mère de tous. On parle de Madeleine, mais aussi de cet étrange personnage qui erre dans la forêt, un yéti qui ferait des bruits bizarre... Après Mitsu, c'est au tour d'Öko d'être au cœur d'une histoire tendre dans laquelle il se confronte à la mort, au sens de la vie, à l'amour naissant, à l'amitié mais aussi aux préjugés d'un village pour ce qui lui est étranger. Le tome hivernal de la tétralogie qui a révélé Mélanie Rutten.

16€

2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Art. 8599

Mitsu, un jour parfait D'ordinaire, Mitsu aime les matins, mais ce matin elle s'est levée du mauvais pied. Ça arrive, il y'a des jours sans. Alors, comme le quotidien est devenu détestable, il faut partir à l'aventure. Mitsu, pendant son périple, fait une rencontre unique... et le lendemain matin, rien n'a changé... mais tout est différent. Demain, c'est un jour parfait...

Avec Mitsu, Mélanie Rutten continue sa tétralogie des saisons, **abordant avec délicatesse et bienveillance les humeurs du quotidien.**

16€

2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

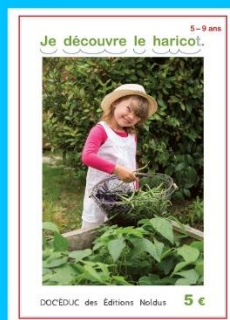
SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Manuels agréés et subsidiés



Emotions - BiLou a peur ! (avec ponts phonétiques)

6€ agr.6076



Je découvre le haricot avec ponts phonétiques

5€ agr.6033



VOBi 1 : Les cloches sont passées !
Plus de 150 mots du VOB sont étudiés.

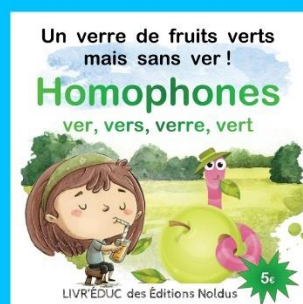
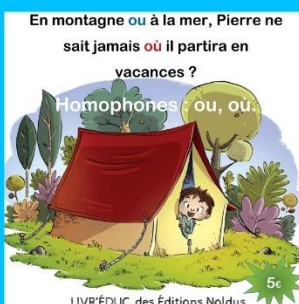
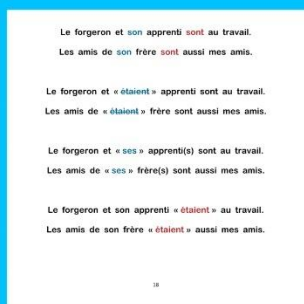
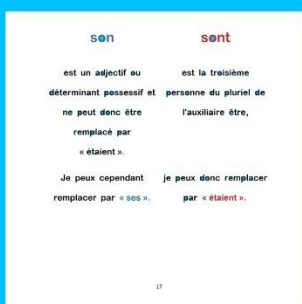
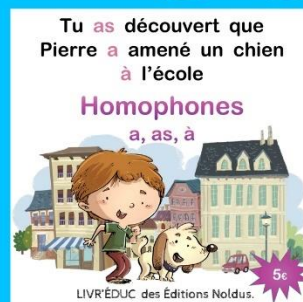
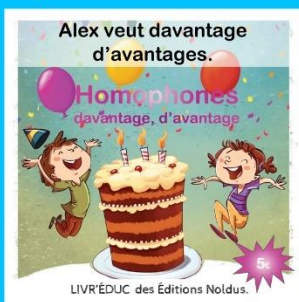
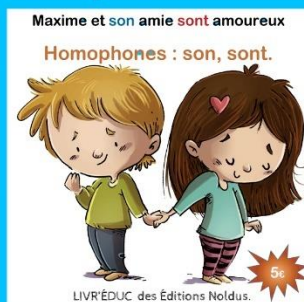
**Cahier offert à l'achat
du manuel VOBi***
14,99€ agr.5517

5€ = 1 / 14.99€ = 3

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

Manuels agréés et subsidiés 2 espaces entre chaque mot.

