

MATÉRIEL ÉDUCATIF 2024

Nathan

BRICOLUX



2 À 6 ANS MATERNELLE

- Jeux et ateliers d'apprentissage
- Méthodes et ressources pédagogiques
- Coins jeux et mobilier pour la classe

Accompagner encore et toujours le changement !

Nouvelles pédagogies, nouvelles méthodes, nouvelles habitudes... ces dernières années, les pratiques éducatives n'ont cessé d'évoluer, nous poussant à nous adapter, à nous interroger, et bien sûr à changer. **Toutes ces évolutions, chez Nathan, depuis toujours, nous les observons, les questionnons et les appréhendons au mieux, pour vous proposer des solutions à même d'y répondre et de vous accompagner efficacement dans votre quotidien.**

Voilà pourquoi, cette année encore, dans cette toute nouvelle édition de notre catalogue 2024, vous retrouverez, au fil des rubriques, aux côtés de nos ateliers de référence, **des évolutions, des versions supplémentaires et pas moins de 30 nouveautés**, allant des jeux d'apprentissage à l'aménagement, en passant par des supports dédiés. Des produits testés, améliorés et approuvés en conditions réelles.

Car, forts de notre expertise et de notre expérience, **nous voulons être toujours à l'écoute**. À l'écoute du monde qui nous entoure et des avancées dans le domaine de la recherche pédagogique ; mais aussi et surtout de vos aspirations et de vos besoins.

Une fois encore, ces quelques 330 pages sont à vous et pour vous. Alors n'hésitez pas à **nous faire part de vos retours, de vos besoins et de vos envies. C'est ainsi que nous pourrons tous remplir pleinement notre mission.**

Belle découverte !

L'équipe éditoriale



**LABOLUD -
Engrenages**
p. 17



**Atelier
Résolution de
problèmes -
Numération 1**
p. 226



**Atelier Tris -
Les éléphants**
p. 235



**Puzzle géant -
Les dinosaures**
p. 29




COLORCODE
p. 54

**PLUS DE 800 PRODUITS
POUR TOUTES LES PÉDAGOGIES**

**30 NOUVEAUTÉS INÉDITES
À DÉCOUVRIR**

ENCORE PLUS DE CONTENUS COMPLÉMENTAIRES :
materiel-educatif.nathan.fr



SEPTEMBRE

LUNDI MARDI MERCREDI VEDredi SAMEDI

17 18 20 21 22

**Calendrier
magnétique
à construire**
p. 263



**Table lumineuse
sans fil**
p. 291



C'est tout nous !

Pour chaque création, notre objectif est de vous garantir un produit favorisant le développement des compétences indispensables à la réussite scolaire de tous les enfants, de qualité durable et destiné à un usage intensif en collectivité. Une mission qui mobilise l'ensemble des équipes Nathan, à commencer par notre équipe éditoriale.

L'imagination au service de l'éducation

L'ADN de chaque produit Nathan, c'est toujours « apprendre en jouant ». L'un ne va jamais sans l'autre. Voilà pourquoi nous attachons la même importance à l'aspect pédagogique qu'à l'aspect ludique. Pour la dimension pédagogique, nous pouvons compter sur le talent de nos auteurs, sur notre expérience mais aussi sur l'ensemble d'une communauté de professionnels et de spécialistes du monde de l'éducation. Pour la dimension ludique, c'est bien sûr la créativité de l'équipe éditoriale, de nos designers, graphistes et illustrateurs qui fait toute la différence. Pour chaque produit,

nous sommes ainsi très attentifs aux formes, aux matières, aux couleurs, ainsi qu'à l'ergonomie pour qu'apprendre soit toujours un plaisir. C'est ce qui fait notre savoir-faire et ce qui nous rend uniques.

100%

C'est le nombre de produits de ce catalogue qui ont été pensés, développés et créés par nos équipes d'enseignant(e)s, de chercheurs, de psychologues et de designers. C'est une fierté pour nous, mais c'est surtout rassurant pour vous ! Car de l'intérêt pédagogique au strict respect des normes de sécurité en passant par le suivi et le SAV de vos produits, vous êtes sûr(e)s de profiter de toute l'expertise Nathan.

100 % satisfait(e)s toute l'année !

Testé & approuvé en classe !

S'appuyant sur les résultats des recherches pédagogiques et scientifiques, avec l'apport des neurosciences notamment, de nouvelles méthodes testées dans les classes voient le jour : Oratio (pp. 136-137), Makoo (pp. 140-141), en plus d'un élargissement de MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques, pp. 142-149), de J'apprends avec Kimi (pp. 118-121), d'Apprentilangue (pp. 130-135) et de notre offre Montessori par Nathan (pp. 122-129). Côté jeux, les élèves ne seront pas déçus : COLORCODE (pp. 54-56) joue sur l'effet de surprise, tandis que Labulud® s'étend avec les nouveaux Engrenages (p. 17)... Et pour les enfants qui ne tiennent pas en place, Flexi'class Nathan (pp. 270-278) et Actigym (pp. 315-320) offrent de nouvelles possibilités de libérer les énergies !

Nos ateliers pédagogiques, plus que de simples jeux : le livret pédagogique

Pour vous aider à optimiser et à tirer le meilleur parti de nos ateliers, nous avons développé des livrets ou guides pédagogiques. Pour vous accompagner au mieux dans la mise en œuvre de l'exercice, chaque livret présente les objectifs d'apprentissage étape par étape, la définition des objectifs et des compétences visées, une présentation claire des fiches d'activités selon leur progression, des suggestions d'activités pour éveiller l'intérêt des enfants et leur faire découvrir le matériel, des propositions de prolongement pour aller toujours plus loin.

Nos livrets pédagogiques vous accompagnent !



Conçus et réalisés par nos experts, ces livrets reposent sur la pédagogie active qui place l'expérimentation et l'action au cœur même de l'apprentissage. Vous les trouverez dans les boîtes mais également en téléchargement libre et gratuit sur notre site

materiel-educatif.nathan.fr



Nos auteur(trice)s sont fantastiques !

Motivé(e)s, expérimenté(e)s, curieux(ses), créatifs(ves), attentifs(ves) au monde et à ses évolutions, nos auteur(trice)s viennent d'horizons différents et partagent la même ambition d'allier excellence pédagogique, plaisir de l'enfant et accompagnement de l'enseignant(e).

Parmi ceux et celles qui collaborent régulièrement avec nous, laissez-nous vous en présenter quelques-un(e)s.



MARGUERITE MORIN

est professeure des écoles dans la Drôme et maître formatrice. Elle enseigne également les pédagogies actives à l'université. Formée à la pédagogie Montessori depuis plus de 10 ans, elle l'adapte aux demandes institutionnelles de l'Éducation nationale pour l'école maternelle.



AGNÈS PUTOUD

est éducatrice et formatrice en pédagogie Montessori dans le Vaucluse depuis 18 ans et membre de l'Association Montessori France. Les nombreux stages qu'elle a animés auprès des enseignant(e)s de l'école publique ont contribué au regain d'intérêt pour cette pédagogie et à favoriser l'émergence, en maternelle, d'un autre regard sur l'enfant et d'une autre façon de travailler avec lui.

Conceptrices d'une nouvelle collection de guides et matériel d'apprentissage Montessori à découvrir pp. 122-129.



LAURENCE SCHMITTER

Ingénieure agronome de formation puis professeure des écoles pendant près de 20 ans, Laurence est également plasticienne. Elle conçoit et crée des outils pédagogiques ou éducatifs et des albums pour enfants depuis une quinzaine d'années.

Elle a conçu la collection d'outils pédagogiques « J'apprends avec Kimi » pour les enfants de petite section.

Cette année, elle propose DéfiPixels - Numération : un jeu stimulant qui permet de réinvestir les connaissances sur les quantités et les nombres de façon ludique. Les enfants doivent coopérer pour découvrir le motif mystère qui se cache derrière chaque défi ! À découvrir p. 73.



OLIVIER HOUDÉ

Instituteur de formation initiale, professeur de psychologie du développement à l'Université de Paris, fondateur du LaPsyDÉ (CNRS) à la Sorbonne.

Créateurs d'une collection de jeux d'inhibition et de flexibilité cognitive, Flexigame, pour apprendre à résister aux automatismes et aux erreurs. À découvrir pp. 62-63.



GRÉGOIRE BORST

Professeur de psychologie du développement à l'Université de Paris, directeur du LaPsyDÉ (CNRS) à la Sorbonne.



Vous avez une idée ? Nous pouvons l'éditer !

Vous avez un projet de matériel didactique, de jeu pédagogique, d'ouvrage pédagogique ? Parlons-en ! Adressez-nous votre projet pour l'école maternelle à :



ADELINE GERVAIS

Professeure des écoles spécialisée (option trouble à dominante psychologique) et référente de scolarité pour les élèves en situation de handicap (ERSEH), Adeline a enseigné 30 années en école maternelle.

Parmi ses réalisations : Les chaussettes magnétiques, Sur un arbre perché, Ateliers LudiTab - La rue, Les lutins, L'aquarium, Le manège, Reflets dans l'eau, Les avions, Les petites cabanes et Les petits martiens.

Pour ce catalogue 2024, elle propose un nouvel Atelier LudiTab - Les lettres miroirs p. 77.



ANDRÉ JACQUART

Ancien professeur de mathématiques en École normale puis en IUFM, André travaille notamment sur l'enseignement des mathématiques en cycle 1. Il est également l'auteur d'une conférence Nathan « Pensée logique et résolution de problèmes à l'école maternelle ».

Parmi ses réalisations : Atelier Compléments du nombre, Atelier Grandeurs, Ateliers Nombres à composer, Ateliers Quadriformes, Atelier Cubes & Nombres, Atelier Cubes en rythmes, Acromaths, Zigomaths, Longueurs en Couleurs, Longueurs des petits, Géocolor, Atelier Premiers nombres, Atelier Points de vue, Atelier Quadricodage, Atelier Géoplans, Shikacolor...



FRANÇOISE ERIKSEN

Enseignante référente de scolarité et ancienne formatrice en IUFM (Paris), Françoise travaille notamment sur les situations de langage, les apprentissages phonologiques et l'acquisition du principe alphabétique.

Parmi ses réalisations : Ateliers d'entraînement visuels, Ateliers Syllabes, Le Bon Sens des Images, Dimodimage, Atelier Mots croisés, De l'oral à l'écrit, Histoires séquentielles sonores.



LAURENT SCHMITT

Professeur des écoles en maternelle, Laurent est créateur de jeux et de fiches pédagogiques. Il a travaillé en collaboration avec la Maison des Sciences de Châtenay-Malabry, centre pilote de La main à la pâte.

Parmi ses réalisations : Collection Premières maquettes, Logico Primo - Mathématiques GS et Logico Primo - Topologie GS en collaboration avec Alain Leroy, LabyCubes.



Nathan maternelle comité éditorial

92, avenue de France, CS 91464
75702 PARIS CEDEX 13

NOS ENGAGEMENTS C'EST DU CONCRET !

Nous sommes, par notre ADN, une entreprise résolument tournée vers les générations futures, impliquée dès leur plus jeune âge dans leur développement et leur avenir. Normal que vous voulions les voir grandir dans un monde meilleur. C'est donc naturellement autour de cette mission que nous avons construit notre Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE).

01 DIMINUER L'IMPACT DE NOTRE ACTIVITÉ SUR L'ENVIRONNEMENT.

Équipes, collaborateurs, partenaires, fournisseurs...
ensemble, tous mobilisés !



**Oui aux
produits
éco-conçus !**

**Pour toujours plus de jeux et d'ateliers durables
et respectueux de l'environnement**

- Éco-matériaux et matières nouvelles résistantes et légères
- Peintures écologiques à base d'eau et sans solvants
- Bois issus de forêts gérées durablement et de manière responsable.



Avec des fournisseurs éthiques

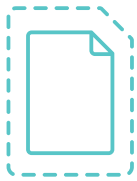
Nous sommes très attentifs aux partenaires auxquels nous accordons notre confiance

- Respect des conventions internationales
- Engagement sur l'environnement (déchets, énergie...)
- Audits de contrôle chaque année



Être « RE », c'est notre état d'esprit !

Recycler, réutiliser, réemployer... nous organisons la seconde de vie de nos produits, avec par exemple des partenaires comme Valdelia pour nos meubles.



Le papier : pour nous, c'est moins mais mieux !

Pour toujours plus de jeux et d'ateliers durables et respectueux de l'environnement

- Moins de catalogues papier imprimés chaque année
- Plus de supports numériques, accessibles à tous
- Nos publications papier sont confiées à des Imprimeurs labellisés Imprim'vert.

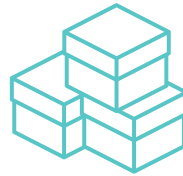


Le taux de remplissage de nos camions et containers maritimes est en constante amélioration depuis 5 ans.

Notre principal transporteur est engagé dans une démarche environnementale et certifiée ISO 14 001.



+ 50% de nos produits *made in Europe*



Emballages : on s'ouvre à de nouvelles solutions !

De l'optimisation de leur taille à l'utilisation de matériaux recyclés ou biosourcés, nous cherchons aujourd'hui systématiquement les meilleures alternatives.

02 AGIR POUR PLUS D'ÉGALITÉ & D'ÉPANOUISSEMENT.

Chez Nathan, nous respectons **tous les talents et toutes les sensibilités**. Nous favorisons l'insertion des personnes en situation de handicap et, ici, avec une large majorité de femmes aux postes de direction, la parité est une réalité. Grâce à une politique et à de forts engagements liés à la formation, l'évolution métier, la mobilité interne, le temps partiel... nous sommes pleinement attentifs **au bien-être de nos collaborateurs actuels et futurs**.

03 FAIRE DE NOTRE MÉTIER UN ENGAGEMENT SOCIÉTAL.

Diffuser les savoirs ou encore réduire les inégalités face à la culture et à l'apprentissage font partie depuis toujours de nos missions. C'est d'autant plus vrai grâce à nos engagements en faveur de **l'innovation pédagogique**, à travers le développement d'outils numériques, de supports d'éducation qui sensibilisent toujours plus au « **vivre ensemble** », **au respect de l'environnement** ou encore grâce à des programmes spécifiques pour **les enfants autistes ou déficients visuels**.

SOMMAIRE



10

Jeux pour apprendre

Jeux de construction.....	12
Puzzles et encastremets.....	26
Jeux d'exploration.....	40
Jeux d'entraînement.....	54
Jeux à règles.....	85



116

Méthodes & ressources pédagogiques

J'apprends avec Kimi.....	118
Montessori par Nathan.....	122
Apprentilangue.....	130
Oratio.....	136
Cap sur le langage.....	138
Makoo.....	140
MHM.....	142
Un jour, un problème.....	150
Problemater.....	152
Les clés de l'EPS à la maternelle.....	153
Être bien pour apprendre.....	154
MDI.....	156



86

Jeux symboliques

Coin scénarios.....	88
Coin jeux d'extérieur.....	93
Coin cuisine.....	94
Coin cuisine et chambre.....	97
Coin théâtre.....	106
Autres coins imitation.....	108
Univers de jeux.....	110



162

Langage

Langue orale.....	164
Langue écrite.....	188

N Atelier résolution de problèmes • p. 226



212

Mathématiques

Découvrir les nombres et leurs utilisations..... 214
Explorer des formes, des grandeurs,
des suites organisées 234

N Flexi'class Nathan • p. 270



268

Aménagement & équipement

Flexi'class Nathan..... 270
MobiNathan 279
Activités et mobilier de regroupement 292
Mobilier de bibliothèque 300
Mobilier d'activités artistiques..... 306
Mobilier d'activités eau et sable..... 313

N Calendrier magnétique • p. 263



253

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace..... 254
Se repérer dans le temps 262
Explorer le monde du vivant 265
Explorer le monde des objets et la matière..... 266

N Actigym® • p. 315



314

Activités motrices

Structures et modules d'activités..... 315
Équilibre, coordination et adresse 324
Agir et s'exprimer avec son corps..... 325

Deux outils pour vous orienter dans votre catalogue :

Index par compétences
ou grands domaines..... 326-327

Sélection 2024 pour
accompagner le handicap
à l'école..... 328-329

Et également

Index alphabétique 330-333

Nathan à votre service 334

Vos contacts 336-337

**C'EST TOUT
NOUVEAU !**

**Labolud -
Engrenages**
p. 17

Jeux pour apprendre

Un large éventail de jeux pour favoriser les apprentissages et permettre aux enfants d'exercer et de développer leur autonomie.

À travers de multiples activités d'exploration, de construction, d'encastrement et de puzzles, les enfants aiguisent leurs sens, développent et coordonnent leurs habiletés gestuelle et visuelle. Notre gamme de jeux d'entraînement et de jeux à règles, basés sur des principes simples et connus de tous, leur propose d'aborder des thèmes très variés, tout en réinvestissant des connaissances dans différents domaines.



Jeux de construction

Labolud®	12
Bambouchi	18
Magnetico/Mobilo® Nathan	20
Technico junior®	21
Jeux à assembler et à clipser	22
Briques	23
Premières maquettes	24



Puzzles et encastements

Puzzles magiques	26
Maxipuzzles bois	28
Puzzle bois géant	29
Puzzles bois	30
Puzzles bois et encastements	38



Jeux d'exploration

Visser	40
Tisser	41
Pincer, déplacer	42
Enfiler, empiler, pincer	43
Enfiler, empiler, trier	44
Toucher, déplacer	45
Lacer, boutonner, attacher	48
Lacer	50
Mosaïques et pavages	51



Jeux d'entraînement

Jeux autocorrectifs	54
Discolud	60
Flexigame	62
Jeux d'écoute	64
Les roues des...	65
Jeux sensoriels	66
Maxilotos	70
Jeux de numération	72
Jeux d'observation et de logique	75



Jeux à règles

Jeux de cartes et de plateau 85



labolud®

by Nathan

Le jeu de construction connecté à toutes les imaginations.

Tout est possible !

Objets, personnages, animaux, végétaux, maisons, engins, véhicules et engrenages... avec ses pièces originales aux formes amusantes, LABOLUD® donne libre cours à l'imagination des enfants.



21 pièces à (re)combinaison

Avec 20 formes différentes déclinées jusqu'à 6 couleurs, 1 pièce maîtresse, le Tripod, et des grilles d'assemblage, LABOLUD® est un jeu évolutif qui suit les progrès et les centres d'intérêt des enfants.

Nouveau

Grâce à 7 nouvelles formes et 1 grille, les enfants peuvent construire des engrenages et expérimenter la transmission d'un mouvement !



Une exclusivité Nathan

Créé et mis au point en collaboration avec 22 enseignant(e)s de maternelle, LABOLUD® est le jeu révolutionnaire qui rassemble tous les avantages pédagogiques du jeu de construction : éveil au beau, créativité, espace, motricité fine, autonomie, réflexion, coopération, estime de soi.



Voir la vidéo :



À vous de jouer !

Avec LABOLUD® dans vos classes, vous profitez d'ateliers pédagogiques esthétiques, solides, polyvalents, faciles à manipuler. L'imagination n'a plus de limite !



Des ateliers ludiques et évolutifs, conçus pour développer le potentiel créatif et accompagner chaque enfant dans sa progression.

Les pièces de jeu

Bagues, tubes, roues, portes, flammes, capuchons, hélices... tout est là pour créer un bel univers coloré et inspirant. Facilement repérable par sa couleur blanche, le Tripod assure une connexion simple et solide entre toutes les pièces.



Les fiches modèles & les photos des réalisations

Pour organiser les ateliers et découvrir pas à pas la construction de modèles figuratifs. L'enfant observe, essaie, ajuste les pièces pour aller de ce qu'il sait déjà faire à ce qu'il ne sait pas encore faire.

Nouveau

Les engrenages se construisent à l'aide de roues dentées, manivelles, tubes, trèfles et pièces de fixation, sans oublier des capuchons qui s'animent lors de la rotation !





labolud® Découverte

Pour se familiariser de façon progressive avec le matériel.

3 ANS +

1 à 12 enfants

174
PIÈCES

Labolud® - Découverte

L'atelier comprend 174 pièces, 4 grilles et 12 modèles figuratifs multi-thèmes pour réaliser des premières constructions, les montrer à la classe et en parler avec fierté !

Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser. Au verso, les pièces à utiliser à l'échelle 1.

Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps. Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.

La boîte contient :

- 174 pièces en plastique (15 formes de 1 ou 2 couleurs).
- 4 grilles en plastique blanc.
- 12 fiches modèles recto verso (format A4) et un tableau récapitulatif des modèles.

313 309 387 261 6

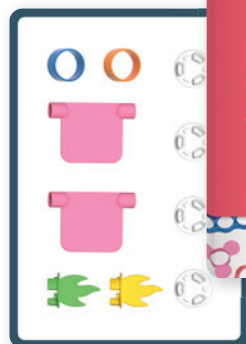


Voir la vidéo :



+ PRODUIT

12 modèles figuratifs multi-thèmes pouvant être réalisés simultanément par 12 enfants.



Recto/ Verso



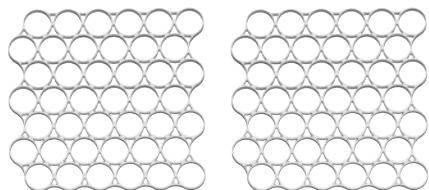
109
PIÈCES

Labolud® - Découverte - Réassort

En complément de l'atelier, ce réassort permet à 4 enfants de réaliser le même modèle.

- 109 pièces en plastique : 15 formes de 1 ou 2 couleurs.

313 309 387 263 0

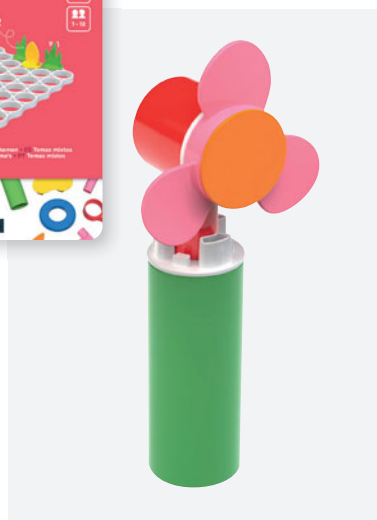


Labolud® - Grilles - Lot de 2

2 grilles pour monter les constructions et exposer les réalisations des enfants. Elles peuvent s'assembler entre elles en réalisant de plus grandes constructions. Leur couleur blanche laisse libre cours à l'imagination.

- En plastique blanc (L/V/ép. : 20,5 x 21,5 x 1 cm).

313 309 387 235 7



Sur notre site, retrouvez les 12 modèles proposés.



labolud® Entraînement

Pour des réalisations figuratives de plus en plus élaborées.

3 ANS +

1 à 12 enfants

275 PIÈCES

Labolud® - Entraînement

L'atelier comprend 275 pièces et 12 modèles sur le thème de la nature et des animaux pour réaliser des constructions originales mettant en jeu un plus grand nombre de pièces.

Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser et les pièces utilisées. Au verso, la décomposition du montage en 4 étapes. Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps. Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.

La boîte contient :

- 275 pièces en plastique (18 formes de 1, 2 ou 3 couleurs).
- 12 fiches modèles recto verso (format A4) et un tableau récapitulatif des modèles.

313 309 387 262 3

130 PIÈCES

Labolud® - Entraînement - Réassort

En complément de l'atelier, ce réassort permet à 4 enfants de réaliser le même modèle.

- 130 pièces en plastique : 18 formes de 1, 2 ou 3 couleurs.