5€



Homophones : a, as, à : Tu as découvert que Pierre a amené un chien à l'école AGR.5929
Homophones : davantage, d'avantages : Alex veut davantage d'avantages. AGR.5927
Homophones : on, ont. On doit sauver Noël ! Pierre et ses amis ont découvert que le père Noël AGR.5924
Homophones : ou, où. En montagne ou à la mer, Pierre ne sait jamais où il partira en vacances ? AGR.5925
Homophones : son, sont. Maxime et son amie sont amoureux AGR.5926
Homophones : ver, vers, verre, vert. Un verre de fruits verts mais sans ver AGR.5928

5€ = 1

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

À LA CONQUÊTE DE LA LECTURE

Des livres qui facilitent l'apprentissage de la lecture !

**Idéal pour les enfants
DYS ou en difficulté !**

Chaque livre met en avant 4 sons complexes.

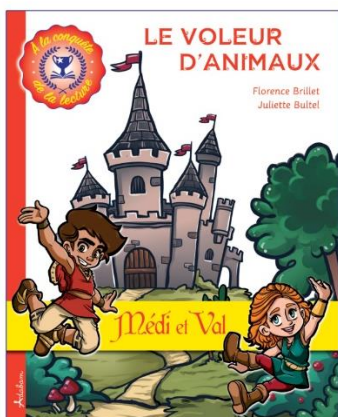
Ces sons sont signalés dans le texte par
un code couleur. Une vignette avec une
illustration rappelle comment prononcer
le son. La répétition de ces sons tout au long
de l'histoire aide le lecteur à les mémoriser !



Ils se cachent dans un trou.
Un homme grand et fort arrive.
Il porte un loup sur son dos.



11



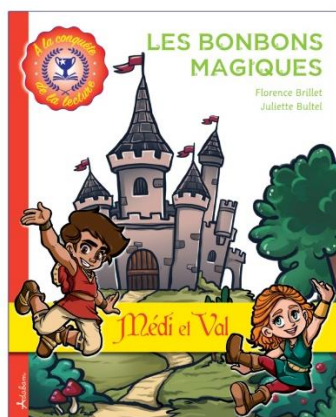
Sons mis en avant :

EN - AN - OU - ON

EAN 9782918373568 / 5,50 € TTC

28 pages - Code art. 7126

Agrément n° 6065



Sons mis en avant :

EAU - AU - OU - ON

EAN 9782918373575 / 5,50 € TTC

28 pages - Code art. 7127

Agrément n° 6066



Sons mis en avant :

AI - È - Ê - OI - CH

EAN 9782918373636 / 5,50 € TTC

28 pages - Code art. 10879

Labellisé Subsidé

Tous fans d'Adabam!

5,5€ = 1

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

LIRE POUR RIRE avec *Les découvertes des Triplettes*

Des livres qui facilitent l'apprentissage de la lecture !

LIVRES ADAPTÉS – Dyslexie – Apprentissage – Déchiffrage

Une adaptation inédite

Découpage des mots, lettres muettes, détachement de la ponctuation, police de caractère adaptée, présentation aérée... des aides indispensables pour prendre confiance et devenir : champion en lecture !



Hariette, Linette et Violette sont trois sœurs joyeuses, rieuses et surtout, elles adorent les découvertes ! Mais quand les découvertes tournent en catastrophe, elles prennent la poudre d'escampette...



Code art. 6344
Agrément n°5786
5,50 € TTC



Code art. 6346
Agrément n°5785
5,50 € TTC



Code art. 10358
Agrément n°6633
5,50 € TTC

Les découvertes des Triplettes sont également disponibles en lecture facile

Dompteuses d'insectes ! (code art. 6345)
Nouveaux voisins, nouveaux copains ! (code art. 6347)
Un chaton nommé Clochette (code 10359) - Livre avec aide à l'orthographe - Agrément n° 6632

Nouveauté 2019

Fiches de lecture, Rallyes Lecture, Rallyes Écriture, disponibles gratuitement

Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé PEFC avec des encres végétales.



Tous fans d'Adabam!

5,5€ = 1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

- 264 -

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

Livres

éditions **Adabam**

Pédagogie

LIRE POUR RIRE avec *Les histoires d'Elzéard* Des livres qui facilitent l'apprentissage de la lecture !