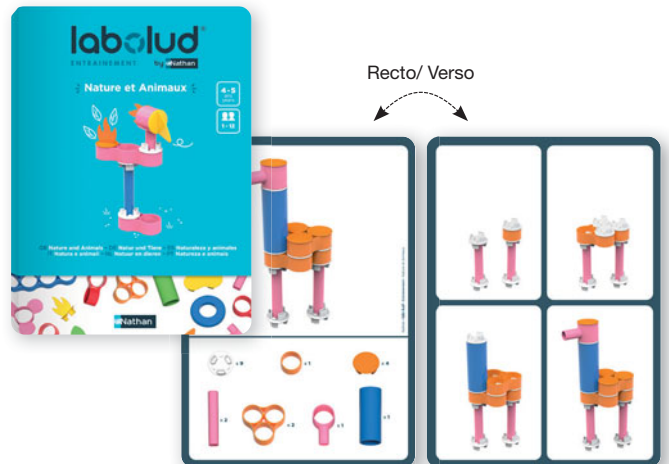
313 309 387 264 7

PRODUIT

12 modèles figuratifs : animaux, végétaux, pouvant être réalisés simultanément par 12 enfants.



Voir la vidéo :



@ Sur notre site, retrouvez les 12 modèles proposés.





labolud® Perfectionnement

Une gamme complète pour inventer des constructions complexes.

3 ANS +

1 à 12 enfants

340
PIÈCES

Labolud® - Perfectionnement

L'atelier comprend 340 pièces et 12 modèles sur le thème des engins et des véhicules.

Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser et les pièces utilisées. Au verso, la décomposition du montage en 6 étapes. Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps. Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.

La boîte contient :

- 340 pièces en plastique (20 formes de 1, 2 ou 3 couleurs, dont 28 roues).
- 12 fiches modèles recto verso (format A4) et un tableau récapitulatif des modèles.

313 309 387 233 3



165
PIÈCES

Labolud® - Perfectionnement - Réassort

En complément de l'atelier, ce réassort permet à 4 enfants de réaliser le même modèle.

- 165 pièces en plastique : 20 formes de 1, 2 ou 3 couleurs.

313 309 387 234 0



Tripod - Lot de 60

313 309 908 581 2

Voir la vidéo :



➕ PRODUIT

12 modèles figuratifs : engins, véhicules, pouvant être réalisés simultanément par 12 enfants.



Sur notre site, retrouvez les 12 modèles proposés.



labolud® Engrenages

Pour construire des engrenages mécaniques et comprendre comment ça marche !

4 ANS +

1 à 4 enfants

86 PIÈCES

Labolud® - Engrenages

L'atelier comprend 86 pièces, 4 grilles et 1 poster présentant 11 modèles pour mettre en évidence le rôle des engrenages dans la transmission du mouvement.

Les 11 modèles sont organisés en 3 séries :

- 2 séries de 4 réalisations, soit 8 modèles. Les modèles d'une même série peuvent être réalisés par 4 enfants en même temps ;
- 1 série de 3 grandes réalisations mobilisant un plus grand nombre de pièces.

Les enfants s'initient à différents mécanismes : engrenages à l'horizontale, en colonne, avec des roues perpendiculaires... Ils expérimentent la précision à apporter à leurs réalisations pour que le mouvement se transmette d'un engrenage à l'autre !

La boîte contient :

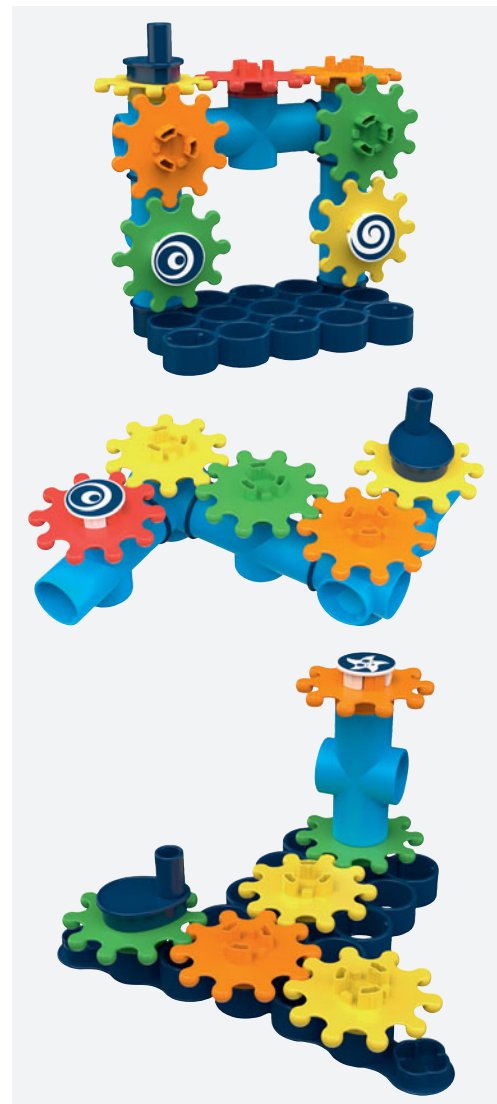
- 86 pièces en plastique (7 formes de 1 ou 4 couleurs).
- 4 grilles en plastique.
- 1 poster présentant 11 modèles (59,4 x 42 cm).

313 309 908 274 3



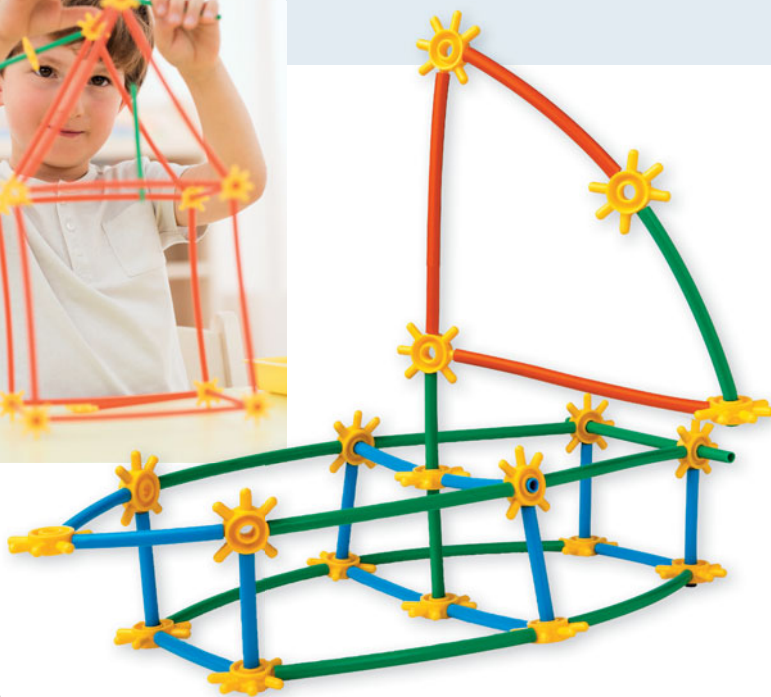
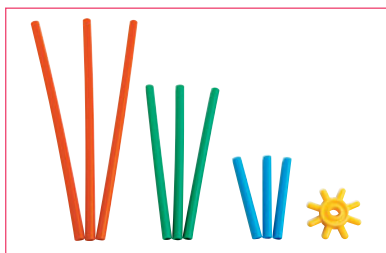
@ Sur notre site, téléchargez gratuitement des fiches modèles à étapes.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	1	2	2	2	1	1	1	5	4	6	
	3	1	2	2	1	2	1	6	4	6	
	1	2	2	2	2	1	1	6	4	6	
	3	2		1	1	1		6	4	6	
	1	1	1	1	1	1	2			4	
	2	2	6	4	4	2	14	16	6		
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	1	2	1	1			2	4	3		
	1	1	1	3	2	3	1	7	8	3	
	1	1	2	1	2	1	6	6	3		
	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
				1	1					1	
				1	1						1
	1	1		1							1
Total	10	13	12	13	22	16	16	11	54	55	48





Jeux de construction Bambouchi



3 ANS +

268
PIÈCES

Bambouchicolor

Un jeu en plastique souple pour réaliser des constructions flexibles en 3 dimensions.

268 pièces : 170 tiges de 3 tailles et 3 couleurs, 98 pièces de jonction en forme de rosace.

L'enfant invente ou recompose d'après un modèle des réalisations en volume (objet du quotidien, objet extraordinaire, etc.).

Le fichier propose 12 modèles (vendu séparément).

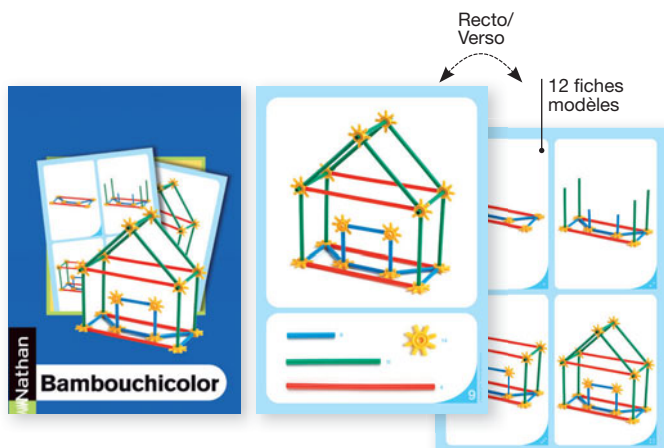
- 268 pièces en plastique (170 tiges de 3 tailles et de 3 couleurs et 98 pièces de jonction).
- L tiges : 15/10/5 cm.
- Ø rosace : 3 cm.

313 309 306 535 3

**OFFRE
SPÉCIALE**

Bambouchicolor
+
Fichier Bambouchicolor

soit d'économie
313 309 306 536 0



4 ANS +

Fichier Bambouchicolor

12 fiches en photos recto verso pour apprendre à reproduire un modèle.

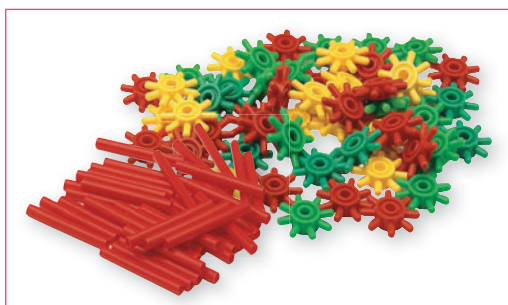
Au recto, la photo de l'assemblage à réaliser et les pièces nécessaires.

Au verso, la décomposition du montage en 4 étapes.

Modèles réalisables avec les 268 pièces Bambouchicolor, vendues séparément.

- Format : 21 x 29,7 cm.

313 309 305 163 9



3 ANS +

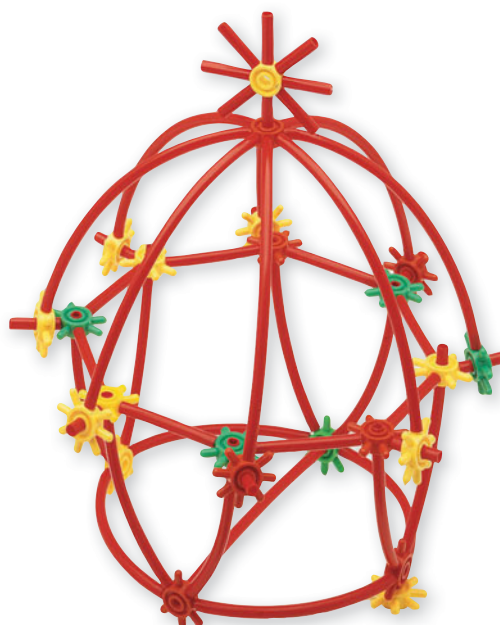
324
PIÈCES

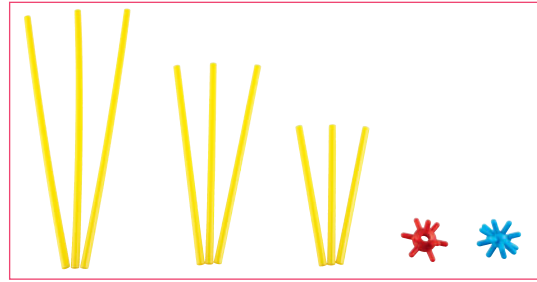
Bambouchi

Un jeu en plastique souple pour réaliser des constructions flexibles en 3 dimensions. 324 pièces de 3 couleurs pour inventer des réalisations en volume.

- L tiges : 15/10/5/2,5 cm.

313 309 306 533 9





5 ANS +

300
PIÈCES

Géobambouchi

Un jeu en plastique souple pour réaliser des constructions flexibles de formes géométriques à plat et en volume.

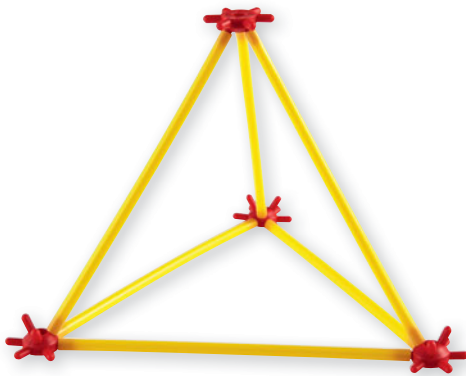
300 pièces : 200 tiges de 3 longueurs différentes, 50 pièces de jonction : angles 45° et 50 pièces de jonction : angles 60°.

L'enfant invente ou recompose d'après un modèle des réalisations planes ou en volume.

Le fichier propose 12 modèles (vendu séparément).

- 300 pièces en plastique (200 tiges de 3 longueurs différentes et 100 pièces de jonction).
- L tiges : 20/15/10 cm.

313 309 306 527 8



Géobambouchi
+ Fichier Géobambouchi -
Formes géométriques

**OFFRE
SPÉCIALE**

soit d'économie
313 309 306 526 1

5 ANS +

Fichier Géobambouchi - Formes géométriques

12 fiches en photos recto verso pour apprendre à reproduire un modèle.

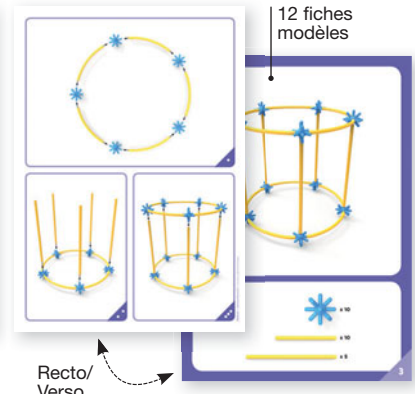
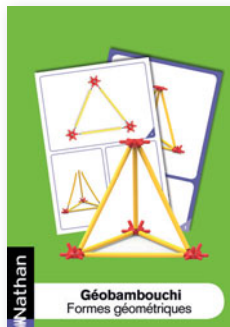
Au recto, la photo de l'assemblage à réaliser et les pièces nécessaires.

Au verso, la décomposition du montage en 3 étapes.

Modèles réalisables avec les 300 pièces Géobambouchi, vendues séparément.

- Format : 21 x 29,7 cm.

313 309 306 528 5





Magnetico
+
Fichier Magnetico

OFFRE SPÉCIALE

soit d'économie
313 309 333 313 1



2 ANS +

PIÈCES
MAGNÉTIQUES

59
PIÈCES

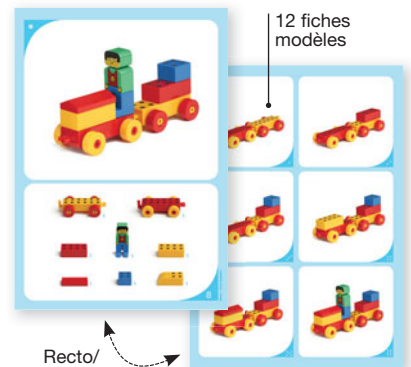
Magnetico

Un jeu de 59 pièces aimantées offrant des possibilités de constructions multiples et faciles à réaliser, sans risque d'échec. Les pièces sont aimantées sur toute leur surface et les plots magnétiques sont intégrés dans la matière afin de garantir la sécurité du jeu.

L'ensemble est à utiliser seul ou avec le Fichier Magnetico.

- 59 pièces aimantées dont 4 personnages et 4 véhicules.
- L/l'ép. rectangle : 8 x 2,5 x 1,7 cm.

313 309 333 312 4



3 ANS +

Fichier Magnetico

12 fiches modèles en photos recto verso réparties en 3 séries pour une première approche de la lecture d'images. Au recto, les photos de l'objet à construire et des pièces à utiliser ; au verso, le montage en 6 étapes.

Modèles réalisables avec le jeu Magnetico (59 pièces).

- Format : 21 x 29,7 cm.

313 309 333 311 7



4 ANS +

96
PIÈCES

54
PIÈCES

Mobilo® Nathan - 96 pièces

96 pièces en plastique rigide (cubes, plaques, roues...) à assembler par simple emboîtement pour réaliser des constructions techniques, statiques ou mobiles.

- Arête cube : 3,5 cm.
- L/l rectangle : 7,5 x 3,5 cm.

313 309 305 427 2

Mobilo® Nathan - 54 pièces

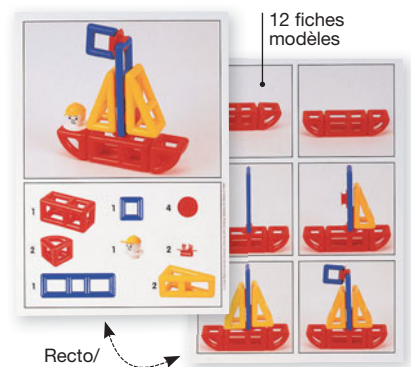
54 pièces en plastique rigide : cubes, parallélépipèdes, carrés, articulations, roues et têtes.

313 309 305 422 7

Mobilo® Nathan - 96 pièces
+
Fichier Mobilo® Nathan

OFFRE SPÉCIALE

soit d'économie
313 309 305 153 0



4 ANS +

Fichier Mobilo® Nathan

12 fiches en photos recto verso pour apprendre à reproduire un modèle.

Au recto, la photo de l'assemblage à réaliser et les pièces nécessaires. Au verso, la décomposition du montage en 6 ou 8 étapes.

Modèles réalisables avec les 96 pièces Mobilo® vendues séparément.

- Format : 21 x 29,7 cm.

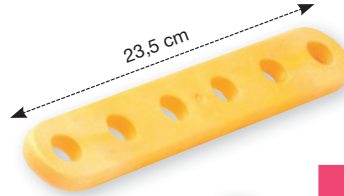
313 309 305 145 5



- Jeu de construction pour réaliser des objets de grandes dimensions et expérimenter les principes mécaniques simples.
- Pièces en plastique résistant faciles à manipuler par de jeunes enfants.



Pièces de grande taille, faciles à saisir par les plus petits



OFFRE SPÉCIALE

Technico junior® - 161 pièces
+ Fichier Technico junior®

soit d'économie
313 309 333 508 1

4 ANS + 161 PIÈCES 81 PIÈCES

Technico junior® - 161 pièces

161 pièces en plastique résistant : lattes à trous, vis, boulons, roues, clés à molette.

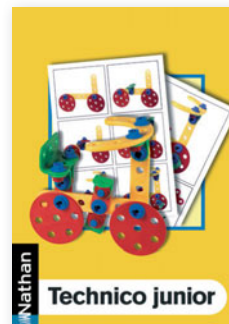
- L/l latte à 6 trous : 23,5 x 3,5 cm.
- Ø boulon : 3 cm.

313 309 333 507 4

Technico junior® - 81 pièces

81 pièces en plastique résistant.

313 309 333 506 7



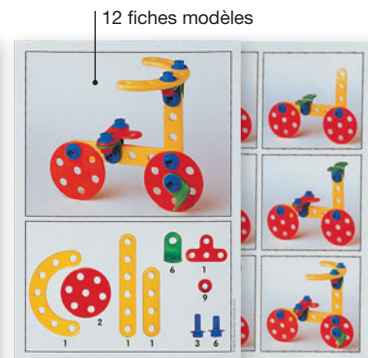
4 ANS +

Fichier Technico junior®

12 fiches en photos recto verso pour apprendre à reproduire un modèle. Au recto, la photo de l'objet à réaliser et les pièces utilisées ; au verso, la décomposition du montage en 4 ou en 6 étapes. Modèles réalisables avec les 161 pièces Technico® vendues séparément.

- Format : 21 x 29,7 cm.

313 309 305 147 9



Recto/
Verso

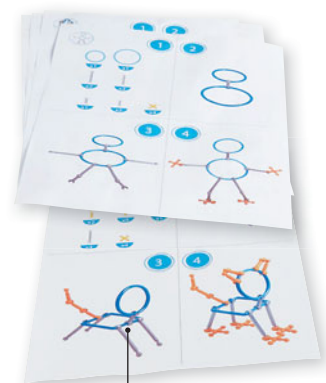
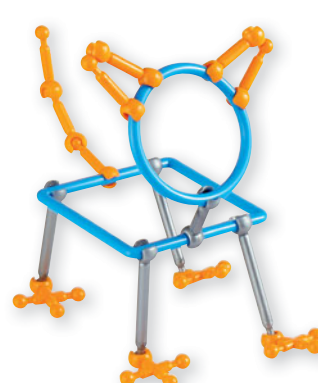
5 ANS + 276 PIÈCES

Géconnect

276 pièces en plastique rigide à assembler entre elles par simple pression pour réaliser des constructions à plat ou en volume. L'enfant peut réaliser les assemblages proposés sur les 5 fiches modèles ou laisser libre cours à son imagination. Les pièces de tailles et de formes différentes permettent de travailler la préhension et leur positionnement précis. Ce jeu initie également à la compréhension de consignes visuelles et à la planification des étapes de montage.

- 3 formes géométriques (rond, carré et triangle) en 2 tailles.
- 2 formes de tiges, 3 longueurs et 2 couleurs.
- 2 formes de croix et 2 couleurs.
- 5 fiches modèles en 4 ou 5 étapes.
- Ø ronds : 6,5 et 8,8 cm ; côté carrés : 6 et 8 cm ; L/l triangles : 7,7 et 4 cm ;
- L tiges : 7,5, 6,5 et 3,5 cm ; L croix : 3,7 cm.

313 309 333 327 8



5 fiches modèles



CONSTRUCTIONS MULTICUBES

• Un ensemble de pièces multicubes pour réaliser des constructions libres ou figuratives à l'aide de fiches modèles.

+ PRODUIT

Assemblage agréable et facile



3 ANS +

106
PIÈCES

Construction multicubes

106 pièces multicubes et 14 fiches modèles recto verso pour réaliser des constructions figuratives avec ou sans modèle.

- 50 pièces quarts de cercle et 56 pièces triangles de 5 couleurs différentes et 14 fiches modèles plastifiées.
- En plastique.
- Arête pièce quart de cercle : 2 cm.
- Arêtes cubes et pièce triangle : 2,7 et 2 cm.

313 309 333 329 2

3 ANS +

506
PIÈCES

Maxi Construction multicubes

Construction multicubes + 400 multicubes

313 309 333 332 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

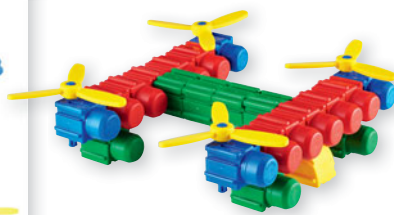


+ PRODUIT

Prise en main et facilité d'assemblage



20 fiches modèles



2 ANS +

100
PIÈCES

Constriclac

100 pièces en plastique rigide de 9 formes différentes pour imaginer des constructions à plat ou en 3D, statiques ou mobiles. Ces pièces idéales pour les petites mains s'assemblent entre elles par superposition, coulissement latéral ou simple pression/clipsage. Elles peuvent également tourner sur elles-mêmes. L'ensemble est composé de 20 fiches modèles présentant la photo de l'objet réel, les pièces à utiliser et les différentes étapes de construction.