LIVRES ADAPTÉS – Dyslexie – Apprentissage – Déchiffrage

Une adaptation inédite

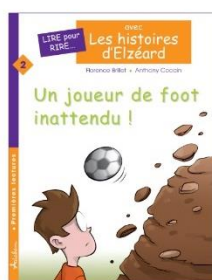
Découpage des mots, lettres muettes, détachement de la ponctuation, police de caractère adaptée, présentation aérée... des aides indispensables pour prendre confiance et devenir : champion en lecture !



Elzéard vit de nombreuses mésaventures, mais ce n'est jamais de sa faute ! Son vélo est cassé, c'est à cause d'un serpent ! Il tombe dans l'eau, c'est à cause d'une pieuvre ! Il casse un rosier, c'est à cause d'une taupe...



Code art. 5606
Agrément n°5243
5,50 € TTC



Code art. 5605
Agrément n°5244
5,50 € TTC



Code art. 5607
Agrément n°5245
5,50 € TTC

Les histoires d'Elzéard sont également disponibles en lecture facile avec l'aide à l'orthographe (lettres muettes)

Un serpent qui veut faire du vélo ! (code 5609)
Un joueur de foot inattendu ! (code 5608)
Une partie de pêche mordante ! (code 5610)

Nouveauté 2019

Fiches de lecture,
Rallyes Lecture,
Rallyes Écriture,
disponibles gratuitement

Tous nos livres sont imprimés sur du papier labellisé PEFC avec des encres végétales.



Tous fans d'Adabam!

5,5€ = 1

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

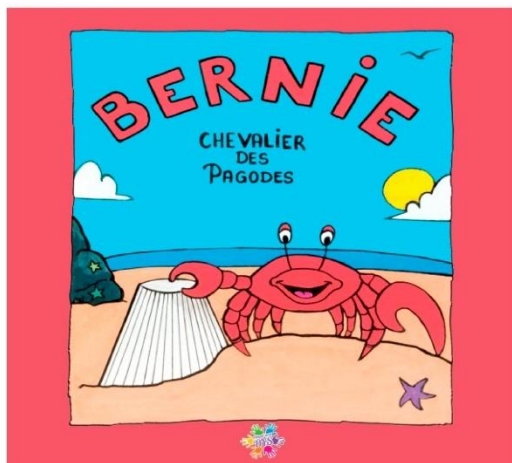
- 265 -

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

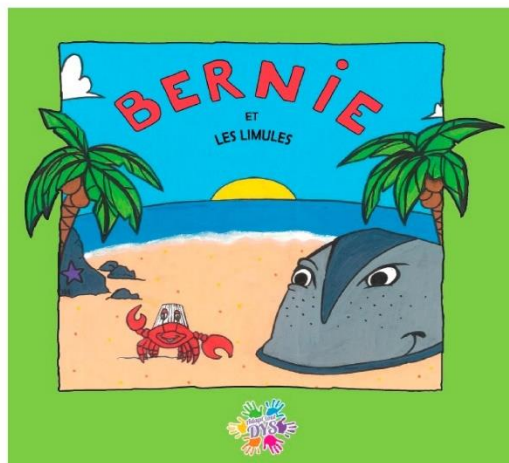


LIVRES ADAPTÉS

pour enfants dyslexiques
ou en retard d'apprentissage



Code art. 10378
Agrément n°6799
(en demande)
Prix : 8,50 €



Code art. 10379
Agrément n°6800
(en demande)
Prix : 8,50 €

Ces livres bénéficient d'une aide à la lecture avec la mise en place d'un découpage avec des ponts phoniques. Les lettres muettes sont mises en évidence et apportent une aide à l'orthographe.

Tous nos livres sont également disponibles avec uniquement l'aide à l'orthographe pour que tous les élèves de la classe puissent travailler sur le même livre.

Adapt'tout DYS propose différents outils d'aides à la prise en charge des enfants dyslexiques ou en retard d'apprentissage sur son site.

8,5€ = 2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



«Jules et le monde d'Harmonia» est une collection de Livres-CD accompagnée d'une Application pour l'éveil musical des enfants de 3 à 8 ans.

Enseigner l'éveil musical, dans votre classe, n'aura jamais été aussi facile qu'avec Jules à vos côtés !

Suivez Jules et Baguettine, nos deux héros, à travers leur **découverte de l'univers de la musique** dans le monde merveilleux d'Harmonia ! Dans chaque album, nous retrouvons une histoire originale suivie d'une page éducative qui reprend le thème abordé dans l'histoire ainsi qu'une page de jeux.



Tome 1 : Le piano
Jules et Baguettine vont venir en aide à un vieux piano désaccordé. L'occasion pour Jules d'en apprendre un peu plus sur ce fabuleux instrument.

code art 5940 14,90 €

Logiciels agréés 5635



Tome 2 : Les Clefs
Jules et Baguettine atteignent un village curieusement silencieux pour le monde d'Harmonia. Il semblerait que les instruments aient disparu.

code art 5939 14,90 €

Logiciels agréés 5636



Tome 3 : Beethoven
C'est dans un nouveau lieu magique du monde d'Harmonia que nos deux amis vont s'éveiller aux mystères de la composition.

code art 5941 14,90 €

Logiciels agréés 5637



Tome 4 : La guitare
Nos deux héros vont découvrir avec plaisir que chaque guitare a son propre caractère et un son bien particulier.

Art. 6075 14,90 €

Littérature jeunesse subsidiée



Tome 5 : La gamme de Do
Des notes logiques pour l'oreille humaine. Pourtant Jules va découvrir qu'elles sont plus étonnantes qu'elles n'y paraissent.

code art 6923 14,90 €

Littérature jeunesse subsidiée



Tome 6 : Mozart
La rencontre de Jules avec Mozart va le bouleverser. Il va devoir se dépasser au-delà de tout ce qu'il connaît de la musique.

code art 6924 14,90 €

Littérature jeunesse subsidiée

14,90€ = 2

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations



Apprenons ensemble ! La boîte d'apprentissage pratique en bois certifié FSC 100% développe le sens pour les chiffres et les quantités. La boîte contient des gros chiffres, des signes et des plaquettes en couleur. Les cartes magnétiques insérables avec des exercices peuvent être écrites et effacées et servent en même temps de couvercle. Avec le stylo correspondant, elles offrent la possibilité de faire ses propres exercices. Les jolies photos sont vite comptées ! Quand le cours de maths est terminée, on continue avec les cartes de coloriage car on a bien mérité une petite pause. Ensuite, on rapporte la boîte d'apprentissage avec sangle dans la chambre d'enfant. Pour petits et grands pros du calcul !

49,99€

ARTICLE : 11390



Un bestseller avec lequel les générations précédentes ont déjà appris les bases du calcul. Ce boulier classique en bois certifié FSC® 100% permet aux petits mathématiciens d'apprendre à compter et transmet le sens des rapports de quantités. Dix rangées permettent de bouger de droite à gauche des boules multicolores. Un beau cadeau pour tous les (futurs) écoliers !



La table des multiplications jusqu'à 9 toujours sous les yeux : cette table en bois permet aux enfants d'apprendre les multiplications de 1 à 9 ludiquement. Les cylindres en bois tournants montrent l'exercice et la solution – cela fonctionne donc aussi à l'envers : quel exercice correspond à cette solution ?

29,99€

ARTICLE : 4288



Un puzzle avec effet éducatif ! Ce puzzle en bois certifié FSC® 100% permet une première approche de la géométrie. Différents blocs pour apprendre la notion du volume dans l'espace et différentes couleurs permettent à l'enfant de se repérer. Les codes de couleurs aident les enfants à reconnaître la hauteur des cubes de construction et de les attribuer à la ligne correspondante. Enseigne une première compréhension des quantités et des fractions. Cela rend l'apprentissage joyeux et amusant.

13,99€

ARTICLE : 11393



Logique et concentration sont de mise ! Qui parvient à faire glisser au bon endroit les pièces de couleurs indiqués sur les plaquettes en bois ? Le but de ce casse-tête en bois certifié FSC® 100% est de reproduire les schémas illustrés sur les différentes plaquettes. Mais attention, les pièces ne glissent pas toujours comme on le veut.... Un joli jeu pour apprendre les couleurs.