- 100 pièces en plastique rigide.
- 20 fiches modèles A5.
- L/H brique : 3,5 x 5,2 cm ; Ø roues : 3 et 5 cm ; châssis : 14 x 6 x 4,5 cm.

313 309 333 339 1



3 ANS +

360
PIÈCES

Maillons géométriques

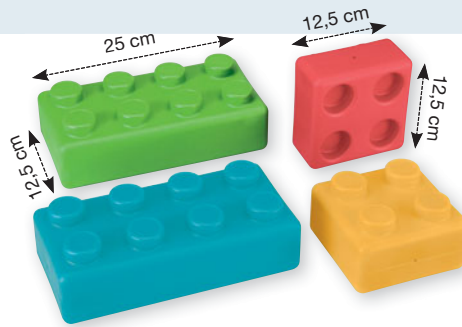
Un ensemble de 360 pièces pour exercer la motricité fine.

L'enfant développe la reconnaissance des couleurs, des formes géométriques simples et aborde la notion de tri et la création de rythmes.

- 360 maillons en plastique : 3 formes géométriques : cercle, triangle et carré de 6 couleurs.
- L/l carré : 3 x 3 cm ; ép. : 0,4 cm.

313 309 399 467 7





2 ANS +

30
PIÈCES

Briques plastique géantes

30 briques pleines de grande taille très légères, en plastique semi-rigide, faciles à emboîter. Pour réaliser des constructions stables ou des parcours selon l'imagination. L'ensemble se décline en 2 tailles et en 4 couleurs assorties. Utilisation en intérieur ou en extérieur.

- En plastique semi-rigide.
- L/H petite brique : 12,5 x 12,5 x 8 cm.
- L/H grande brique : 25 x 12,5 x 8 cm.

313 309 333 427 5



4 ANS +

600
PIÈCES

Minibriques 1

600 briques (2 formes, 2 tailles, et 6 couleurs) offrent aux enfants la possibilité de réaliser un grand nombre de constructions. Elles peuvent également se baser sur les fiches modèles. Elles présentent au recto le modèle à construire et, au verso, les pièces à utiliser à l'échelle 1 et initient ainsi au dénombrement de 1 à 9 et à la lecture d'une consigne. Un poster propose 29 modèles supplémentaires.

- L'ensemble comprend : 600 briques en plastique rigide, 12 fiches modèles plastifiées et 1 poster.
- Livrées dans un bac plastique transparent avec couvercle.
- L/H grande brique : 2,5 x 1,2 x 1,2 cm ; L/I fiche : 17 x 15 cm.

313 309 333 323 0



4 ANS +

620
PIÈCES

Minibriques 2

620 pièces (22 formes différentes dont des roues, des fenêtres et des portes) offrent aux enfants la possibilité de réaliser un grand nombre de constructions en volume, ainsi que des arcs de cercle. Ils peuvent également se baser sur les 16 fiches modèles (personnages, bâtiments, véhicules). Elles présentent au recto le modèle à construire et, au verso, les pièces à utiliser et les étapes de construction et initient ainsi à la lecture d'une consigne. Un poster propose 51 modèles supplémentaires.

- L'ensemble comprend : 620 pièces en plastique rigide, 16 fiches modèles plastifiées et 1 poster.
- Livrées dans un bac plastique transparent avec couvercle.
- L/H grande brique : 2,5 x 1,2 x 1,2 cm ; L/I fiche : 10,8 x 14 cm.

313 309 333 331 5



Tapis de jeux anti-bruit - Lot de 4

4 tapis couleurs lavables. À placer sur une surface plane ou dans un plateau d'activités. Idéals pour absorber le bruit des pièces des jeux de construction.

- L/I : 33 x 26,5 cm.
- 100 % vinyle : jaune, vert, bleu et rouge.

313 309 908 375 7



Plateaux d'activités multicolores - Lot de 4

4 grands plateaux avec poignée de préhension.

- En plastique mat : vert, jaune, rouge, bleu.
- L/H : 37,3 x 30,6 x 3 cm.
- Étiquette au format à télécharger sur Internet (2 x 8 cm).

313 309 363 108 4



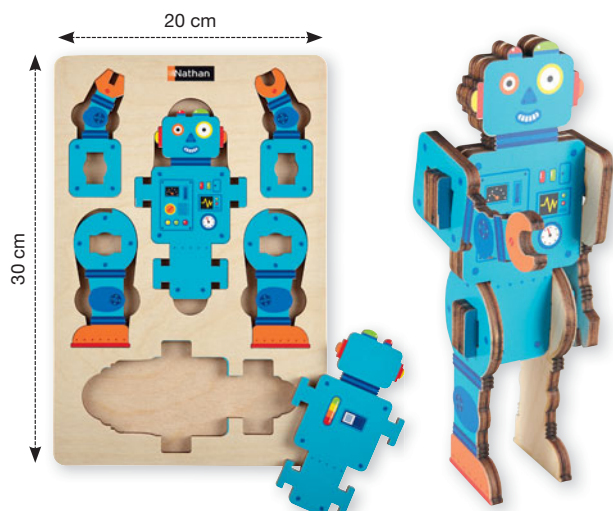
4 ANS +

PREMIÈRES MAQUETTES

Auteur : Laurent Schmitt

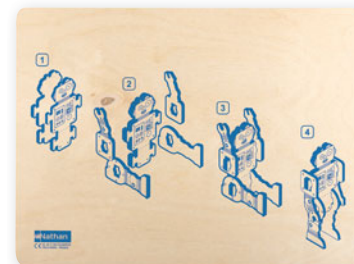
Professeur des écoles

- Des éléments en bois découpé et verni, à assembler selon le schéma de montage en quelques étapes, indiqué au dos du plateau. Démontage facile et rangement par encastrement simple des pièces sur le plateau.



+ PRODUIT

Schéma de montage au dos du plateau

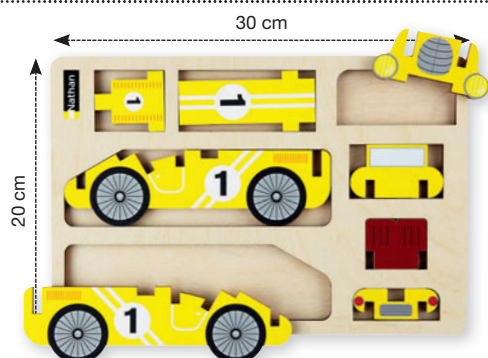


6 PIÈCES

Le robot

- 6 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 30 x 20 x 1 cm.

313 309 387 223 4

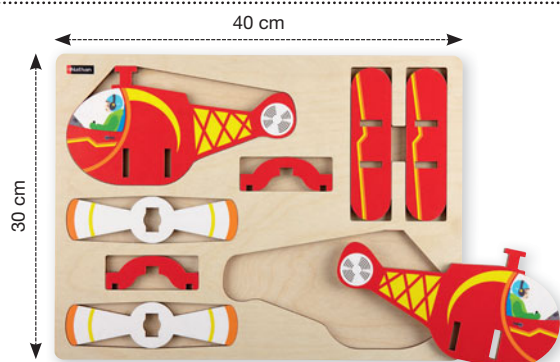


8 PIÈCES

Le bolide

- 8 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 30 x 20 x 1 cm.

313 309 387 222 7

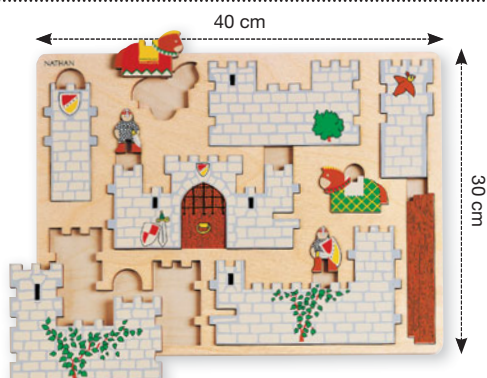


8 PIÈCES

L'hélicoptère

- 8 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 387 224 1



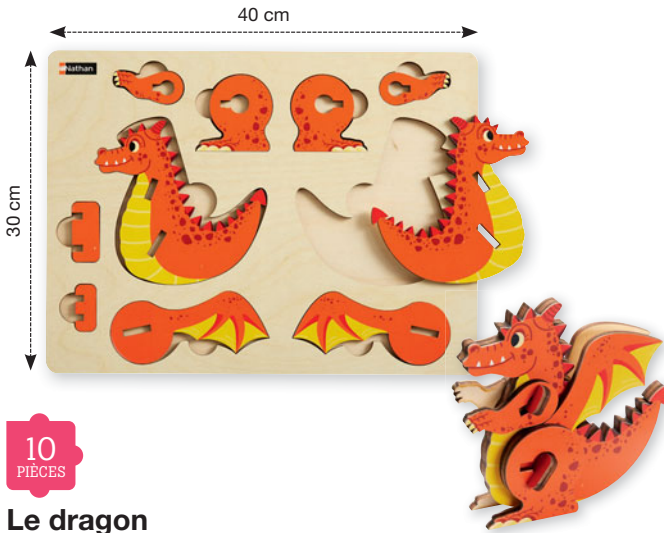
10 PIÈCES

Le château fort

- 10 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 330 114 7



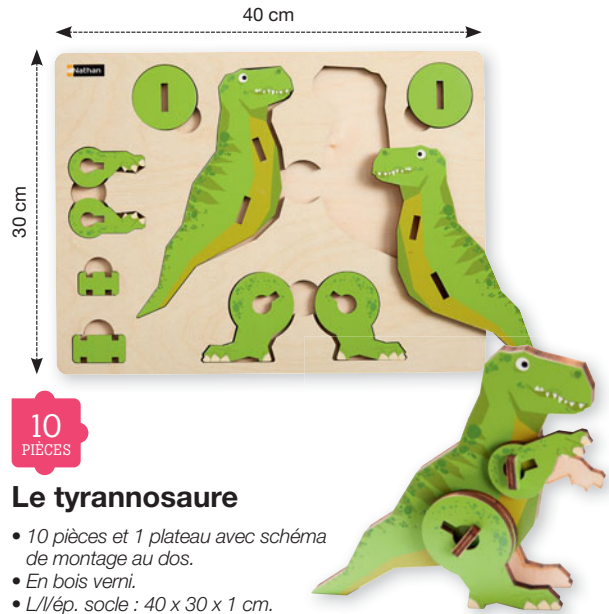


10
PIÈCES

Le dragon

- 10 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 372 951 4

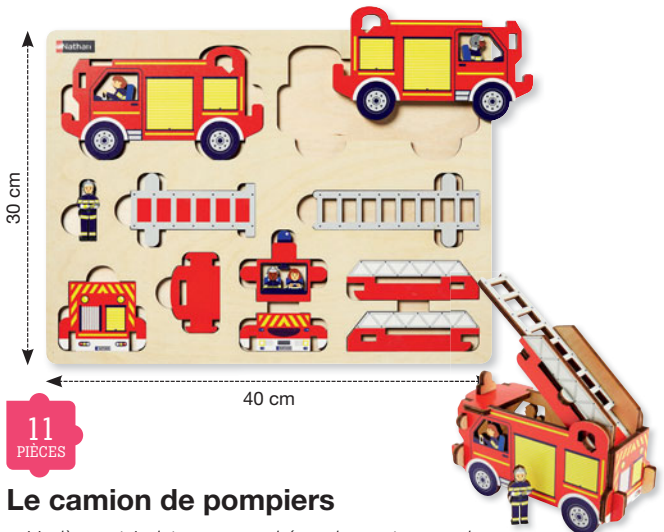


10
PIÈCES

Le tyrannosaure

- 10 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 372 952 1



11
PIÈCES

Le camion de pompiers

- 11 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 387 260 9

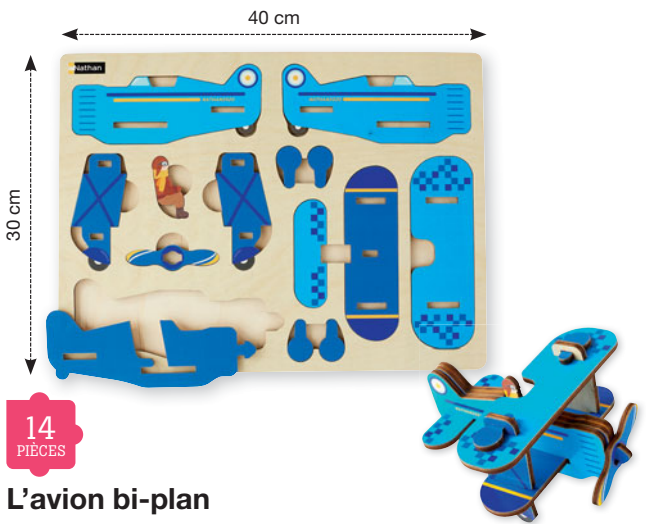


13
PIÈCES

Le bateau pirate

- 13 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 387 221 0

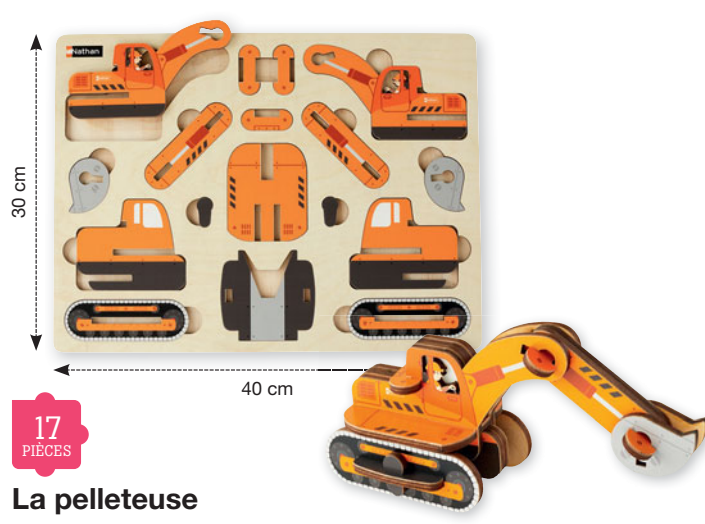


14
PIÈCES

L'avion bi-plan

- 14 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 387 219 7



17
PIÈCES

La pelleuse

- 17 pièces et 1 plateau avec schéma de montage au dos.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 40 x 30 x 1 cm.

313 309 387 220 3



PUZZLES MAGIQUES

Auteur(trice)s : C. et J. Duhautois

- Un concept inédit pour cette nouvelle collection de puzzles : 1 puzzle magique offre 2 réalisations possibles avec les mêmes pièces !
- Pièces en bois imprimées sur 1 seule face à orienter selon le modèle à réaliser.
- Le graphisme vivant aux couleurs éclatantes stimule l'imagination et fait découvrir de nouveaux univers.
- Modèles en couleurs amovibles recto verso pour guider l'enfant.



Comment utiliser les Puzzles magiques ?

Le matériel

24 pièces imprimées sur une seule face et 1 cadre en bois.



Modèle 1

Réaliser le modèle 1 avec les 24 pièces.

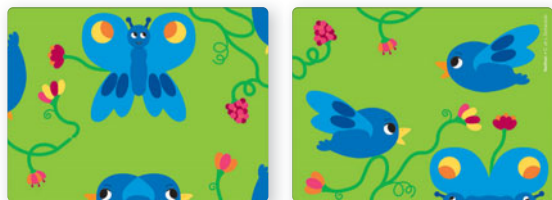


Modèle 2

Faire pivoter les 24 pièces. Placées différemment dans le cadre, elles permettent de réaliser le modèle 2.



Nouveau



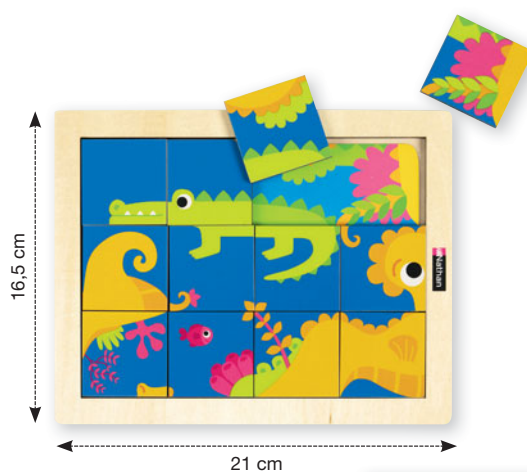
Modèle Recto/ Verso

12 PIÈCES

Les oiseaux et le papillon

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L//ép. : 21 x 16,5 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 910 211 3



Modèle Recto/ Verso

12 PIÈCES

Le crocodile et l'hippocampe

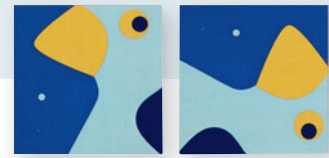
- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L//ép. : 21 x 16,5 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 910 212 0



PRODUIT

1 puzzle magique offre 2 réalisations selon l'orientation des pièces.



Voir la vidéo :



24 PIÈCES

Le hibou et le manchot

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L/l'ép. : 30 x 21 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 372 041 2



Modèle Recto/ Verso



24 PIÈCES

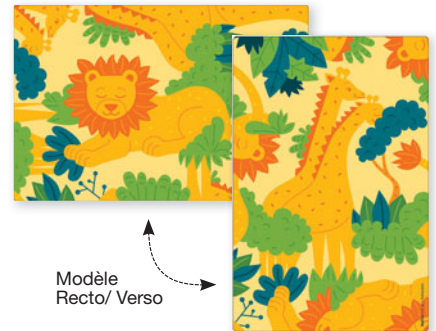
Les girafes et le lion

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L/l'ép. : 30 x 21 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 372 044 3



Modèle Recto/ Verso



24 PIÈCES

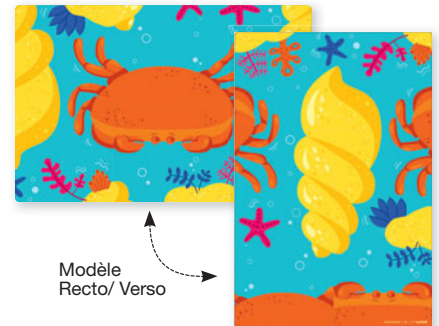
Le crabe et le coquillage

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L/l'ép. : 30 x 21 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 372 042 9



Modèle Recto/ Verso



24 PIÈCES

Le scarabée et le doryphore

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso en couleurs.
- L/l'ép. : 30 x 21 x 1 cm ; côté pièce : 4,5 x 4,5 cm.

313 309 372 043 6



Modèle Recto/ Verso



Puzzles magiques - Les animaux - Lot de 4 puzzles

Le hibou et le manchot + Les girafes et le lion + Le crabe et le coquillage + Le scarabée et le doryphore

313 309 387 282 1

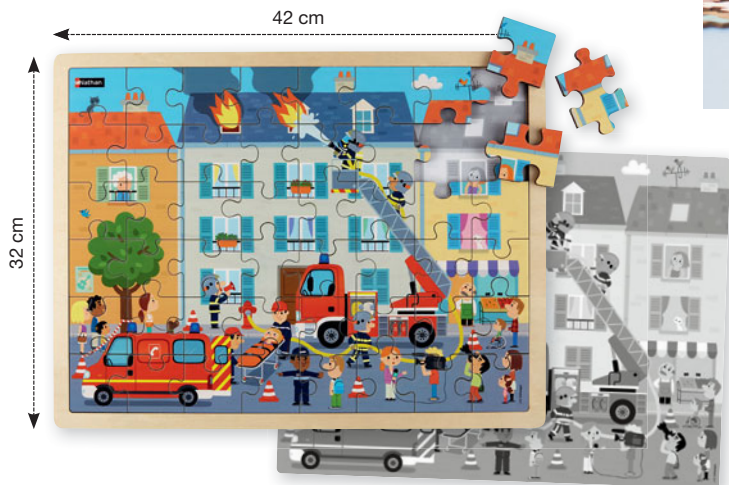
PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Puzzles et encastremets Maxipuzzles bois

- Des puzzles grand format de 48 à 72 pièces.
- Les scènes comportent de nombreux détails favorisant les situations de langage et d'observation.
- Modèles en noir et blanc amovibles.
- Socle en bois verni très résistant et de grande qualité.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



48
PIÈCES

Les pompiers

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 42 x 32 x 1 cm.

313 309 387 177 0



Téléchargez gratuitement
l'application éducative
pour prolonger vos activités
de jeux sur :



63
PIÈCES

La vie au château

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 42 x 32 x 1 cm.

313 309 387 000 1

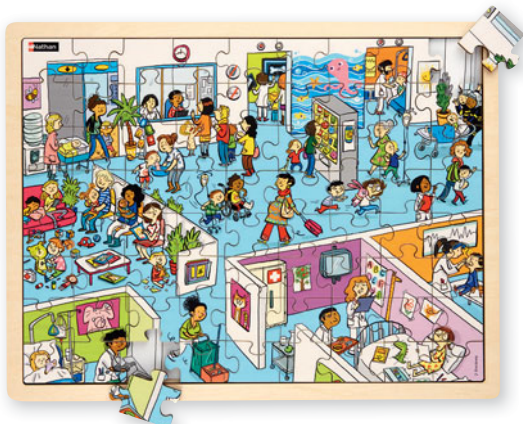


72
PIÈCES

Le parc zoologique

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 42 x 32 x 1 cm.

313 309 387 132 9



72
PIÈCES

L'hôpital

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 42 x 32 x 1 cm.

313 309 387 173 2



72
PIÈCES

Les pirates

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 42 x 32 x 1 cm.

313 309 386 899 2



Téléchargez gratuitement
l'application éducative
pour prolonger vos activités
de jeux sur :





Nouveau



96
PIÈCES

Puzzle Géant - Les dinosaures

Puzzle grand format sur un thème attrayant.
L'illustration comporte de nombreux détails pour
favoriser les situations de langage et d'observation.

- Illustration imprimée directement sur le bois.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/Vép. socle : 55,4 x 32,4 x 1 cm.

313 309 910 033 1

➕ PRODUIT

Modèle amovible recto
verso : couleurs et noir
et blanc.





Puzzles et encastements Puzzles bois



- Des illustrations riches et colorées, imprimées sur le bois, favorisent le langage.
- Cadre pour caler les pièces et faciliter le rangement.



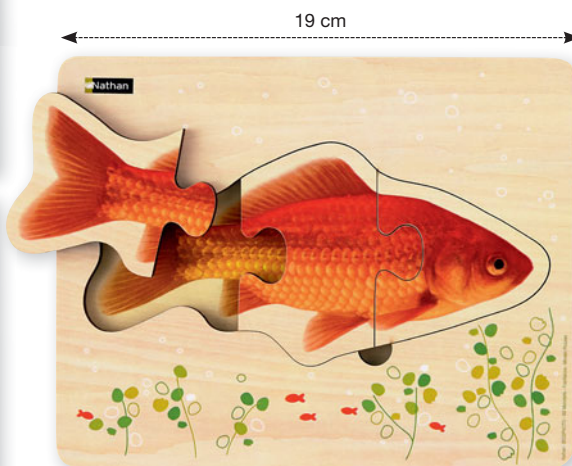
2
PIÈCES

Mes premiers fruits

4 puzzles composés de 2 pièces avec des photos de fruits.

- En bois verni.
- Modèle en couleurs imprimé sur le bois.
- L/l'ép. socle : 19 x 15 x 1 cm.

313 309 387 174 9



3
PIÈCES

Les animaux familiers

4 puzzles composés de 3 pièces avec des photos d'animaux.

- En bois verni.
- Modèle en couleurs imprimé sur le bois.
- L/l'ép. socle : 19 x 15 x 1 cm.

313 309 375 156 0



4
PIÈCES

La campagne

4 puzzles : la cour de ferme, la mare aux canards, le potager et les champs.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/l'ép. socle : 18 x 18 x 1 cm.

313 309 387 191 6



Nouveau



4 PIÈCES et **6** PIÈCES

Kimi - Les saisons

4 puzzles pour apprendre les saisons avec Kimi.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/1/ép. socle : 18,4 x 23,4 x 1 cm.

313 309 909 866 9

À VOIR AUSSI

J'apprends avec Kimi pp. 118-121



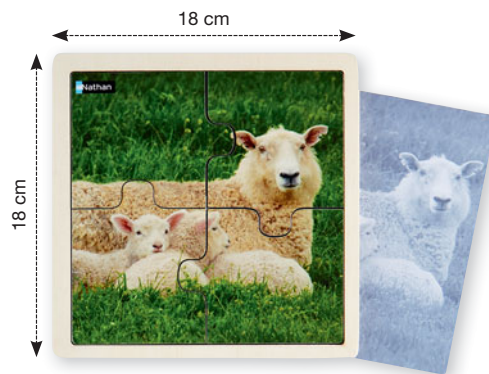
4 PIÈCES

Les animaux en famille

4 puzzles : coq et poule, chiens, vaches, brebis.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/1/ép. socle : 18 x 18 x 1 cm.

313 309 386 999 9



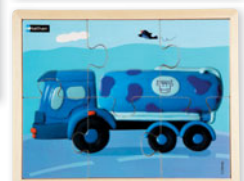
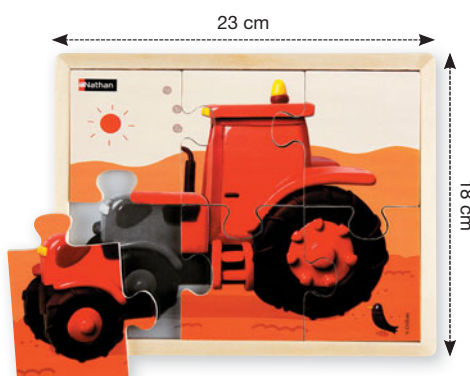
6 PIÈCES

Les engins en couleurs

4 puzzles : le tracteur, le camion-poubelle, le camion-benne et le camion-citerne.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/1/ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

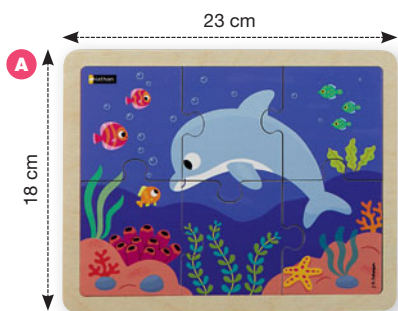
313 309 386 898 5





Puzzles et encastements

Puzzles bois



A Le dauphin

313 309 387 226 5

B Le poisson tropical

313 309 387 227 2

C Le requin

313 309 387 228 9

D La tortue

313 309 387 229 6

6
PIÈCES



Puzzles en bois vendus à l'unité ou par lot de 4.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L//ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

Les animaux de la mer - Lot de 4 puzzles

313 309 387 231 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



6
PIÈCES

et

9
PIÈCES

Ma journée

4 puzzles : le lever, en route pour l'école, le repas et le brossage des dents.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

313 309 387 004 9



9
PIÈCES

Bien grandir

4 puzzles : l'hygiène, la santé, l'activité physique et le repas équilibré.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

313 309 387 176 3



23 cm



6 PIÈCES et 9 PIÈCES

Les contes 1

4 puzzles : les 3 Petits Cochons, Boucle d'or et les 3 ours, Pinocchio et Poule rousse.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

313 309 387 151 0



9 PIÈCES

Prendre soin

4 puzzles : je nourris mon poisson, je change la litière de mon lapin, je sors mon chien et je brosse mon chat.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 23 x 18 x 1 cm.

313 309 387 201 2



9 PIÈCES et 12 PIÈCES

Les contes 2

4 puzzles : Blanche-Neige et les 7 nains, Boucle d'or, le Petit Chaperon rouge et les 3 Petits Cochons.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 00 x 00 x 0 cm.

313 309 387 152 7



Puzzles et encastremets

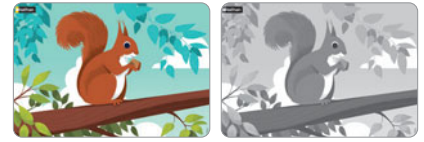
Puzzles bois



➕ PRODUIT

2 niveaux de difficulté progressive grâce aux modèles couleurs et noir et blanc amovibles.

Recto/ Verso



Puzzles en bois vendus à l'unité ou par lot de 4.
 • En bois verni.
 • Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
 • L/l'ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

Animaux de la forêt - Lot de 4 puzzles

313 309 387 280 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

A L'écureuil

313 309 372 048 1

B Le renard

313 309 372 047 4

C Le cerf

313 309 372 046 7

D Le loup

313 309 372 045 0



12 PIÈCES

Les bons moments à l'école

4 puzzles : L'anniversaire, La photo, La victoire et L'histoire.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/l'ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 246 3



12 PIÈCES

et

15 PIÈCES

Tout propre !

4 puzzles : le ménage, le lavage des mains, le brossage des dents et la toilette.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/l'ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 175 6



12
PIÈCES

et

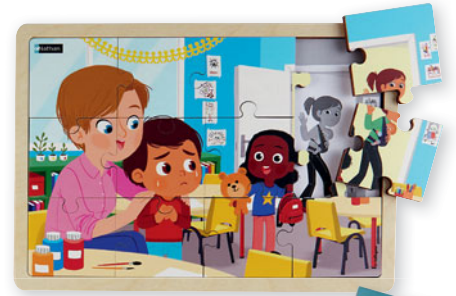
15
PIÈCES

Je prends soin des autres

4 puzzles : la douleur, le chagrin, le handicap et le harcèlement.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 230 2



18
PIÈCES

et

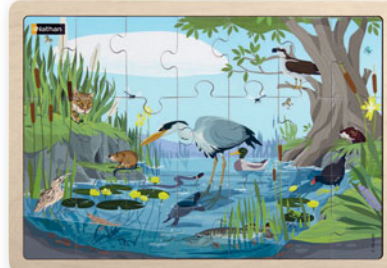
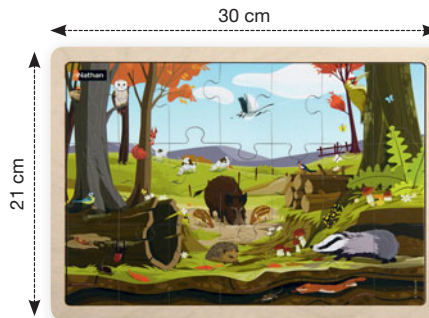
21
PIÈCES

Le monde du vivant

4 puzzles : la forêt, le bord de mer, l'étang et le potager.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 203 6



21
PIÈCES

et

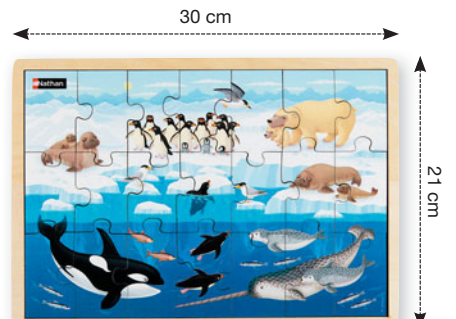
28
PIÈCES

Animaux du monde

4 puzzles sur le thème des animaux dans leur environnement : savane, banquise, montagne européenne et forêt amazonienne.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 332 026 1





Nouveau



18
PIÈCES

et

24
PIÈCES

Les animaux de la savane

4 puzzles : le zèbre, le lion, la girafe et l'éléphant.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 910 094 2



18
PIÈCES

et

24
PIÈCES

Ensemble à l'école

4 puzzles qui rythment la journée des enfants à l'école : la récréation, la cantine, la gymnastique et le regroupement.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 146 6



21
PIÈCES

J'aide les grands

4 puzzles : À la maison de retraite, Au supermarché, À l'école et À la maison.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/ép. : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 251 7



28
PIÈCES

Hors de danger

4 puzzles : Dans la cuisine, Dans la salle de bains, Dans le salon et Dans la chambre .

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L//ép. : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 245 6



30 cm

21 cm



28
PIÈCES

et

35
PIÈCES

Éco-citoyens

4 puzzles : le jardin, en ville, à la mer et en forêt.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L//ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 202 9



28
PIÈCES

et

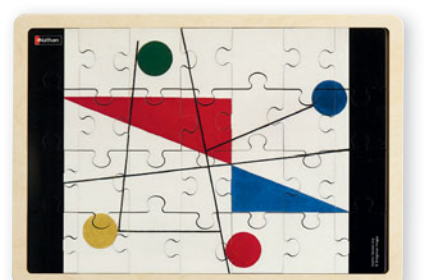
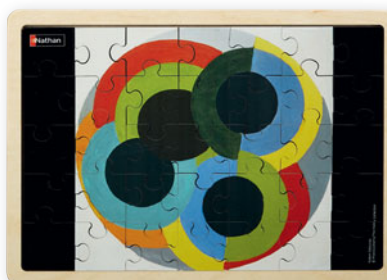
35
PIÈCES

L'art et les formes

4 puzzles : Composition en rouge, jaune, bleu et noir ; Château et soleil ; Disques ; Sans titre.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L//ép. : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 281 4





Puzzles et encastements Puzzles bois et encastements



PRODUIT

2 niveaux de difficulté progressive grâce aux modèles couleurs et noir et blanc amovibles.

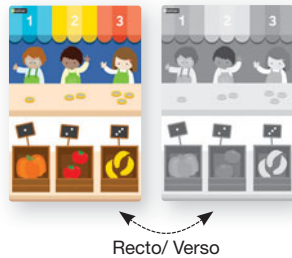
15 PIÈCES

Les quantités de 1 à 6

2 puzzles.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/H ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 387 232 6



PRODUIT

Pliable



À VOIR AUSSI

Meubles colonnes à plateaux p. 281



Range-puzzles

Pratique pour ranger jusqu'à 10 puzzles et encastements, quelle que soit leur taille ou leur forme. Se pose sur un meuble ou une table.

- En fil métallique laqué époxy rouge.
- Livré plié en 3.
- Espace entre les fils : 2 cm.
- L/H : 48 x 28 x 22,5 cm.
- Largeur intérieure : 41 cm.

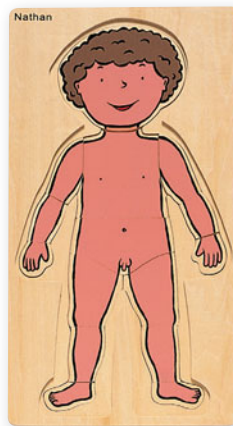
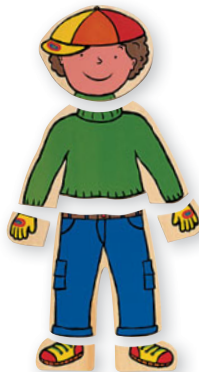
313 309 372 834 0

22 PIÈCES

Puzzles découverte du corps

2 puzzles-encastements à 2 étages. Au-dessous, les différentes parties du corps ; au-dessus, les vêtements. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- 22 pièces par encastrement.
- En bois verni.
- L/H ép. socle : 34 x 19 x 1 cm.
- Ép. pièce : 0,4 cm.



Le garçon

313 309 332 717 8



La fille

313 309 332 716 1

Les 2 puzzles découverte du corps

Le garçon + La fille

313 309 332 718 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

8 PIÈCES

Matryoshkas

Autrice : Stéphanie Desbenoit-Charpiot

Un encastrement pour jouer avec les célèbres poupées russes. 4 étages d'encastrement et 8 pièces (2 par étage).

- En bois verni.
- L/H ép. : 21 x 15 x 2 cm.
- H grande poupée : 17 cm.

313 309 332 918 9



9 PIÈCES

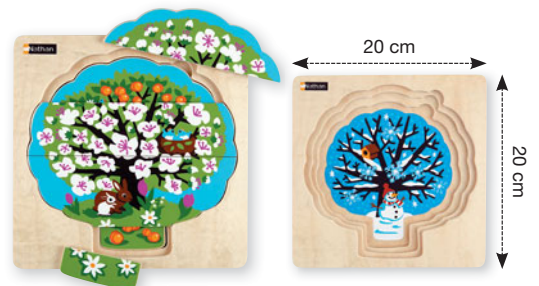
Les 4 saisons

3 étages d'encastrement et 9 pièces

(1^{er} étage : 2 pièces ; 2^e étage : 3 pièces ; 3^e étage : 4 pièces).

- En bois verni.
- L/H ép. socle : 20 x 20 x 1,5 cm.

313 309 332 911 0



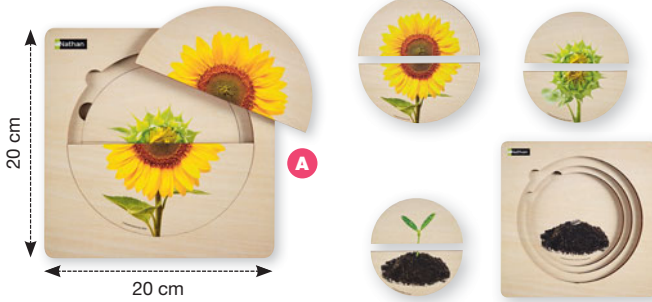


3 ANS +

6 PIÈCES

Puzzles cycle de vie

2 puzzles à étages pour découvrir les cycles de vie du végétal et de l'animal.



A Le tournesol

Encastrement à 3 étages illustrant les 4 étapes de la croissance d'un végétal.

- 6 pièces : 2 pièces par niveau.
- En bois verni.
- L/l/ép. socle : 20 x 20 x 1,8 cm.

313 309 332 760 4

Les 2 puzzles - Cycle de vie 2

Le tournesol + Le papillon

313 309 332 764 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

B Le papillon

Encastrement à 3 étages illustrant les 4 étapes de la croissance d'un animal.

- 6 pièces : 2 pièces par niveau.
- En bois verni.
- L/l/ép. socle : 20 x 20 x 1,8 cm.

313 309 332 761 1

3 ANS +

Duo - A, B, C

Un jeu de manipulation en bois original et astucieux. L'enfant s'approprie l'alphabet et les correspondances entre les trois écritures des lettres en associant leurs graphies deux à deux.

- 1 plateau en bois verni (L/l/ép. socle : 42 x 32 x 1,3 cm).
- 52 lettres mobiles : 26 lettres en capitales et 26 lettres recto verso en script et en cursives (L/l/ép. lettre : 7,5 x 7,5 x 0,4 cm).

313 309 301 007 0

52 lettres mobiles dans les 3 graphies

3 ANS +

Duo - 1, 2, 3

Un jeu de manipulation en bois original et astucieux. L'enfant se familiarise avec les nombres de 0 à 10 et leurs représentations : collections de ronds, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée.

- 1 plateau en bois verni (L/l/ép. socle : 25 x 24,7 x 1,3 cm).
- 22 pièces mobiles illustrant les représentations des nombres de 0 à 10 (L/l/ép. chiffre : 5,5 x 7,5 x 0,5 cm).

313 309 301 006 3

PIÈCES MAGNETIQUES

9 PIÈCES

Petipano - Bob et Lisa s'habillent

Pour découvrir le schéma corporel, 2 enfants à habiller avec leurs vêtements. Au recto de chaque panneau, l'illustration des personnages ; au verso, 9 vêtements à placer sur chaque partie du corps. La dimension affective motive les enfants. Le socle assure la stabilité des panneaux. Le panneau et les pièces sont magnétiques.



Bob s'habille

- En bois sérigraphié et verni.
- L/l/ép. panneau : 27 x 19,5 x 0,5 cm.
- H/l tee-shirt : 6,5 x 7 cm.

313 309 375 200 0



Lisa s'habille

- En bois sérigraphié et verni.
- L/l/ép. panneau : 27 x 19,5 x 0,5 cm.
- H robe : 10,5 cm.

313 309 375 201 7

Petipano / Bob s'habille + Lisa s'habille

313 309 375 216 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



+ PRODUIT

Vis de 3 diamètres différents pour des activités de difficulté progressive

3 ANS + Atelier pour 1

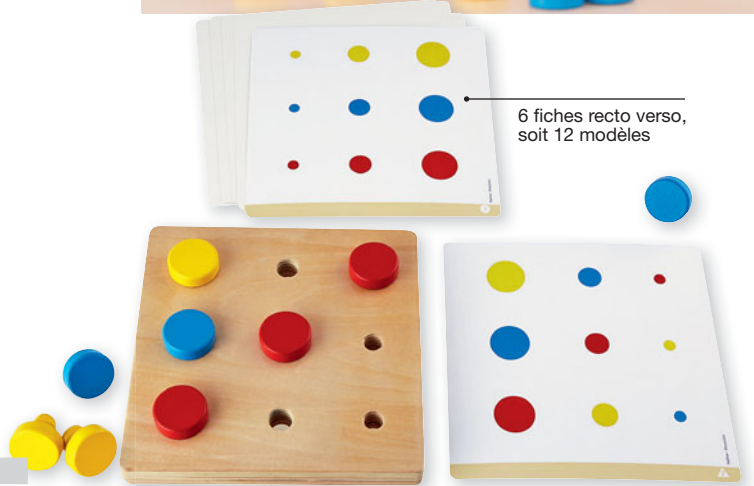
Vissacolor

Un jeu de manipulation pour visser, dévisser et s'exercer à reproduire des modèles, en autonomie !

L'enfant dispose de 9 vis de 3 couleurs et 3 diamètres différents (petit, moyen, grand) à visser sur le socle en bois épais. Les 6 fiches recto verso proposent 12 modèles de difficulté progressive. L'enfant doit orienter le socle, décoder la fiche et reproduire la configuration.

- 6 fiches recto verso, soit 12 modèles (18 x 18 cm).
- 1 socle et 9 vis en bois verni.
- L/l'ép. socle : 18 x 18 x 2 cm.
- H pieds : 1,8 cm.
- Ø vis : 2,2/1,8/1,2 cm.

313 309 388 093 2



6 fiches recto verso, soit 12 modèles



2 ANS +

Coccinelle à visser

Coccinelle composée de 6 taches noires à visser. Les pas de vis sont tous identiques. Socle en bois posé sur des pieds.

- 1 socle et 6 vis en bois verni.
- L/l'ép. socle : 20 x 18 x 1,5 cm.
- H pied : 2 cm.
- Ø vis : 3,3 cm.

313 309 375 073 0



4,6 cm

2 ANS +

64 PIÈCES

Maxiboulons

64 pièces (32 écrous et 32 vis) de grande taille en plastique rigide. 4 formes, 4 couleurs et 4 diamètres différents. Elles peuvent être utilisées avec les Fiches Maxiboulons (vendues séparément).

- Ø vis : de 1,7 cm à 2,7 cm.
- L écrou : 4,6 cm.

313 309 303 029 0

2 ANS +

Fiches Maxiboulons

12 fiches d'activités plastifiées pour travailler les formes, les couleurs et les nombres de 1 à 10.

À utiliser avec les Maxiboulons vendus séparément.

- 12 fiches d'activités en carton.
- L/l : 21 x 24 cm.

313 309 303 032 0



12 fiches d'activités

Fiches Maxiboulons + Maxiboulons

313 309 303 033 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Nouveau



Compétences développées

- Exercer la motricité fine et la coordination oculo-manuelle.
- Chercher comment utiliser un objet.
- Créer un motif.
- S'appropriier le dessus/dessous.
- Se repérer dans un quadrillage.

4 ANS + MS GS Atelier pour 1

Tissacolor

Ce jeu original propose des activités de motricité fine et de décodage-codage de fiches autocorrectives.

Il développe la mobilité du poignet, la dextérité des doigts et prépare aux gestes d'écriture.

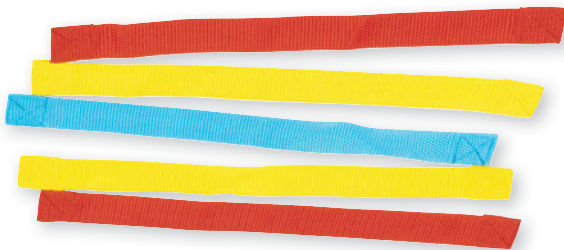
But du jeu : faire passer les bandes de tissu de couleur, une à une, entre les élastiques du cadre en bois, d'abord librement puis pour reproduire les motifs des fiches.

Les 12 fiches recto verso proposent 24 activités organisées en 8 séries.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches recto verso, soit 24 activités (21 x 13 cm).
- 1 cadre en bois avec 7 bandes élastiques fixes bleu marine.
- 9 bandes de tissu de 3 couleurs : rouge, bleu, jaune.
- L/l'ép. cadre : 24,3 x 14,5 x 2,5 cm ; l'élastiques : 2,5 cm ; L/l bandes de tissu : 29,5 x 2,5 cm.

313 309 910 096 6



+ PRODUIT

Le cadre s'utilise horizontalement et verticalement, pour un tissage de gauche à droite ou de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut.



Recto/
verso





Compétences développées

- Identifier des couleurs et des tailles.
- Exercer la motricité fine et la coordination œil-main.
- Décoder et reproduire une fiche.
- Se repérer dans l'espace.

3 ANS + Atelier pour 1

Boulcolor

Un jeu de manipulation attrayant pour s'exercer à attraper les boules avec la pince-ciseaux, à les déplacer et à les positionner sur le socle sans les faire tomber !

L'enfant place les 9 boules de 3 couleurs et 3 diamètres différents (petit, moyen, grand) sur le socle à l'aide de la pince-ciseaux en bois, d'abord librement puis selon les indications données par les fiches. Les 6 fiches recto verso proposent 12 activités organisées en 2 niveaux de difficulté.

Le recto sert de correction au verso.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (18 x 18 cm).
- 1 socle et 9 boules en bois verni.
- 1 paire de ciseaux en bois verni.
- Ø/ép. socle : 18 x 1 cm ; Ø boule : 2,5/3/3,5 cm ; L/l ciseaux : 15 x 6,7 cm.