20,99€

ARTICLE : 11391



La fleur cherche sa compagne ! Reconnaître les formes et les couleurs est le but de ce jeu d'association en bois certifié FSC® 100%. Les planches recto-verso colorées sont décorées avec des motifs d'animaux et de fruits. Les petites plaquettes s'insèrent dans les fentes correspondantes de la boîte. Le clou : une fois le jeu terminé, les plaquettes se rangent dans la boîte en attendant le prochain défi.

25,99€

ARTICLE : 11394



Compter en s'amusant ! Ce boulier en bois certifié FSC® 100% aux perles joliment colorées sert à apprendre les rudiments du calcul. Une aide visuelle permettant de s'adonner aux additions et soustractions tout en forgeant la compréhension des chiffres. Parviendras-tu à résoudre le premier problème ? Qui va résoudre le premier devoir !

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

12,99€

ARTICLE : 11392



Les maths à emporter partout ! Ce boulier en bois certifié FSC® 100% est compact et se range dans tous les sacs ! Les perles multicolores permettent de compter jusqu'à 10 ou de faire des exercices d'addition ou de soustraction. Un défi amusant pour les petits génies

Compte, décompte et calcul !

PETIT : 14cm

11,99€

ARTICLE : 11396



S'amuser en apprenant ! Ces 19 bâtons de calcul et le cadre pratique en bois certifié FSC® 100% sont une excellente aide pour apprendre les chiffres du plus grand au plus petit. La taille des bâtons permet une compréhension de visu. Bien positionnés, les bâtons rentrent parfaitement dans le cadre.

14,99€

ARTICLE : 9175



Pour les amoureux des chiffres ! Les cubes colorés de ce Sudoku en bois certifié FSC® 100% bois sont étroitement alignés – le défi de garder la trace est donc encore plus grand ! Le puzzle logique entraîne la compréhension des nombres et garde les cellules grises de petits et grands en



A l'aide des lettres cubiques en bois certifié FSC® 100%, on peut créer ses premiers mots. Grâce aux compartiments du plateau, les lettres ne bougent pas. Après le jeu, tout se range confortablement dans la boîte en bois. Ce jeu encourage l'orthographe et l'élargissement du vocabulaire.

14,99€

ARTICLE : 11397



Le bestseller en format de poche 15cm pratique ! Depuis toujours, le boulier transmet les bases du calcul. Il est fabriqué en bois solide certifié FSC® 100% et donne aux petits mathématiciens la possibilité d'apprendre à compter de façon ludique, même en voyage. Cinq rangées de boules colorées et mobiles transmettent le sens des rapports de quantités. Grâce au petit format, ce boulier trouve sa place dans chaque cartable ! 8,99€ ARTICLE : 11399

20,99€

ARTICLE : 11395



FRACTIONS

Amusez-vous avec les chiffres ! Ce jeu aux pièces colorées fait de bois certifié FSC® 100% vous encourage à pratiquer l'arithmétique fractionnelle de façon ludique. Ce jouet permet aux enfants de redécouvrir l'univers des maths et de fractions encore et encore. $\frac{1}{4} = ?$

11,99€

ARTICLE : 11398



Cette table de multiplication colorée est le jeu parfait pour apprendre les rudiments du calcul. Fabriqué en bois certifié FSC® 100%, ce jeu permet de découvrir et redécouvrir l'univers des maths et des multiplications. $3 \times 3 = ?$ 14,99€ ARTICLE : 11399

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

forme ! Qui saura trouver la solution en
premier ? 24,99€ ARTICLE : 8247

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – FRAIS DE PORT 10,25€ (points calculés sur le prix unitaire)

SOIT recevez une remise de 15% **SOIT** avec vos points, choisissez et recevez un ou plusieurs cadeaux.
Offre catalogue valable jusqu'au 19 mars 2021 (fin de l'hiver). *offre réservée aux écoles/administrations

CATALOGUE PRIMAIRE 2021 EN COURS DE CONCEPTION

Cette édition 2020, conforme aux nouveaux programmes, contient de nombreux enrichissements par rapport à l'édition 2017.

PRIMAIRE – Offre promo jusqu'au 19/03/2021 – **FRAIS DE PORT 10,25€** (points calculés sur le prix unitaire)