313 309 387 283 8



3 ANS +

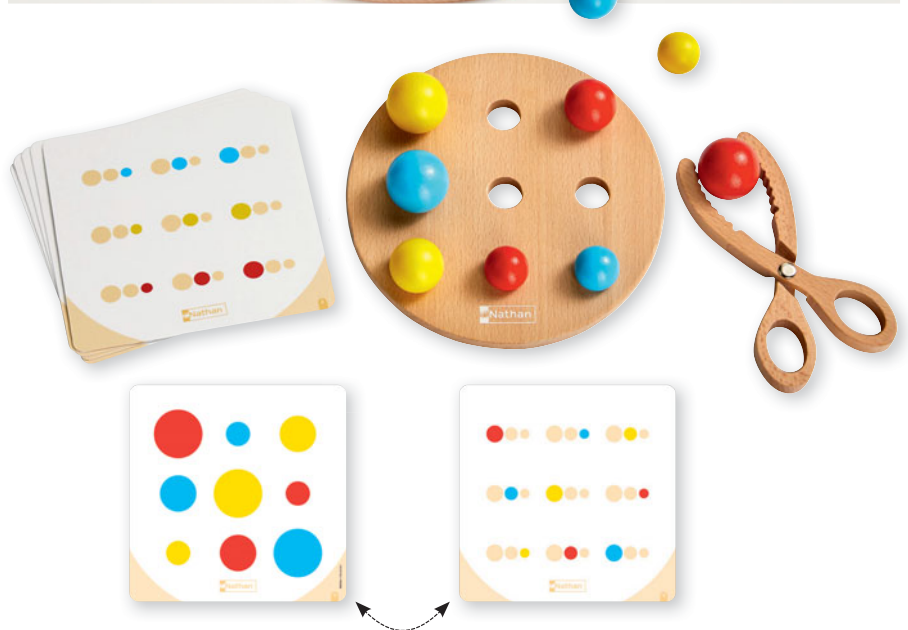
Pince-ciseaux en bois - Lot de 2

Pince-ciseaux en bois naturel pour s'entraîner à la préhension de petits objets (boules, perles, cubes, etc.). L'enfant développe précision et contrôle des gestes, concentration et patience !

Ces pinces-ciseaux peuvent être utilisées en complément dans de nombreux jeux et pour s'exercer à utiliser des ciseaux.

- En bois verni.
- L/l : 15 x 6,7 cm.

313 309 372 035 1





Compétences développées

- Identifier des couleurs et des tailles.
- Exercer la motricité fine et la coordination œil-main.
- Décoder et reproduire une fiche modèle.
- Se repérer dans l'espace.

3 ANS + Atelier pour 1

Tricolor

Un jeu de manipulation attrayant pour s'entraîner à pincer minutieusement et réaliser des empilements, en autonomie.

L'enfant enfle 9 cylindres de 3 couleurs et 3 diamètres intérieurs différents (petit, moyen, gros) sur les tiges à l'aide de la pince en bois, d'abord librement puis selon les indications données par les fiches.

Les 6 fiches recto verso proposent 12 activités organisées en 2 niveaux de difficulté. Le recto sert de correction au verso.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (12 x 12 cm).
- 1 socle, 1 pince et 9 cylindres en bois verni.
- 1 support en bois pour positionner les fiches.
- L/ép. socle : 15,2 x 1,5 cm ; L/l pince : 14 x 4 cm ; Ø cylindre : 3 cm.

313 309 345 140 8



3 ANS +

Pince en bois - Lot de 3

Pincettes pour travailler la précision gestuelle et réaliser des empilements, en autonomie.

Ces pincettes peuvent être utilisées en complément dans de nombreux jeux pour exercer la motricité fine, la coordination œil-main et travailler la prise tridigitale.

- En bois verni.
- L/l : 14 x 4 cm.

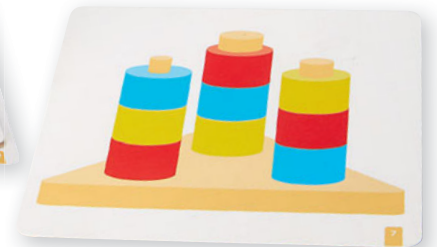
313 309 345 141 5

+ PRODUIT

Tiges et cylindres de 3 diamètres différents



6 fiches recto verso, soit 12 activités



+ PRODUIT

Initié à la lecture et à la recombinaison d'un modèle

3 ANS + PS MS Atelier pour 4

Atelier Triolo

Cet atelier prolonge l'activité libre de *Triolo* par une initiation à la lecture et à la recombinaison d'un modèle.

5 séries de 4 fiches, classées par niveaux de difficulté progressive, identifiées par un code couleur, permettent l'organisation d'ateliers pour 4 enfants. Matière, formes, taille des pièces en font un matériel très attractif pour de jeunes enfants.

- La boîte contient : 20 fiches couleurs, recto verso ; 48 pièces en plastique de 4 formes et de 3 couleurs et 4 socles.
- H cône/Ø base : 5,5 x 6 cm.
- L/l ép. socle : 19 x 6,5 x 1,5 cm.
- L/l fiche : 23 x 16,5 cm.

313 309 375 092 1



4 socles
48 pièces
20 fiches



Recto/
Verso





Jeux d'exploration

Enfiler, empiler, trier



2 socles
24 pièces



2 ANS +

Triolo

Jeu de manipulation qui développe l'habileté gestuelle et l'imaginaire des plus petits.

- 24 pièces en matière plastique (4 formes et 3 couleurs) et 2 socles.
- L/H ép. socle : 19 x 6,5 x 1,5 cm.
- H/Ø tige : 14 x 2 cm.
- H/Ø base du cône : 5,5 x 6 cm.

313 309 375 091 4

+ PRODUIT

Pièces en plastique plein



2 abaquas
100 perles

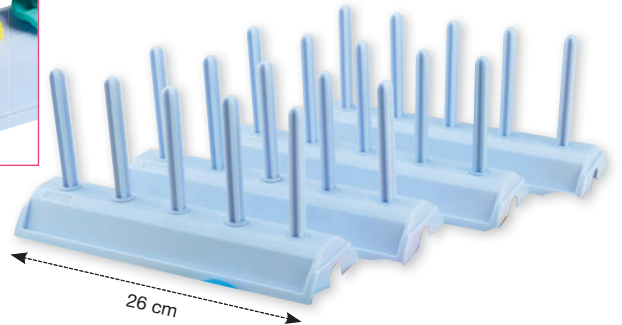
3 ANS +

Abaques de tri

2 abaquas de grande taille comportant 5 tiges sur lesquelles l'enfant enfle des perles pour aborder par la manipulation les premières notions de tri.

- La boîte contient : 2 abaquas à 5 tiges en plastique ; 100 perles de 10 formes et de 10 couleurs.
- L/H abaque : 26 x 8 x 12 cm.
- Ø perle : 4 cm.

313 309 305 119 6



26 cm

2 ANS +

Abaques - Lot de 4

Vendus sans perles.

- L/H : 26 x 8 x 12 cm.

313 309 305 139 4

À VOIR AUSSI

Atelier Abaquas pp. 236-237

3 ANS +

Perles de tri

100 perles de 10 formes et de 10 couleurs.

- Ø perle : 4 cm.

313 309 305 121 9



2 ANS +

Brochettes maxi-perles - Lot de 2

2 brochettes en plastique avec un embout pour bloquer les perles et une poignée pour les tenir. Vendues sans les maxi-perles.

- L brochette : 36 cm ; L poignée : 5 cm.

313 309 388 188 5

TAILLE RÉELLE :



3,7 cm



2 ANS +

Maxi-perles

48 perles légères en plastique, 4 formes et 6 couleurs différentes.

- L/H cube : 4,5 x 3,5 cm.
- Ø sphère : 4,5 cm.

313 309 315 000 4



4 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Magneticolor - Numération de 0 à 10

Ce jeu de parcours magnétique propose des activités de motricité fine, de concentration et de décodage-codage sur les nombres de 0 à 10.

À l'aide du stylet aimanté, l'enfant place une à une les billes magnétiques dans la bonne ligne afin de répondre à la consigne de la fiche. Attention, chaque quantité est associée à une couleur et les billes ne doivent pas se mélanger ! Les 12 fiches recto verso proposent 24 activités organisées en 6 séries.

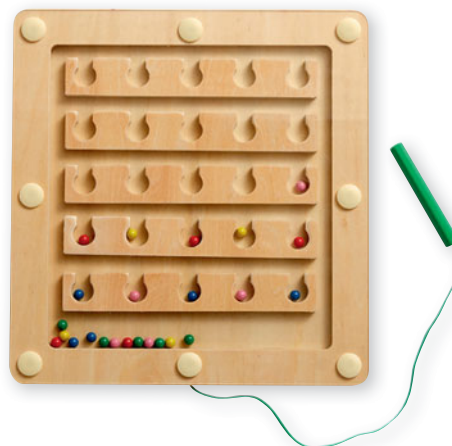
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches recto verso, soit 24 activités (21 x 6 cm).
- Plateau en bois verni recouvert d'une plaque en plastique et 50 billes métalliques de 5 couleurs.
- L/l/ép. socle : 25,4 x 24,2 x 1,6 cm.

313 309 908 122 7



12 fiches recto verso,
soit 24 activités



4 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Magneticolor

Un jeu de parcours magnétique stimulant faisant appel à la concentration et la patience : à chaque bille, sa place dans une alvéole !

À l'aide du stylet aimanté, l'enfant déplace les 25 billes magnétiques une par une afin de reproduire le modèle ou de répondre à la consigne de la fiche. Les 12 fiches recto verso proposent 24 activités organisées en 3 niveaux de difficulté. Le recto sert de correction au verso.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches recto verso, soit 24 activités (15,3 x 15 cm).
- Plateau en bois verni recouvert d'une plaque en plastique et 25 billes métalliques de 5 couleurs.
- L/l/ép. socle : 25,4 x 24,2 x 1,6 cm.

313 309 387 284 5



Crayon aimanté
Billes magnétiques

2 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Parcours magnétique en fleurs

À l'aide d'un crayon aimanté, l'enfant dirige une bille. Ce circuit aborde la reconnaissance et l'association des couleurs ainsi que la numération.

- En bois recouvert d'une plaque en plastique.
- L/l/ép. socle : 29 x 29 x 1,5 cm.

313 309 337 224 6



2 ANS +

PISTES GRAPHIQUES

- Des supports en bois pour s'entraîner aux tracés de base.
- Les enfants développent leur sensibilité tactile et la mémorisation des gestes par le toucher en creux.
- En s'exerçant sur ces pistes, l'enfant acquiert progressivement aisance et dextérité dans ses gestes. L'adulte peut rectifier une position, la tenue du stylet, le sens du tracé.

- En bois verni.
- L/l'ép. socle : 35 x 10 x 1,5 cm.
- L/Ø stylet : 8 x 1 cm.



À VOIR AUSSI

Les lettres et chiffres p. 201

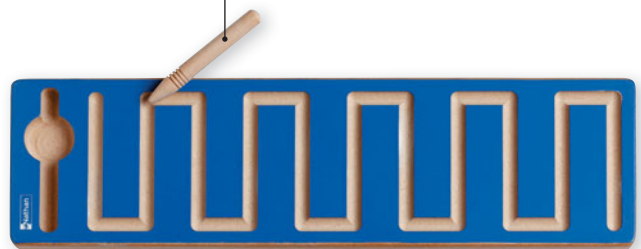
Le stylet se range dans le socle



Les obliques

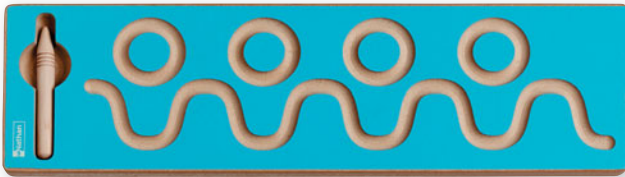
313 309 375 204 8

Point de départ à gauche



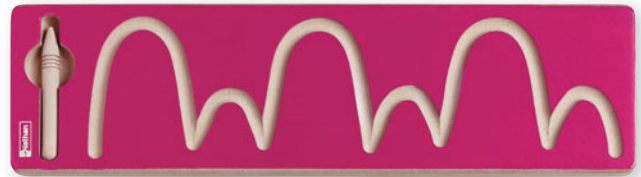
Les créneaux

313 309 375 206 2



Les vagues

313 309 375 205 5



Les ponts

313 309 375 207 9

Pistes graphiques - Tracés

Les obliques + Les créneaux + Les vagues + Les ponts + Les boucles

313 309 375 210 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Les boucles

313 309 375 208 6



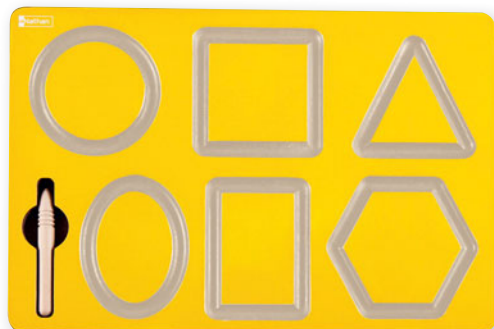
3 ANS +

Pistes graphiques - Formes géométriques

Un support en bois pour s'entraîner aux tracés de base des formes géométriques par le toucher en creux, puis avec le stylet.

- En bois verni.
- L/l'ép. socle : 30 x 20 x 1,5 cm.
- L/Ø stylet : 8 x 1 cm.

313 309 375 230 7





4 ANS +

PIÈCES
MAGNETIQUES

PISTES MAGIQUES

Auteur : Marc Benech

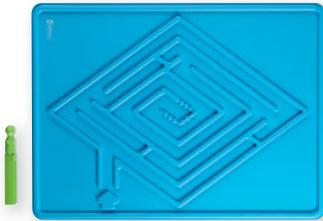
Un jeu individuel conçu pour exercer la motricité fine et préparer aux gestes graphiques.

L'enfant déplace une figurine sur un plateau à l'aide d'un bâton aimanté sous le plateau, en prenant soin de ne pas la faire tomber ! Progressivement, l'enfant apprend à contrôler ses gestes (direction, sens, fluidité, vitesse...) et à les associer à un chemin à prendre, une trajectoire.



Une piste magique comprend :

- 1 plateau en plastique thermoformé (34,5 x 25 cm).
- 1 figurine et 1 bâton aimantés (H figurine : 3,5 cm ; H bâton : 6 cm).



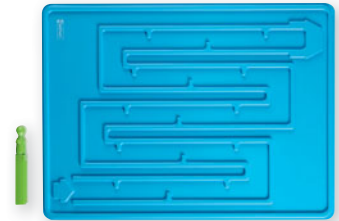
Piste magique 1

313 309 375 220 8



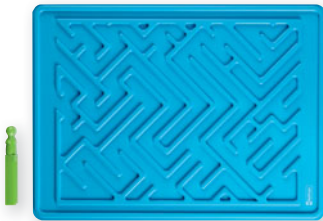
Piste magique 2

313 309 375 221 5



Piste magique 3

313 309 375 222 2



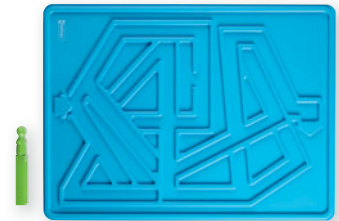
Piste magique 4

313 309 375 223 9



Piste magique 5

313 309 375 224 6



Piste magique 6

313 309 375 225 3



Piste magique 7

313 309 375 234 5



Piste magique 8

313 309 375 235 2



Support à l'unité

- En bois verni.
- Système de fixation simple pour caler les pistes.
- L/H : 39,5 x 31 x 13 cm.

313 309 375 233 8



Piste magique 9

313 309 375 236 9



Piste magique 10

313 309 375 237 6

Pistes magiques - Lot de 3 supports

313 309 375 240 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Réassort 6 figurines

- 6 figurines et 6 bâtons aimantés (H figurine : 3,5 cm ; H bâton : 6 cm).

313 309 375 226 0





Jeux d'exploration

Lacer, boutonner, attacher



- Développent l'habileté gestuelle et la découverte sensorielle.
- Favorisent l'apprentissage des gestes de la vie quotidienne.
- Sollicitent la dimension affective et l'envie de jouer, parler, imiter.

2 ANS +

Actipoupi

Très grandes poupées pour développer la motricité fine et apprendre à s'habiller (se déshabiller) de façon ludique. Les vêtements sont équipés de systèmes de fermeture variés : pression, Velcro®, bouton, lacet, fermeture à glissière, 3 sortes de boucles de ceinture et de bretelles. Chaque poupée est habillée de 3 vêtements différents.

- Lavables à 30 °C.
- H poupée : 53 cm.

+ PRODUIT

- Poupées de grande taille
- Variété des systèmes d'attache et de fermeture



Actipoupi fille

313 309 375 107 2



Actipoupi garçon

313 309 375 108 9

2 ANS +

Poupées gigognes

Autrice : Cilou Zelkine

6 poupées en tissu agréable et doux au toucher. Chaque poupée propose un type de fermeture différent que l'enfant retrouve sur ses vêtements : lacet, Velcro®, fermeture à glissière, boucle, pressions, boutons.

Ces poupées sont de tailles différentes et s'imbriquent les unes dans les autres.

- 6 poupées en coton matelassé.
- Lavables à 30 °C.
- H petite poupée : 10 cm ; H grande poupée : 34,5 cm.

313 309 375 098 3

Poches pour faire dormir ou promener une poupée





2 ANS +

Actipingouins

16 pingouins en tissu, munis chacun de 2 systèmes de fermeture différents : bouton, Velcro®, clip et pression. En 4 couleurs, ils s'attachent les uns avec les autres. Pour manipuler et jouer à créer des ribambelles, des rythmes de couleurs.

- 16 pingouins et 1 sac en tissu.
- Lavables à 30 °C.
- L/H : 16 x 9,5 cm.

313 309 375 187 4



2 ANS +

Actipaniers gigognes

6 paniers à ouvrir, à fermer, à imbriquer les uns dans les autres pour jouer, imiter, transporter, vider et remplir !

Chaque panier en tissu matelassé est muni d'un type de fermeture différent : Velcro®, fermeture à glissière, 3 sortes de boutons et une boucle à clipper.

Ces paniers, de tailles et de couleurs différentes, s'imbriquent facilement les uns dans les autres.

- 6 paniers gigognes en tissu.
- Lavables à 30 °C.
- L/H grand panier : 37 x 21 cm.
- L/H porte-monnaie : 15 x 11 cm.

313 309 370 301 9

Les 6 paniers s'imbriquent facilement les uns dans les autres.





→ À la carte :

2 à 8 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches modèles.
- 20 pièces en bois percées de 2 trous et illustrées des deux côtés.
- 2 lacets (1 m).

313 309 375 128 7

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches modèles.
- 36 pièces en bois percées de 2 trous et illustrées des deux côtés.
- 6 lacets (1 m).

313 309 375 138 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 8 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches modèles.
- 44 pièces en bois percées de 2 trous et illustrées des deux côtés.
- 8 lacets (1 m).

313 309 375 141 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

3 ANS + PS MS 2 à 8 enfants

Atelier Farandole

Auteur(trice) : Michel et Marie-Hélène Chevillon

Un atelier pour exercer la motricité fine au travers du laçage et reconstituer des rythmes simples de pièces figuratives sur le thème de la ferme. Les pièces, illustrées sur les 2 faces, tiennent debout et sont percées de 2 trous. Les fiches modèles sont à l'échelle des pièces, ce qui permet l'autocorrection. La progression des fiches s'effectue selon le nombre, la taille et l'orientation des pièces.



30 fiches modèles
20 pièces en bois
2 lacets

3 ANS + PS MS

Animaux à lacer

Autrice : Cilou Zekine

3 animaux en bois pour des premières activités de laçage. Livrés avec 4 pièces amovibles et un lacet de couleur.

- En bois verni.
- L/l animaux : 22 x 16 cm.
- L lacet : 120 cm.

A Le lapin

313 309 333 362 9

B La tortue

313 309 333 363 6

C Le hérisson

313 309 333 361 2



Animaux à lacer - Lot de 3

Le lapin + La tortue + Le hérisson

313 309 333 364 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

À VOIR AUSSI

Pinces en bois p. 43

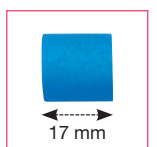
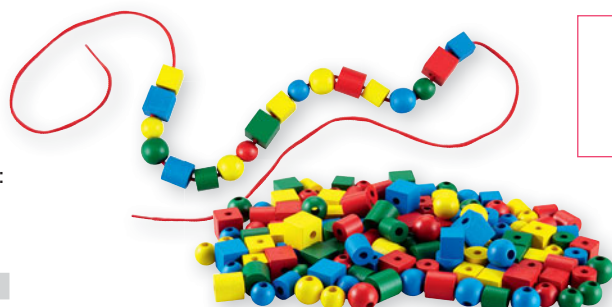
3 ANS +

Perles bois

Assortiments de 144 perles pour des exercices de tri ou d'enfilage : 3 formes (cylindre, cube et sphère), 2 tailles et 4 couleurs.

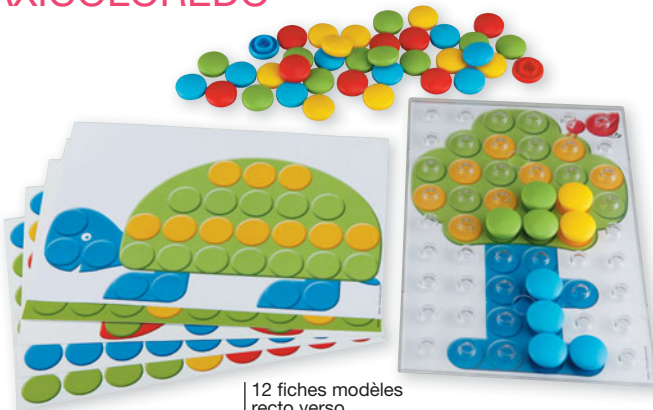
- Lot de 144 perles en bois.
- Ø sphère et cylindre : 17/14 mm ; arêtes cube : 17/14 mm.

313 309 315 125 4





MAXICOLOREDO®



12 fiches modèles
recto verso
1 grille



2 ANS + 1 enfant

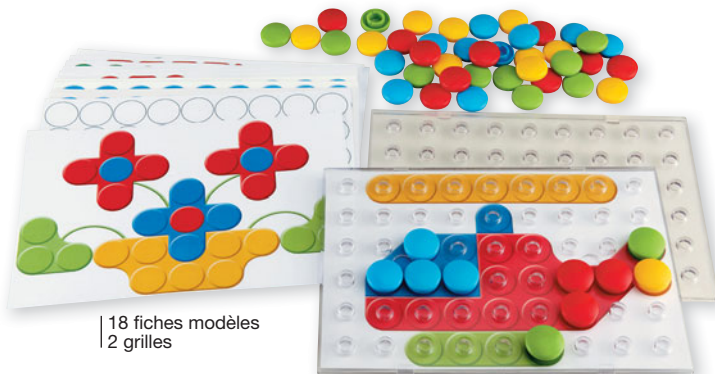
56
PIONS

Primo MaxicoloreDO®

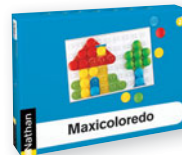
Un jeu de pavage pour reproduire ou créer des formes libres ou figuratives.

- **La boîte contient :** 6 fiches modèles recto verso, soit 12 modèles (10 figuratifs et 2 pavages), 1 grille à plots en plastique transparent, 56 pions de 4 couleurs.
- L/1 grille : 31,5 x 21,5 cm.
- L/1 fiche modèle : 31 x 21 cm.
- Ø pion : 3,3 cm.

313 309 310 057 3



18 fiches modèles
2 grilles



2 ANS + 1 à 2 enfants

96
PIONS

MaxicoloreDO®

Un jeu de pavage pour reproduire ou créer des formes libres ou figuratives.

- **La boîte contient :** 18 fiches modèles, 2 grilles à plots en plastique transparent, 96 pions de 4 couleurs.
- L/1 grille : 31,5 x 21,5 cm.
- L/1 fiche modèle : 31 x 21 cm.
- Ø pion : 3,3 cm.

313 309 345 007 4

**OFFRE
SPÉCIALE**

**MaxicoloreDO®
pour 6 enfants**
1 MaxicoloreDO® + 4 grilles + 96 pions

soit d'économie
313 309 345 113 2



24 fiches modèles
4 grilles



2 ANS + 1 à 4 enfants

184
PIONS

Atelier MaxicoloreDO®

Un atelier de pavage pour reproduire ou créer des formes libres ou figuratives.

- **La boîte contient :** 24 fiches modèles, 4 grilles en plastique transparent, 184 pions de 4 couleurs.
- L/1 grille : 31,5 x 21,5 cm.
- L/1 fiche modèle : 31 x 21 cm.
- Ø pion : 3,3 cm.

313 309 345 093 7

2 ANS +

Grilles MaxicoloreDO®

2 grilles en plastique transparent.

- L/1 : 31,5 x 21,5 cm.

313 309 387 121 3



2 ANS +

96
PIONS

Pions MaxicoloreDO®

96 pions ronds de 4 couleurs.

- Ø : 3,3 cm.

313 309 387 213 5





MOSAÏC

• La collection Mosaïc comprend 4 coffrets pour mettre en place des activités complémentaires de reconnaissance des formes géométriques, d'assemblage et de pavage d'après un modèle. L'enfant est confronté à des situations de manipulation et de recherche progressivement plus complexes pour favoriser l'abstraction.



6 planches d'activités
recto verso, soit 12 modèles
54 formes géométriques
2 grilles en plastique



3 ANS + PS 1 à 2 enfants

Mosaïc - Formacolor

L'atelier propose des modèles figuratifs mettant en jeu des formes géométriques pleines (carré, triangle, disque) de 6 couleurs, à replacer terme à terme sur la grille.

La boîte contient :

- 6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles (27 x 20 cm).
- 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).
- 54 pions en plastique de 3 formes et de 6 couleurs : 18 triangles, 18 disques, 18 carrés (côté triangle/carré : 3,3 cm ; Ø disque : 3,3 cm).

313 309 345 155 2



3 ANS +

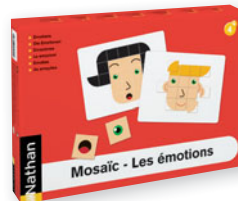
Réassort Mosaïc Pions - Formacolor

- 54 formes géométriques en plastique de 6 couleurs.

313 309 345 159 0



6 planches d'activités
recto verso, soit 12 modèles
95 pièces
2 grilles en plastique



4 ANS + MS GS 1 à 2 enfants

Mosaïc - Émotions

L'atelier propose des assemblages figuratifs à reproduire ou à créer sur le thème des émotions.

L'enfant se familiarise avec différentes expressions du visage et est amené à interpréter leur signification.

La boîte contient :

- 6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles (27 x 20 cm).
- 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).
- 95 pièces en plastique (côté : 3,3 cm).

313 309 345 151 4

Réassort Mosaïc - Émotions

- 95 pièces en plastique (côté : 3,3 cm).

313 309 345 156 9



6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles
120 formes géométriques
2 grilles en plastique

4 ANS + MS GS 1 à 2 enfants

Mosaïc - Géomosaïc

L'atelier propose des assemblages semi-figuratifs mettant en jeu 6 formes géométriques de 6 couleurs.

La boîte contient :

- 6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles (27 x 20 cm).
- 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).
- 120 pions en plastique de 6 formes et de 6 couleurs (côté triangle/carré/quart de cercle/parallélogramme : 3,3 cm ; Ø rond : 3,3 cm).

313 309 345 153 8



6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles
120 formes géométriques
2 grilles en plastique

4 ANS + MS GS 1 à 2 enfants

Mosaïc - Symetricolor

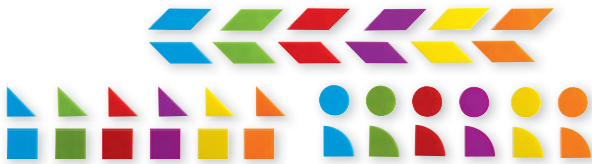
L'atelier propose des figures abstraites mettant en jeu 6 formes géométriques de 6 couleurs.

L'enfant est amené à appréhender l'organisation logique des pièces et à découvrir la notion de symétrie.

La boîte contient :

- 6 planches d'activités recto verso, soit 12 modèles (27 x 20 cm).
- 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).
- 120 pions en plastique de 6 formes et de 6 couleurs (côté triangle/carré/quart de cercle/parallélogramme : 3,3 cm ; Ø disque : 3,3 cm).

313 309 345 152 1



Réassort Mosaïc Pions - Géomosaïc et Symetricolor

• 120 formes géométriques en plastique de 6 couleurs.

313 309 345 158 3

3 ANS +

Mosaïc - Grilles - Lot de 2

• 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).

313 309 345 157 6

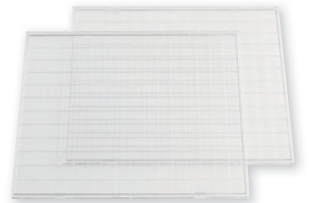
Mosaïc - Grilles - Lot de 4

• 4 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).

313 309 909 037 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS + MS 1 enfant

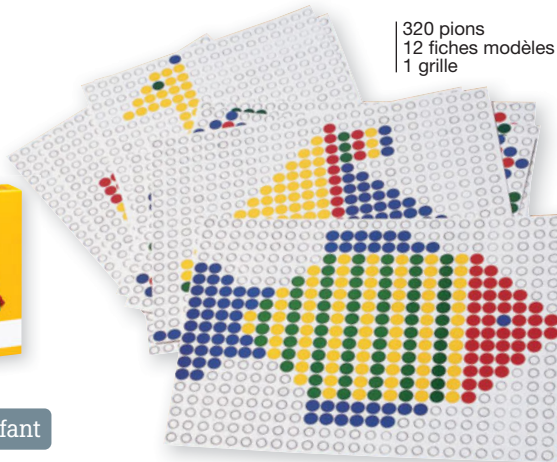
Mosaïcolor

Jeu de mosaïques composé de pions qui s'encastrent dans la grille pour créer des formes libres ou pour reproduire les figures données par les fiches modèles.

- La boîte contient : 12 fiches modèles, 1 grille en plastique transparent perforée et 320 pions de 4 couleurs.
- L'/ grille et fiche : 25 x 19 cm.
- Ø pion : 9 mm.

313 309 345 001 2

320 pions
12 fiches modèles
1 grille



Réassort - Mosaïcolor pions

160 pions en plastique de 4 couleurs.

313 309 345 003 6

Réassort - Grilles Mosaïcolor

2 grilles en plastique.

313 309 345 826 1

COLORCODE

Auteur(trice)s : C. et J. Duhautois

COLORCODE est un nouveau principe de jeu autocorrectif pour travailler à son rythme et un support élève au design unique pour créer un effet de surprise !

- Les activités fonctionnent toutes avec un code couleur pour la réponse de l'élève et la solution, ce qui rend COLORCODE très simple d'utilisation et accessible aux plus petits.
- À chaque nouvelle activité, il faut trouver la combinaison de couleurs gagnante, comme pour l'ouverture d'un coffre-fort...

+ PRODUIT

- Manipulation ludique des boutons et des volets.
- Jeu autocorrectif pour des activités en autonomie.



Comment utiliser COLORCODE ? Pour jouer, rien de plus facile !

Étape 1 :

Insérer une fiche d'activité dans le support. Fermer les volets et tourner les boutons pour faire apparaître la couleur blanche.



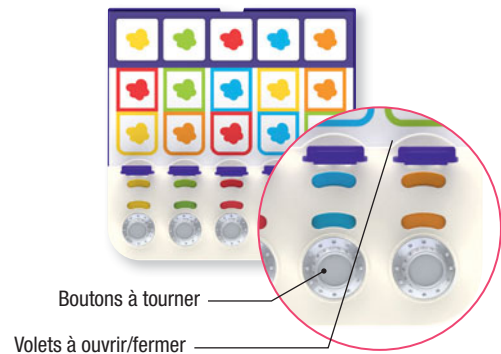
Étape 2 :

Décoder la consigne puis répondre colonne par colonne en faisant tourner le bouton pour sélectionner la réponse.



Étape 3 :

Soulever les volets et vérifier la correspondance des couleurs. Si les 2 couleurs sont identiques, le code est bon... C'est gagné !



Voir la vidéo :



3 ANS + PS

Couleurs et formes 1

Reconnaître un animal ou un objet selon une, puis deux propriétés : couleur et forme.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 561 9



4 ANS + MS

Couleurs, formes et tailles 1

Reconnaître un animal ou un objet selon trois propriétés : couleur, forme et taille.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 564 0

Nouveau



3 ANS + PS MS

Couleurs et formes 2

Associer des éléments (végétaux, objets, animaux, etc.) selon une puis deux propriétés : couleur et forme.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/1 fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 503 004 9



4 ANS + MS GS

Couleurs, formes et tailles 2

Reconnaître un animal, un végétal ou un objet selon trois propriétés : couleur, forme et taille.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/1 fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 503 005 6



4 ANS + MS GS

Syllabes 1

4 séries de 3 fiches : trouver le même nombre de syllabes, trouver la syllabe initiale, trouver la syllabe finale.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/1 fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 503 003 2



5 ANS + GS

Syllabes 2

4 séries de 3 fiches : localiser une syllabe, repérer une syllabe commune à l'intérieur du mot, trouver l'intrus (syllabe différente au début / à la fin du mot).

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/1 fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 503 002 5



COLORCODE - Support à l'unité

À utiliser avec les fichiers COLORCODE vendus séparément.

- Support en plastique (27 x 27,4 cm).

313 309 907 728 2

COLORCODE - Support - Lot de 4

313 309 908 603 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de





À VOIR AUSSI

MHM - COLORCODE -
Les monstres à compter p. 148



3 ANS + PS

Nombres de 1 à 3

Identifier, dénombrer, associer des quantités de 1 à 3. Se familiariser avec différentes représentations du nombre : collections, doigts de la main, constellations du dé et écriture chiffrée.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 570 1



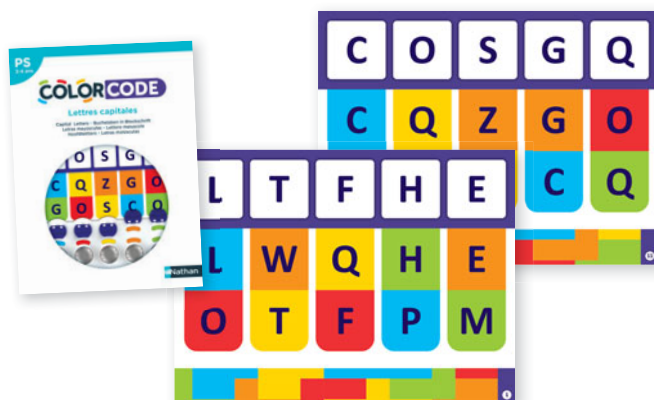
4 ANS + MS

Nombres de 1 à 6

Identifier, dénombrer, associer des quantités de 1 à 6. Se familiariser avec différentes représentations du nombre : collections, doigts de la main, constellations du dé et écriture chiffrée.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 565 7



3 ANS + PS

Lettres capitales

Reconnaître et jouer avec les 26 lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 566 4



4 ANS + MS

Lettres capitales et script

Reconnaître les 26 lettres de l'alphabet en script et leur correspondance en capitale d'imprimerie.

- La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/I fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 501 567 1



LOGICO PRIMO

Logico Primo est un outil structuré conçu pour le travail individuel et en petits groupes. Les fiches autocorrectives favorisent le travail en autonomie. Sa mise en place rapide et efficace en fait un outil idéal pour les activités de soutien et de remédiation.

À utiliser avec le support Logico Primo vendu séparément.

Voir la vidéo :



Comment utiliser Logico Primo ?

Étape 1

L'enfant introduit la fiche dans le support. Les curseurs se trouvent, en position initiale, au bas de l'appareil.



Étape 2

À chaque situation correspond une pastille de couleur. L'enfant déplace le curseur de la même couleur face à la réponse correspondante.



Étape 3

À la fin de l'exercice, l'enfant retourne sa fiche pour vérifier les réponses.



5 ANS + GS

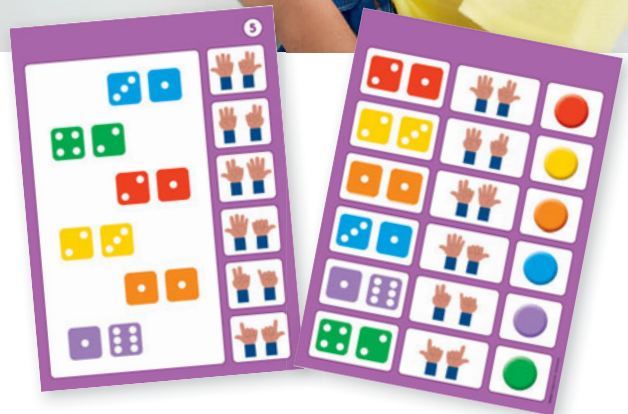
Logico Primo - Compléments à 10

Ce fichier propose de travailler les compléments à 10 sous différentes représentations des nombres : collections, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée. Il permet d'intégrer les décompositions du nombre 10 et de gagner en aisance et en rapidité, une étape importante avant d'aborder le calcul mental au CP.

• **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.

• **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 908 556 0



Logico Primo - Support

À utiliser avec les fichiers Logico Primo.

• Support en plastique : 23,3 x 28,3 cm.

Logico Primo - Le support à l'unité

313 309 388 031 4

Logico Primo - Lot de 4 supports

313 309 388 006 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



4 ANS + MS

Logico Primo - Numération MS

Dénombrer, compter, associer, compléter une suite numérique, soustraire, déduire des quantités.

- **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 065 9



5 ANS + GS

Logico Primo - Numération GS

Dénombrer, compter, associer, compléter une suite numérique, soustraire, déduire des quantités.

- **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 106 9



5 ANS + GS

Logico Primo - Mathématiques GS

Auteurs : Alain Leroy et Laurent Schmitt
Professeurs des écoles

Dénombrer une collection ; repérer une direction ; coder et décoder un algorithme ; lire une suite numérique ; se repérer dans un quadrillage et un tableau à double entrée ; comparer des longueurs.

- **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 021 5



4 ANS + MS

Logico Primo - Repérage spatial MS

Aborder les premières notions de repérage spatial (dessus/dessous, devant/derrière, etc.), situer un objet par rapport à un autre et donner sa position.

- **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 068 0



5 ANS + GS

Logico Primo - Décodage - Codage GS

Se repérer et se déplacer sur un quadrillage, décoder, coder une consigne.

- **La pochette contient :** 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- **L/I fiche :** 16,5 x 22,5 cm.

313 309 306 537 7



4 ANS + MS

Logico Primo - Phonologie MS

Autrice : Liliane Verez

Identifier, repérer des rimes, dénombrer des phonèmes et des syllabes.

- **La pochette contient** : 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- L/1 fiche : 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 049 9



4 ANS + MS

Logico Primo - Syllabes MS

Autrice : Jeannine Villani

Identifier la syllabe finale, la syllabe initiale d'un mot prononcé ; repérer des syllabes orales identiques dans des mots ; former des mots à l'aide de rébus.

- **La pochette contient** : 16 fiches cartonnées avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- L/1 fiche : 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 097 0



5 ANS + GS

Logico Primo - Syllabes et mots GS

Autrice : Jeannine Villani

Identifier auditivement et visuellement des syllabes ; mettre en relation les syllabes orales et les syllabes écrites ; associer des syllabes pour former des mots.

- **La pochette contient** : 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- L/1 fiche : 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 056 7



5 ANS + GS

Logico Primo - Lecture GS

Ce fichier propose des exercices de reconnaissance et de familiarisation avec les signes de la lecture.

- **La pochette contient** : 16 fiches cartonnées, avec corrigés au verso, 1 tableau indiquant les consignes et compétences mises en jeu pour chaque fiche et 1 notice d'utilisation.
- L/1 fiche : 16,5 x 22,5 cm.

313 309 388 084 0



Logico Primo - Support

À utiliser avec les fichiers Logico Primo.

- Support en plastique : 23,3 x 28,3 cm.

Logico Primo - Le support à l'unité

313 309 388 031 4

Logico Primo - Lot de 4 supports

313 309 388 006 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Jeux d'entraînement Discolud

Voir la vidéo :



Sur notre site, retrouvez
la vidéo de présentation
Discolud

Autrices : Gilit Metuki et Ronnie Manor
Orthophonistes

Une collection de jeux d'association autour d'une roulette pour découvrir
ou réinvestir de façon ludique des notions dans différents domaines :
couleurs, formes, nombres et quantités, langage oral et écrit.



Compétences développées

- Développer l'observation et la discrimination visuelle.
- Associer selon un ou plusieurs critères.
- Apprendre à respecter une règle du jeu.



Associer les objets identiques ou par pièces de la maison
(chambre, cuisine, salle de bains et salon/salle à manger)

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Discolud - Maison & objets

2 jeux d'association pour reconnaître et apprendre à nommer
les objets de la maison.

À utiliser avec la roulette Discolud vendue séparément.

- La boîte contient : 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 388 440 4



Associer par le nombre, la constellation ou la collection

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Discolud - Nombres & quantités : de 1 à 6

3 jeux d'association sur le nombre, la constellation et la collection
de 1 à 6.

À utiliser avec la roulette Discolud vendue séparément.

- La boîte contient : 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 388 379 7



Associer par le nombre, la constellation ou le nombre
de doigts de la main

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Discolud - Nombres & quantités : de 5 à 10

3 jeux d'association sur le nombre de 5 à 10, la constellation
et le nombre de doigts de la main.

À utiliser avec la roulette Discolud, vendue séparément.

- La boîte contient : 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 388 377 3



+ PRODUIT

- Support ludique
- Permet la mise en place rapide de nombreux jeux

3 ANS + PS MS GS 2 à 6 enfants

Discolud - La roulette

Un support très ludique pour mettre en place tous les jeux
d'association proposés par les 6 coffrets de la collection Discolud.

- 1 roulette en plastique.
- Ø : 34 cm.

313 309 388 386 5

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Discolud - Phonèmes & syllabes

Ce coffret propose 3 jeux d'association de mots par la rime, par le phonème initial ou par le nombre de syllabes.

À utiliser avec la roulette Discolud vendue séparément.

- **La boîte contient :** 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 908 557 7



Associer par la rime :



Associer par le phonème initial :



Associer par le nombre de syllabes :



4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

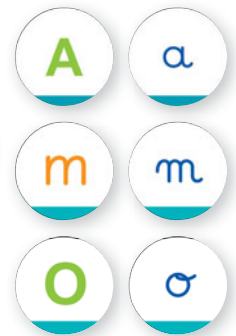
Discolud - Lettres & graphies

3 jeux d'association sur le thème des 26 lettres et des 3 graphies : capitale, script et cursive.

À utiliser avec la roulette Discolud vendue séparément.

- **La boîte contient :** 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 388 438 1



Associer selon la graphie : capitale, script ou cursive

5 ANS + GS 2 à 6 enfants

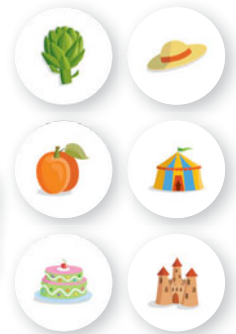
Discolud - Rimes & syllabes

3 jeux d'association sur la rime (5 différentes), le nombre de syllabes (2 ou 3) et le phonème initial (6 différents).

À utiliser avec la roulette Discolud vendue séparément.

- **La boîte contient :** 120 jetons illustrés en carton de 2 tailles et 1 règle du jeu.
- Ø jetons : 4 et 5 cm.

313 309 388 385 8



Associer par le phonème initial, la rime ou le nombre de syllabes

Comment utiliser Discolud ?

Étape 1

Placer 16 jetons sur la roulette selon la taille des emplacements prévus.



Étape 2

Lancer la roulette centrale et attendre quelques secondes son immobilisation. Observer finement et constituer des paires selon le critère défini.



Étape 3

La paire de jetons, gagnée par le joueur, est retirée de la roulette. Renouveler les jetons. La partie peut continuer.





FLEXIGAME

Une collection de jeux d'inhibition et de flexibilité cognitive pour « muscler » le cerveau et lui apprendre à résister aux automatismes qui engendrent souvent des erreurs.

- Des jeux simples issus de la recherche en neurosciences et des découvertes sur le fonctionnement du cerveau des jeunes enfants.
- Un projet collaboratif, testé en classe par des enseignants du réseau Lea.fr



Principe de jeu : entraîner le contrôle inhibiteur des enfants

- Dans chaque jeu, les premières séries d'activités mettent en place des **automatismes** de pensée :
 - mettre en correspondance des animaux et leur taille ;
 - associer des fruits et des légumes à leur couleur ;
 - reproduire un alignement de perles.
- Puis dans les activités qui suivent, les enfants apprennent à résister à **certains automatismes** ou pensées trop rapides de manière à activer un raisonnement logique permettant de trouver la bonne solution.
- Les activités sont organisées en séries de difficulté progressive, et **l'enfant peut s'autocorriger** en retournant sa fiche.

3 ANS + PS MS GS 1 à 2 enfants

Flexigame - Animaux & Tailles

Ce jeu consiste à associer des animaux à une taille : petit ou grand. Mais attention ! Lorsqu'un animal n'est pas représenté à sa taille, l'enfant doit inhiber ce qu'il voit et raisonner avec logique pour ne pas faire d'erreurs.

- Série 1 : Retrouver le même animal que celui représenté.
- Série 2 : Placer un jeton symbolisant la même taille que celle dans laquelle l'animal est représenté.
- Série 3 : Placer un jeton-taille correspondant à la taille de l'animal représenté.
- Série 4 : Placer un animal de la même taille que celle dans laquelle l'animal est représenté.
- Série 5 : À chaque animal représenté, faire correspondre le jeton-taille représentant sa taille réelle.
- Série 6 : Faire correspondre un autre animal ayant la même grandeur que sa taille réelle.
- Série 7 : La consigne change à chaque case.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 28 fiches d'activités recto verso.
- 20 jetons-animaux et 24 jetons ronds de 2 tailles.
- 2 boîtes à 5 cases en plastique.

313 309 343 022 9

Complément pour 2 à 4 enfants

Ce matériel permet de faire jouer 2 enfants supplémentaires

- 2 boîtes à 5 cases en plastique.

313 309 305 162 2



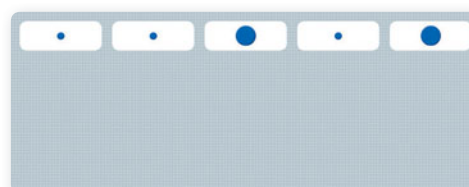
Exemple d'activité :



- Ici, il s'agit de faire abstraction de la représentation et de tenir compte de la taille réelle de l'animal.



- L'enfant répond en plaçant un jeton-taille dans chaque case.



- Il retourne sa fiche pour vérifier sa réponse.

4 ANS + MS GS 1 à 2 enfants

Flexigame - Fruits, Légumes & Couleurs

Ce jeu consiste à associer des fruits ou des légumes à leur couleur. Mais attention ! Lorsque la banane est rouge, la citrouille verte, le brocoli rose, etc., l'enfant doit inhiber la couleur qu'il voit et activer un raisonnement logique pour trouver la solution.

- Série 1 : Retrouver le même jeton-aliment que celui représenté.
- Série 2 : Retrouver le jeton-couleur de l'aliment représenté.
- Série 3 : Placer un jeton-couleur correspondant à la couleur de l'aliment tel qu'il est représenté.
- Série 4 : Placer un jeton-aliment de la même couleur que celle dans laquelle est représenté l'aliment.
- Série 5 : À chaque aliment représenté, faire correspondre le jeton-couleur représentant sa couleur réelle.
- Série 6 : À chaque aliment représenté, faire correspondre un autre aliment portant la couleur réelle de l'aliment représenté.
- Série 7 : La consigne change à chaque case.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 28 fiches d'activités recto verso.
- 20 jetons-fruits et légumes et 25 jetons-couleurs.
- 2 boîtes à 5 cases en plastique.

313 309 343 024 3

Complément pour 2 à 4 enfants

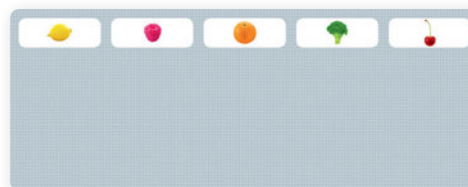
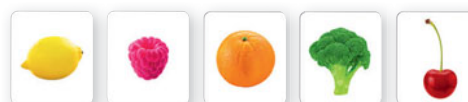
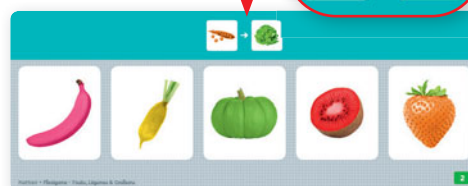
Ce matériel permet de faire jouer 2 enfants supplémentaires

- 2 boîtes à 5 cases en plastique.

313 309 305 162 2



Exemple d'activité :



- Ici, il s'agit de faire abstraction de la couleur du fruit/légume représenté et d'associer un fruit/légume de la couleur réelle.

- L'enfant répond en plaçant un jeton-fruit/légume dans chaque case.

- Il retourne sa fiche pour vérifier sa réponse.

3 ANS + PS MS GS 1 à 2 enfants

Flexigame - Formes & Couleurs

Ce jeu consiste à reproduire un alignement de perles. Selon le niveau de difficulté des fiches, l'enfant doit inhiber ce qu'il voit pour respecter la consigne de jeu et éviter ainsi les pièges (matérialisés par le picto bombe). Les activités peuvent dans un second temps être réalisées en binôme. Placés face à face, les enfants s'entraînent ainsi à inhiber leur propre point de vue pour activer celui de l'autre joueur...

- Série 1 : Même forme, même couleur.
- Série 2 : Forme différente, même couleur.
- Série 3 : Même forme, couleur différente.
- Série 4 : Forme et couleur différentes.
- Série 5 : Forme différente, même couleur : attention, la consigne peut s'inverser.
- Série 6 : Même forme, couleur différente : attention, la consigne peut s'inverser.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso.
- 12 cartes-consigne.
- 80 perles de 5 formes et 4 couleurs.
- 2 abaques à 5 tiges en plastique.

313 309 343 025 0

Réassort

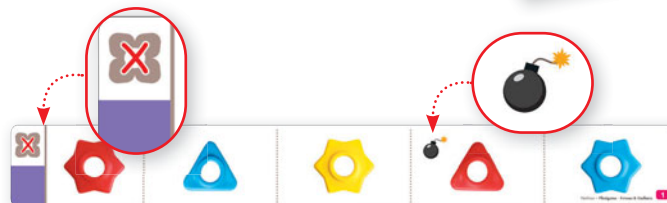
Ce matériel permet de faire jouer 2 enfants supplémentaires.

- 80 perles de 5 formes et 4 couleurs.
- 2 abaques à 5 tiges en plastique.

313 309 343 026 7



Exemple d'activité :



- Ici, l'enfant doit enfiler les perles selon la consigne : forme différente et même couleur.



Attention ! Le picto bombe inverse la consigne de départ qui devient : même forme et couleur différente.



- L'enfant retourne sa fiche pour vérifier sa réponse. Plusieurs solutions sont possibles.

2 ANS + PS MS Atelier pour 6



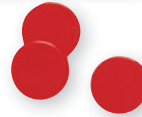
Loto sonore des bruits familiers

Jeu d'écoute pour identifier les bruits de la vie quotidienne (objets, animaux, bruits de la maison, bruits extérieurs...). 36 sons de l'environnement sont enregistrés 4 fois dans des ordres différents pour stimuler l'attention et renouveler l'intérêt des enfants.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 1 CD de 36 minutes. Pistes audio également disponibles sur Internet.
- 12 planches d'objets photographiés en carton (25 x 9,5 cm) et 40 jetons en plastique (Ø : 3,5 cm).

313 309 337 223 9



12 planches
1 CD de 36 minutes
40 jetons en plastique



2 ANS + PS MS Atelier pour 6

Premier loto des situations sonores

Un jeu de loto sonore, exploitable en atelier dirigé, qui associe le son et l'image pour découvrir l'environnement proche et s'approprier le vocabulaire correspondant. Les enfants identifient 30 sons en rapport avec des situations de la vie quotidienne, puis ils les localisent avec les jetons sur les planches illustrées : la cuisine, la salle à manger, la chambre, la salle de bains, la rue, le parc. Ils peuvent travailler les scènes l'une après l'autre, ou toutes ensemble.

- La boîte contient : 1 livret pédagogique, 6 planches illustrées en carton fort pelliculé, 30 jetons en plastique et 1 CD de 32 minutes. Pistes audio également disponibles sur Internet.
- L/l planche : 33 x 22,7 cm.
- Ø jeton : 3,5 cm.

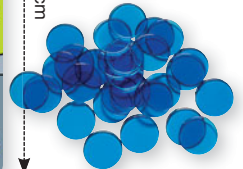
313 309 337 143 0



33 cm



22,7 cm



6 planches grand format
1 CD de 32 minutes
30 jetons en plastique



4 ANS + MS GS Atelier pour 6

Loto des situations sonores

Le Loto des situations sonores, exploitable en atelier dirigé, associe le son et l'image pour découvrir des environnements variés et s'approprier le vocabulaire correspondant.

Les enfants identifient 48 sons correspondant à des situations de la vie courante, puis ils les localisent avec les jetons sur les planches illustrées : le jardin, la cuisine, la rue, le square, la forêt, la plage. Les séquences sonores sont enregistrées deux fois : scène par scène, puis dans le désordre.

La variété des sons et des situations favorise les échanges.

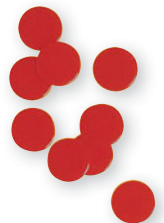
- La boîte contient : 1 livret pédagogique, 6 planches illustrées en carton fort pelliculé, 60 jetons en plastique et 1 CD de 54 minutes. Pistes audio également disponibles sur Internet.
- L/l planche : 33 x 22 cm.
- Ø jeton : 3 cm.

313 309 337 131 7



33 cm

22 cm



6 planches grand format,
riches en saynètes
1 CD de 54 minutes
60 jetons en plastique





4 ANS + MS GS

Les roues des lettres

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles



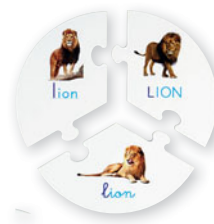
Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des 26 lettres de l'alphabet et jouer avec les trois graphies : capitale, script, cursive.

L'enfant doit retrouver les trois graphies d'une même lettre pour former une roue, puis il la retourne pour s'autocorriger. Il peut suivre l'ordre alphabétique ou rechercher une lettre donnée. Attention aux lettres proches !

La boîte contient :

- 26 roues des lettres prédécoupées en 3 pièces, soit 78 pièces.
- 1 roue des lettres vierge prédécoupée (3 pièces) et 1 roue non prédécoupée.
- Ø roue : 13 cm.

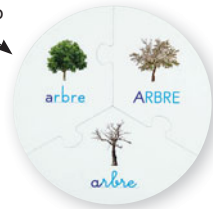
313 309 388 439 8



78 pièces : 3 pièces par lettre (capitale, script, cursive)



Recto/Verso



Au recto : les trois graphies de la lettre

Au verso : le mot associé dans les trois graphies et illustré par trois photos différentes



3 ANS + PS MS

Les roues des sons 1

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

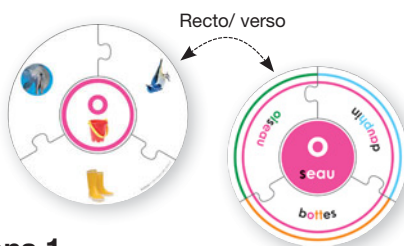
Un jeu autocorrectif pour exercer l'écoute et développer la discrimination auditive.

Ce jeu aborde les 14 sons les plus usités à l'école maternelle : 6 phonèmes voyelles et 8 phonèmes consonnes. L'enfant forme une roue autour d'un son en associant trois mots ayant en commun ce son, puis il la retourne pour s'autocorriger.

La boîte contient :

- 1 notice pédagogique.
- 14 roues des sons prédécoupées en 4 pièces, soit 56 pièces.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 330 166 6



5 ANS + GS

Les roues des sons 2

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

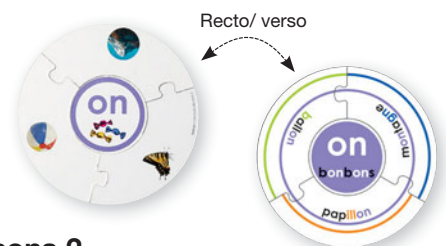
Un jeu autocorrectif pour exercer l'écoute et développer la discrimination auditive.

Ce jeu aborde 15 sons complémentaires aux *Roues des sons 1* : 4 phonèmes voyelles et 11 phonèmes consonnes. L'enfant forme une roue autour d'un son en associant trois mots ayant en commun ce son, puis il la retourne pour s'autocorriger.

La boîte contient :

- 1 notice pédagogique.
- 15 roues des sons prédécoupées en 4 pièces, soit 60 pièces.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 330 165 9



3 ANS + PS MS GS

Les roues des nombres - De 0 à 10

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des nombres de 0 à 10 en associant quatre représentations : l'écriture en chiffres, la constellation du dé, les doigts de la main, une collection témoin.

La boîte contient :

- 11 roues des nombres prédécoupées en 4 pièces, soit 44 pièces. Nombres impairs en rouge ; nombres pairs en bleu.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 343 020 5



4 ANS + MS GS

Les roues des nombres - De 10 à 20

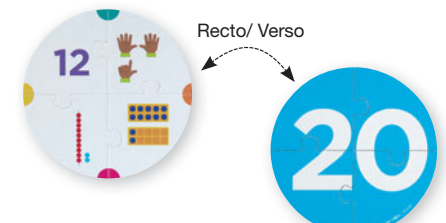
Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des nombres de 10 à 20 en associant quatre représentations : l'écriture en chiffres, les doigts de la main, des cartes-nombres, des brochettes de perles.

La boîte contient :

- 11 roues des nombres prédécoupées en 4 pièces, soit 44 pièces. Nombres impairs en rouge ; nombres pairs en bleu.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 343 019 9



Les roues des sons - Lot de 2

Les roues des sons 1 + Les roues des sons 2

313 309 330 167 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Les roues des nombres - Lot de 2

Les roues des nombres - De 0 à 10 + Les roues des nombres - De 10 à 20

313 309 343 023 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

- Exercent la reconnaissance des formes, tailles et matières en utilisant surtout le sens tactile.
- Développent la logique d'association, sollicitent l'imagination et entraînent la mémoire.



➕ PRODUIT

- 2 jeux en 1 : loto et memory
- 9 matières différentes

6 planches loto
18 jetons
1 sac en tissu



2 ANS + 1 à 6 enfants

Tactiludi - Animaux

2 jeux en 1 autour de la reconnaissance tactile.

- 1 jeu de loto : les enfants découvrent les matières incrustées sur leur(s) planche(s) et décrivent les animaux, les matières et les sensations tactiles perçues. À tour de rôle, ils doivent retrouver dans le sac, par le toucher, les jetons correspondants.
- 1 jeu de memory avec les 18 jetons incrustés de 9 matières différentes.

Ces jeux peuvent être proposés à plusieurs enfants ou à un enfant accompagné d'un adulte.

- **La boîte contient :** 6 planches de loto en carton (28 x 21 cm), 18 jetons en carton (6,5 x 6,5 cm) et 1 sac en tissu.

313 309 337 134 8



2 ANS +

Tactilutins

8 petits lutins en tissu avec des matières différentes à découvrir : coton, satin, velours, laine, lin... L'enfant habille les poupées en associant, par le toucher et les couleurs, la gigoteuse et le bonnet assorti. Le couffin en coton matelassé permet de ranger et de transporter les lutins.

- **L'ensemble comprend :** 8 lutins, 8 gigoteuses en tissus différents et 1 couffin en coton matelassé muni de 2 poignées.
- Lavables à 30 °C.
- H lutin : 26 cm.
- L/VH couffin : 30 x 21 x 14 cm.

313 309 399 346 5



+ PRODUIT

- Pièces en bois qui tiennent debout
- Activité de difficulté progressive



24 pièces en bois
24 jetons
1 sac en tissu



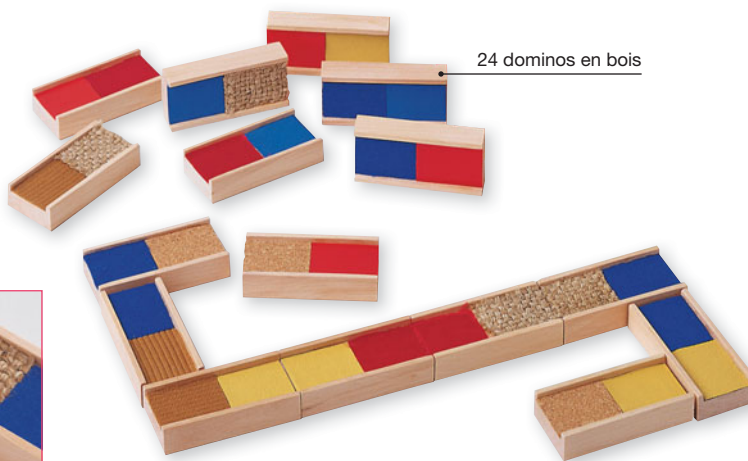
2 ANS + 1 à 6 enfants

Tactiloto

Un jeu de loto pour apprendre à reconnaître des formes par le toucher. Les enfants se familiarisent avec 24 pièces de différentes formes en jouant comme au loto : à tour de rôle, ils plongent la main dans le sac contenant les pièces, identifient leurs formes et les placent sur les jetons correspondants.

- **La boîte contient :** 24 pièces colorées en bois verni, 24 jetons en carton fort, 1 sac en tissu et 1 règle du jeu.
- H/l/ép. bateau : 6,5 x 4,5 x 0,9 cm.
- Côté jeton : 8 cm.

313 309 337 133 1



24 dominos en bois



3 ANS + 2 à 6 enfants

Tactidominos

24 dominos en bois, recouverts de 8 textures différentes à associer par reconnaissance tactile.

- **La boîte contient :** 24 dominos en bois recouverts de 8 textures.
- L/l/ép. pièce : 7 x 3,5 x 1,5 cm.

313 309 337 136 2



5 planches de jeu
25 pièces en bois verni
1 sac en tissu



4 ANS + 2 à 5 enfants

Tactilo®

Un jeu de loto pour associer des objets en volume à leur représentation en deux dimensions sur les 5 planches de jeu. Cachées dans un sac en tissu, les 25 pièces en bois verni et aux formes variées doivent être identifiées uniquement au toucher.

- **La boîte contient :** 25 pièces en bois verni, 5 planches de jeu en carton, 1 sac en tissu et 1 règle du jeu.
- H moyenne pièce : 3,5 cm.
- L/l planche : 21 x 13,5 cm.

313 309 337 037 2



Compétences développées

- Différencier globalement des formes par la vue et le toucher.
- Affiner la perception tactile en explorant les contours.
- Savoir nommer quelques formes et solides, et repérer des caractéristiques.
- Acquérir un vocabulaire spécifique.

4 ANS + 1 à 2 enfants

Tactiloto des solides

Un matériel de manipulation évolutif conçu pour jouer autour des premiers volumes géométriques.

Par des approches complémentaires tactile, visuelle et langagière, les enfants s'amuse à découvrir, reconnaître, nommer les solides et leurs caractéristiques : forme, dimensions, propriétés, empreinte (base), représentations dans l'espace. Ils se préparent ainsi à jouer aux 3 jeux de loto proposés, individuellement ou en binôme.

- Jeu 1 : Associer 2 mêmes solides.
- Jeu 2 : Associer un jeton à un solide.
- Jeu 3 : Le loto des bases, jeu de rapidité.

Dans toutes les activités, le langage est un appui essentiel pour bien raisonner dans l'espace.

La boîte contient :

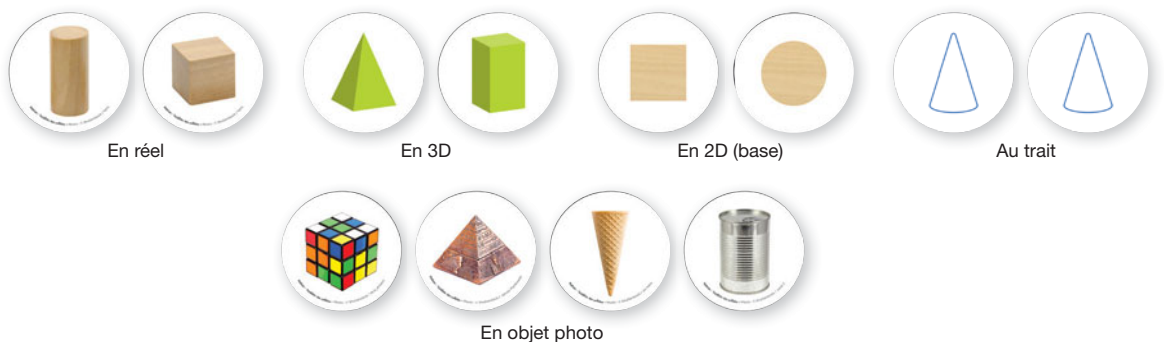
- 1 livret pédagogique.
- 12 solides en bois plein soit 2 lots de 6 : boule, cube, cylindre, cône, pyramide, pavé (3 à 4,5 cm).
- 2 socles en bois avec 6 empreintes (Ø : 15,5 cm).
- 18 jetons recto verso en carton présentant les solides sous différentes représentations (Ø : 7 cm).
- 2 sacs en tissu.

313 309 337 244 4



12 solides en bois plein
2 socles en bois avec
6 empreintes rondes
et carrées
2 sacs en tissu

18 jetons présentant chaque solide sous différentes représentations :





Compétences développées

- Reconnaître les propriétés d'un objet (forme, textures) par le toucher.
- Développer ses capacités d'analyse en choisissant des indices déterminants.
- Appariement des pièces.
- Acquérir et utiliser le lexique relatif au sens du toucher et au repérage spatial.

3 ANS + 1 à 2 enfants

Atelier Tactiform

Un atelier stimulant et ludique pour affiner la perception tactile et visuelle.

Après s'être familiarisé avec les différentes textures et formes des pièces par des petits jeux de reconnaissance tactile et visuelle, chaque enfant reçoit une fiche à glisser dans sa plaque. Il doit remplir sa plaque suivant le modèle proposé par la fiche.

Plusieurs variantes de jeu sont possibles selon le degré d'autonomie des enfants :

- pièces face en relief visible ;
- pièces face lisse visible ;
- pièces cachées à piocher dans le sac.



- **La boîte contient :** 1 livret pédagogique, 16 fiches d'activités (28 x 8,5 cm), 2 plaques en plastique avec 4 formes (28 x 9,3 cm), 32 pièces en plastique de 4 textures (rayures, petits points, gros points, quadrillage) et 1 sac en tissu.
- L//ép. pièce : env. 6 x 3 x 0,3 cm.

313 309 343 000 7



+ PRODUIT
Plusieurs règles de jeux progressives

16 fiches d'activités
2 plaques en plastique avec 4 formes
32 pièces en plastique de 4 textures
1 sac en tissu



4 ANS + MS GS 1 à 5 enfants

Jeux des 5 sens

4 jeux en 1 pour découvrir les 5 sens et leur fonction, développer le langage et la connaissance du corps humain. Ce matériel s'utilise en atelier dirigé et en jeux d'entraînement.

3 types d'activités sont proposés :

- 1 jeu de langage : à l'aide des grandes photos, les enfants observent, décrivent les sensations, identifient les organes concernés, confrontent leurs expériences sensorielles, etc.
- 1 jeu de tri : les enfants trient les photos par sens et les associent aux jetons-symboles correspondants ; ils trient par type de ressenti (plaisir/déplaisir), etc.
- 2 jeux de loto : loto « 1 sens » ou loto « 5 sens ».

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 35 planches photos (24 x 18 cm).
- 5 planches de loto recto verso (24 x 18 cm).
- 25 cartes-photos (8 x 7 cm).
- 5 jetons ronds (Ø : 6 cm).

313 309 336 031 1





Voir la vidéo :

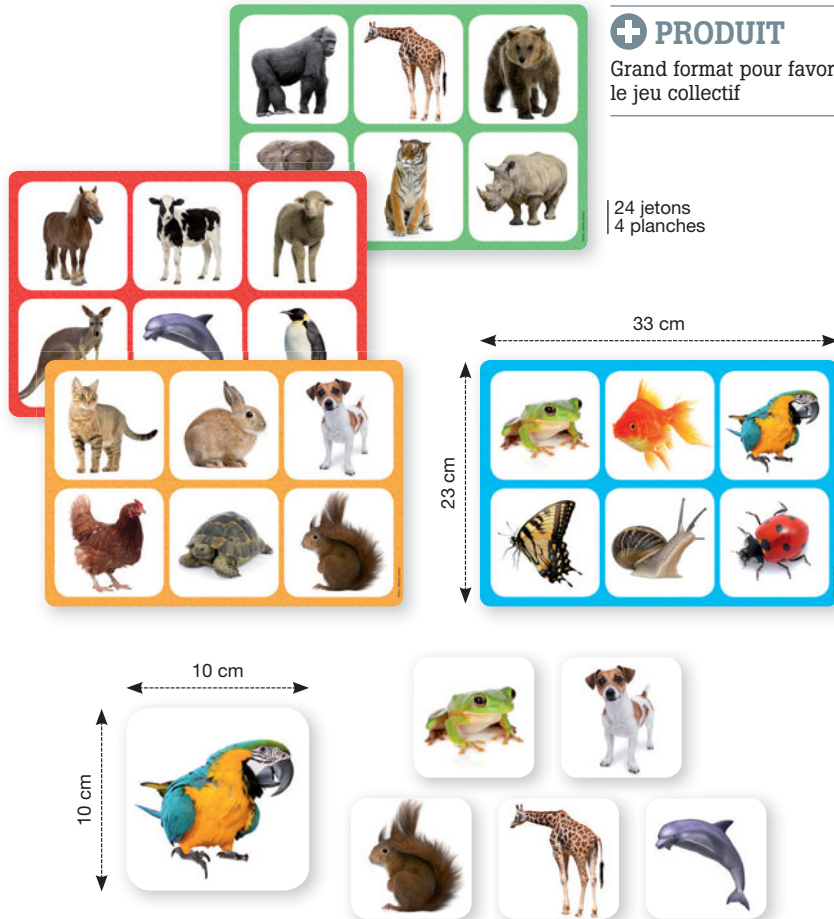


Compétences développées

- Affiner l'observation et la logique d'association.
- Identifier, décrire et nommer un objet/animal.
- Enrichir et mémoriser le vocabulaire de la vie quotidienne.
- Classer et trier en utilisant les jetons seuls.

PRODUIT

Grand format pour favoriser le jeu collectif



Téléchargez gratuitement l'application éducative pour prolonger vos activités de jeux sur :



2 ANS +

1 à 4 enfants

24
JETONS

Maxiloto Animaux

Un jeu de loto pour découvrir 24 animaux familiers et sauvages en photos.

- La boîte contient : 4 planches de loto (33 x 23 cm) et 24 jetons en carton fort pelliculé (10 x 10 cm).

313 309 387 016 2



36 jetons
6 planches



2 ANS +

1 à 6 enfants

36
JETONS

Maxiloto Vêtements

Un jeu de loto proche de l'univers de l'enfant. Chaque planche contient des photos sur le thème des vêtements et des accessoires.

- La boîte contient : 6 planches de loto (33 x 23 cm) et 36 jetons en carton (10 x 10 cm).

313 309 336 556 9



Téléchargez gratuitement l'application éducative pour prolonger vos activités de jeux sur :



2 ANS + 1 à 6 enfants

36 JETONS

Maxiloto Aliments

Un premier jeu de loto pour s'approprier le vocabulaire de l'alimentation. Chaque catégorie alimentaire est représentée par une planche : Fruits et légumes, Céréales et produits dérivés, Produits laitiers, Viandes, poissons et œufs, Matières grasses, Épices et aromates. Les enfants apprennent à nommer les aliments et appréhendent les règles de nutrition.

• La boîte contient : 6 planches de loto (33 x 22,7 cm) et 36 jetons en carton (10 x 10 cm).

313 309 336 557 6



Téléchargez gratuitement l'application éducative pour prolonger vos activités de jeux sur :



2 ANS + 1 à 6 enfants

36 JETONS

Maxiloto Vie quotidienne

Un jeu de loto sur le thème de la maison : la salle de bains, la cuisine, les aliments, les vêtements, les jouets et des objets.

• La boîte contient : 6 planches de loto (33 x 23 cm) et 36 jetons en carton (10 x 10 cm).

313 309 336 558 3



4 ANS + 1 à 6 enfants

Triomo

Autrices : Gilit Metuki et Ronnie Manor Orthophonistes

3 jeux à règles pour enrichir le vocabulaire actif des enfants et développer le langage.

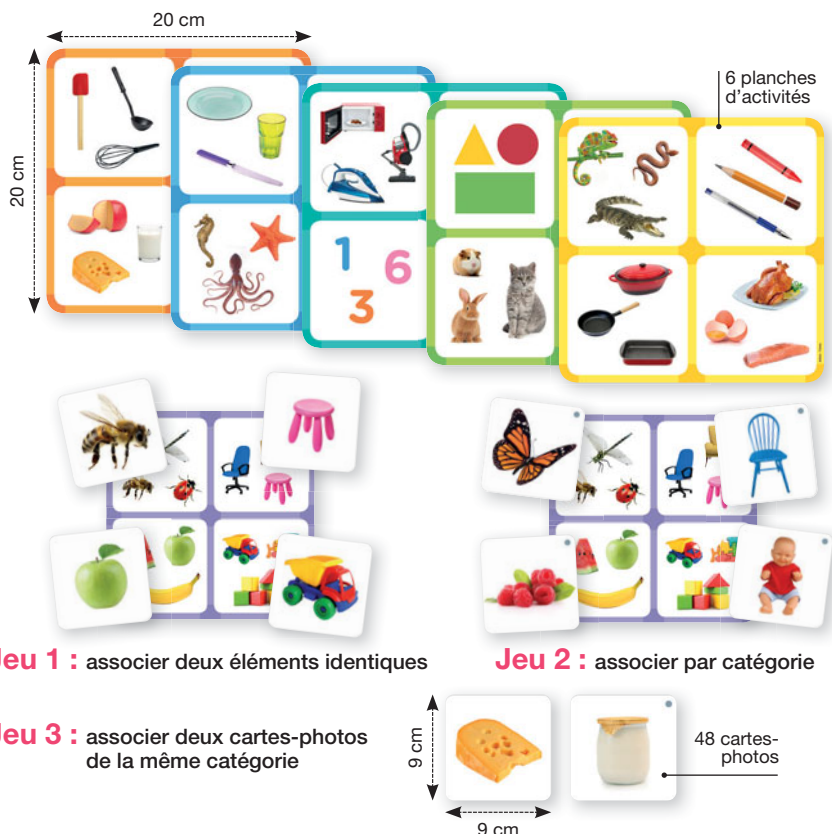
Sur le principe du jeu de loto ou de memory, les enfants apprennent à nommer, associer et catégoriser des objets, des animaux ou des aliments.

4 familles de mots sont illustrées sur chaque planche (les objets de l'école, les objets de la maison, les animaux, les aliments), chacune se décomposant en 6 catégories.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches d'activités en carton (20 x 20 cm).
- 48 cartes-photos en carton (9 x 9 cm).

313 309 345 125 5



Jeu 1 : associer deux éléments identiques

Jeu 2 : associer par catégorie

Jeu 3 : associer deux cartes-photos de la même catégorie

2 ANS + PS 1 à 6 enfants



Jouons avec 1, 2, 3

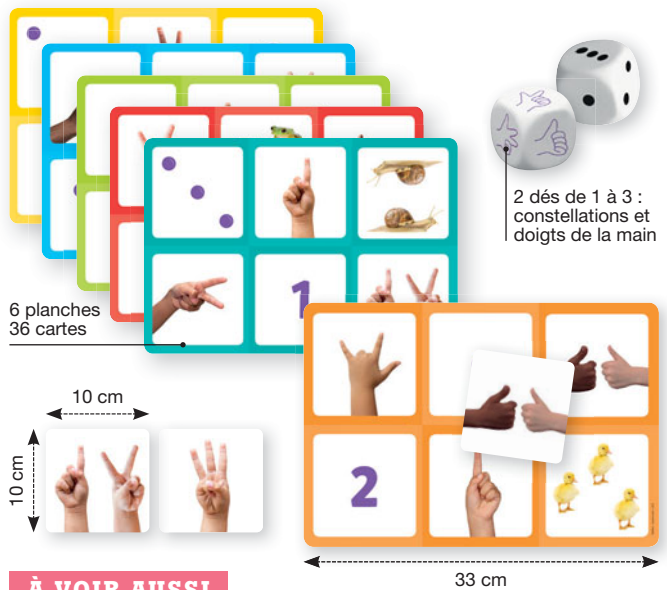
3 jeux de numération tout simples pour découvrir les nombres jusqu'à 3 avec les petits.

- **Jeu 1** : Sur le principe du loto, le premier à avoir rempli sa planche avec les 6 cartes correspondantes a gagné.
- **Jeu 2** : À tour de rôle, chaque joueur lance le dé (constellations ou doigts de la main) puis pioche une carte correspondant à la quantité lue sur le dé. Il cherche sur sa planche une case de même quantité, quelle que soit la représentation, et la pose.
- **Jeu 3** : Sur le principe du jeu de memory, les enfants reconstituent des paires identiques ou de même quantité.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches (33 x 23 cm).
- 36 cartes (10 x 10 cm).
- 2 dés de 1 à 3 : constellations et doigts de la main (arête : 3,2 cm).

313 309 388 441 1



À VOIR AUSSI

Mains magnétiques pour compter p. 214



+ PRODUIT

Jeu entièrement magnétique

3 ANS + PS MS 2 à 4 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

1, 2, 3 je compte

Un jeu à règle très simple et ludique pour apprendre et s'entraîner à compter de 1 à 6.

Les enfants apprennent à dénombrer de 1 à 6 et à lire 2 consignes (couleur et constellation) données par les dés. La progression pas à pas favorise la découverte des nombres et les activités de dénombrement.

La boîte contient :

- 4 planches magnétiques (33 x 23 cm).
- 96 jetons magnétiques (Ø : 3,3 cm).
- 2 dés en bois couleurs et constellations (arête : 2,5 cm).
- 1 règle du jeu.

313 309 388 310 0



4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants



4, 5, 6 je compte

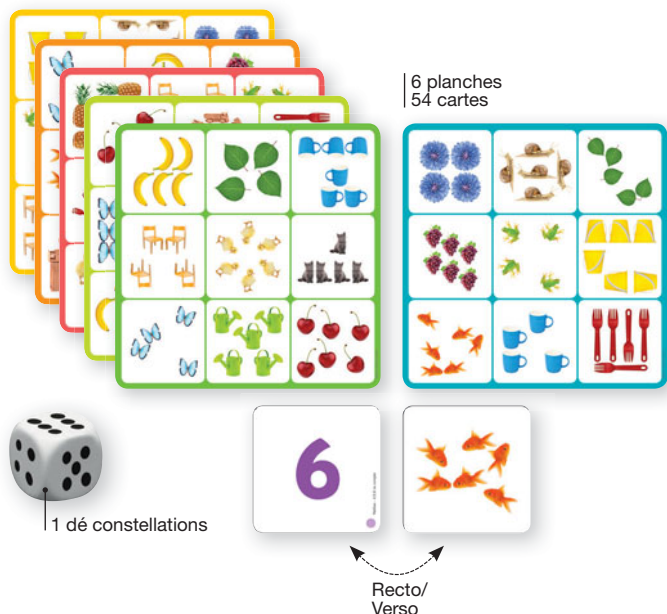
3 règles du jeu pour réinvestir de façon ludique ses connaissances des nombres de 4 à 6.

Ce jeu aborde les notions de « autant que », la quantité en écriture chiffrée et la constellation. Il stimule également la discrimination visuelle et favorise la concentration des enfants.

La boîte contient :

- 6 planches (22 x 22 cm).
- 54 cartes recto verso (côté : 7 cm).
- 1 dé constellations de 4 à 6 (arête : 2,5 cm).
- 3 règles du jeu.

313 309 388 299 8





Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle.
- Comparer des collections.
- Dénombrer des quantités.
- Reconnaître des écritures chiffrées.
- Établir des correspondances terme à terme.

4 ANS + MS GS 1 à 4 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

DéfiPixels - Numération

Autrice : Laurence Schmitter, professeure des écoles

Cet atelier stimulant permet de réinvestir les connaissances sur les quantités et les nombres de façon ludique. Pour découvrir le motif mystère qui se cache derrière chaque défi, les enfants doivent coopérer !

But du jeu : trouver collectivement toutes les illustrations correspondant aux 2 consignes de la planche d'activité pour faire apparaître peu à peu le motif mystère pixélisé.

Le jeu se décline en 2 niveaux :

- les quantités et les nombres de 1 à 5 pour les MS,
- les quantités et les nombres de 1 à 10 pour les GS.

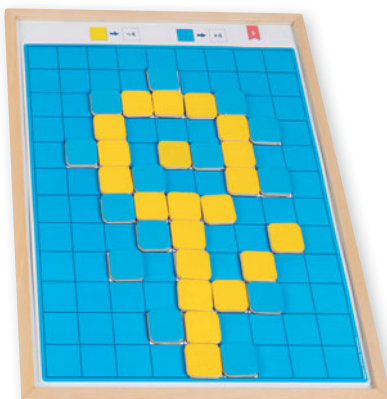
Le coffret de jeu en bois contient :

- 1 livret pédagogique.
- 1 plateau de jeu quadrillé magnétique en bois au dos du couvercle (35,3 x 25,1 cm).
- 9 planches d'activités recto verso, soit 9 planches de niveau MS au recto et 9 planches de niveau GS au verso (35,1 x 24,9 cm).
- 52 jetons magnétiques de 3 couleurs dans un sac en tissu : 35 jetons jaunes, 15 jetons bleus et 2 jetons noirs (2,6 x 2,6 cm).
- L'liv. coffret de jeu : 37,7 x 28,2 x 4,8 cm.

313 309 910 204 5



- 1 plateau de jeu quadrillé magnétique
- 9 planches d'activités recto verso
- Au recto : niveau MS
- Au verso : niveau GS
- 52 jetons magnétiques
- 1 sac en tissu pour la pioche



Déroulement du jeu

L'enseignant(e) choisit une planche d'activité et la place sur le plateau de jeu. À tour de rôle, chaque joueur tire un jeton dans le sac :

- si le jeton est bleu, il le pose sur une case correspondant à la consigne du carré bleu ;
- si le jeton est jaune, il le pose sur une case correspondant à la consigne du carré jaune. Ses camarades valident ou non sa proposition ;
- si le jeton est noir, il passe son tour.

Lorsque tous les jetons sont à leur place, le motif mystère apparaît... Une belle récompense collective !



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (14 x 10 cm).
- 6 planches illustrées (31 x 21 cm).
- 2 grilles à plots en plastique (31,5 x 21,5 cm).
- 24 pions de 4 couleurs (Ø pion : 3,2 cm).

313 309 908 304 7

Compétences développées

- Identifier et nommer 4 couleurs.
- Dénombrer des quantités de 1 à 3.
- Associer des collections à différentes représentations du nombre.
- Comprendre et respecter une consigne.
- Exercer la motricité fine.

3 ANS + PS 1 à 2 enfants

1, 2, 3 Coloredo

Le dernier-né de la gamme Maxicolore® conçu pour consolider la connaissance des nombres de 1 à 3. Les enfants l'ont déjà adopté !

Placer une planche illustrée sous chaque grille et donner à l'enfant une fiche d'activité de la même représentation : collections de ronds, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée. L'enfant emboîte les pions sur la grille pour réaliser la consigne indiquée sur la fiche.



24 fiches d'activités
2 grilles
6 planches illustrées à placer sous les grilles
24 pions de 4 couleurs

À VOIR AUSSI

Pions et Grilles
Maxicolore® p. 51



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 20 fiches d'activités recto verso, soit 40 défis (12 x 13,5 cm).
- 4 plateaux de jeu magnétiques recto verso (19 x 19 cm).
- 16 pièces magnétiques, soit 4 lots identiques de 4 formes et 4 couleurs (8,1 x 5,4 cm).

313 309 908 600 0

Compétences développées

- Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée dans l'une des 4 représentations (collection, constellation, doigts de la main, écriture chiffrée).
- Mettre en place une stratégie de résolution de problème.
- Développer la réflexion, l'esprit logique.

4 ANS + MS GS 1 à 4 enfants

PIÈCES
MAGNÉTIQUES

DéfiNombres

Sur le principe des jeux de stratégie, ce jeu met au défi de trouver les décompositions de nombres jusqu'à 6 (niveau 1) et jusqu'à 10 (niveau 2), selon différentes représentations.

But du jeu : positionner les 4 pièces magnétiques sur le plateau de jeu pour faire apparaître les mêmes quantités que celles indiquées sur la fiche. L'enfant expérimente qu'un nombre peut être construit de différentes manières.



➕ PRODUIT

- 40 défis : 2 niveaux en 1 seul produit.
- Possibilité de mixer les représentations : 1 fiche dans une représentation et le plateau dans une autre.

4 ANS + MS GS Atelier pour 1

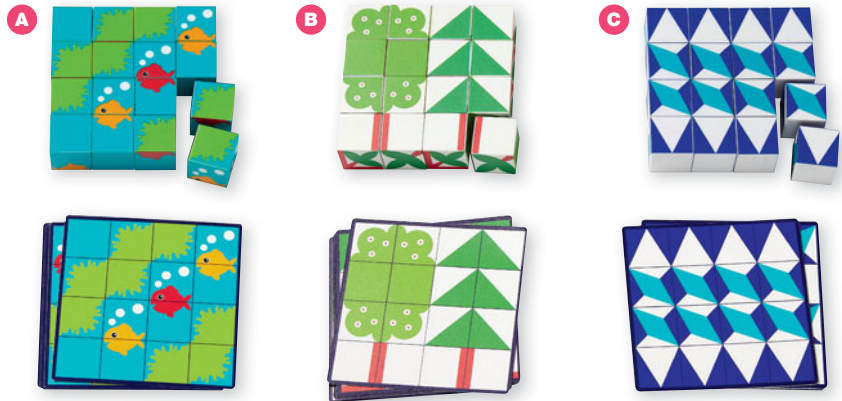
DéfiCubes

3 jeux autocorrectifs pour s'entraîner à reconstituer des modèles à l'aide de cubes. Chaque modèle est un nouveau défi !

Chaque jeu propose 12 défis faisant appel aux capacités de discrimination visuelle et d'orientation spatiale de l'enfant. Pratique : la boîte de rangement sert aussi de support d'encastrement.

Chaque boîte contient :

- 6 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis (10,5 x 10,5 cm).
- 16 cubes en plastique (côté : 2,5 cm).
- 1 boîte support d'encastrement en carton.



6 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis
16 cubes

A DéfiCubes - Poissons

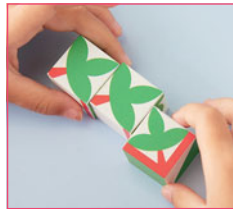
313 309 330 158 1

B DéfiCubes - Arbres

313 309 330 159 8

C DéfiCubes - Perspectives

313 309 330 160 4



DéfiCubes - Lot de 3

Poissons + Arbres + Perspectives

313 309 330 168 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

LUDITAB LOGIQUE

- Une collection de jeux individuels sur des thèmes proches du quotidien des enfants.
- Plusieurs notions sont travaillées de façon ludique sur le principe de suites logiques ou de tableaux à double entrée.



12 PIÈCES

Tailles

- 12 pièces et 1 socle en bois verni.
- L/l/ép. socle : 21 x 21 x 0,7 cm ;
- L/l/ép. pièce : 4 x 5,3 x 0,4 cm.

313 309 387 161 9



16 PIÈCES

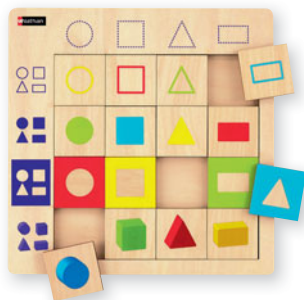
Repérage dans l'espace

- 16 pièces et 1 socle en bois verni.
- L/l/ép. socle : 21 x 21 x 0,7 cm ;
- L/l/ép. pièce : 4 x 4 x 0,4 cm.

313 309 387 162 6



Téléchargez gratuitement l'application éducative pour prolonger vos activités de jeux sur :



16 PIÈCES

Formes géométriques

- 16 pièces et 1 socle en bois verni.
- L/l/ép. socle : 21 x 21 x 0,7 cm ;
- L/l/ép. pièce : 4 x 4 x 0,4 cm.

313 309 387 169 5



25 PIÈCES

Numération

- 25 pièces et 1 socle en bois verni.
- L/l/ép. socle : 23,5 x 23,5 x 0,7 cm ;
- L/l/ép. pièce : 3,7 x 3,7 x 0,4 cm.

313 309 387 170 1

+ PRODUIT

Cadre contour pour maintenir les pièces en place

LudiTab logique

Tailles + Repérage dans l'espace + Formes géométriques + Numération

313 309 387 171 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (23 x 23 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 8 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 23 x 23 x 1 cm ; L/l'ép. pièce : 3,8 / 7 x 3,8 x 0,5 cm).

313 309 908 120 3

Compétences développées

- Identifier et nommer des couleurs, des formes et des tailles.
- Développer les capacités d'observation et de prise d'indices.
- Se repérer dans l'espace et acquérir des notions spatiales : sur, sous, à côté.
- Lire, comprendre et appliquer des consignes simples puis plus complexes.

3 ANS + PS MS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les petites cabanes

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Destiné aux jeunes enfants, ce jeu autocorrectif propose 2 puzzles ludiques, accompagnés de fiches d'activités, pour développer la reconnaissance de formes, de couleurs et apprendre à respecter une consigne.

But du jeu : construire les 4 cabanes à oiseaux aux emplacements dédiés du puzzle, soit en reproduisant la fiche modèle, soit en décodant la fiche.
Les enfants se familiarisent avec les possibilités d'agencement des façades des cabanes, puis ils réalisent les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Ils acquièrent le vocabulaire des formes (carré, rectangle, rond), des tailles (petit, grand), des positions (sur, sous, à côté...).



2 puzzles identiques de 8 pièces chacun
12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités

+ PRODUIT

Pièces en bois épaisses pour faciliter la préhension.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (28 x 23 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 10 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 28 x 23 x 1 cm ; L/l'ép. pièce : 3,5 x 4,7 x 0,5 cm).

313 309 908 121 0

Compétences développées

- Identifier et nommer des couleurs, des personnages.
- Dénombrer des quantités de 1 à 3, les comparer.
- Reconnaître les différentes représentations des nombres de 1 à 3.
- Développer les capacités d'observation et de prise d'indices.
- Lire et comprendre une fiche consigne.

3 ANS + PS MS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les petits martiens

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Destiné aux jeunes enfants, ce jeu autocorrectif propose 2 puzzles ludiques, accompagnés de fiches d'activités, pour favoriser la construction du nombre jusqu'à 3 et se familiariser avec différentes représentations (collection, doigts de la main, constellation du dé, écriture chiffrée).

But du jeu : embarquer tous les martiens dans les 3 vaisseaux spatiaux, soit en reproduisant la fiche modèle, soit en décodant la fiche.
Les enfants découvrent les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie.



2 puzzles identiques de 10 pièces chacun
12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités



Compétences développées

- Développer l'observation, la concentration et la discrimination visuelle.
- Reconnaître et orienter des pièces.
- Différencier des lettres présentant des ressemblances graphiques.
- Repérer l'ordre de 2 ou 3 lettres et percevoir la différence entre des enchaînements.

5 ANS + GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les lettres miroirs

Autrice : Adeline Gervais, Professeure spécialisée

Cet atelier propose 2 puzzles à solutions multiples, accompagnés de fiches d'activités ludiques, pour développer la discrimination visuelle fine et entraîner à la reconnaissance de lettres ou de groupes de lettres visuellement proches.

But du jeu : placer tous les papillons au bon endroit dans le paysage, en reproduisant ou en décodant la fiche d'activité. Les enfants se familiarisent avec les pièces du puzzle (paires, symétrie, orientation), puis ils réalisent les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Ils apprennent à repérer les similitudes et les différences entre des informations visuelles proches.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (26 x 18 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 10 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 26 x 18 x 1 cm ; L/l'ép. pièce : 4 x 4 x 0,5 cm).

313 309 910 116 1



2 puzzles identiques de 10 pièces chacun ; chaque papillon a son symétrique ; 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités



Les lettres en miroir

Au début de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, les enfants confondent souvent les lettres en miroir comme b/d, p/q, u/n, etc. Les recherches en neurosciences ont démontré que la discrimination des lettres symétriques et la lecture en miroir sont une étape normale de l'apprentissage. Un entraînement régulier permet de développer les capacités d'inhibition cognitive et a un effet bénéfique sur l'apprentissage ultérieur de la lecture et de l'écriture.

Progression des activités

Les 12 fiches recto verso (soit 24 activités) sont organisées en 6 séries de difficulté progressive. Le recto de chaque fiche sert de correction à l'activité du verso.



Au recto : le modèle quadrillé puis non quadrillé à reproduire par correspondance terme à terme.

Au verso : 6 niveaux d'activités de décodage-codage mobilisant des compétences de lecture d'image et de lettres, de logique et d'association.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (28 x 11 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 10 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 31 x 16 x 0,9 cm ; L/l'ép. pièce : 11 x 2,8 x 0,5 cm).

313 309 **345 128 6**

Compétences développées

- Développer l'observation, la concentration et la mémoire.
- Développer une stratégie pour recomposer le puzzle à partir d'indices.
- Connaître les nombres et la suite numérique jusqu'à 10.
- Utiliser le nombre pour repérer une position.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les lutins

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Cet atelier propose 2 puzzles à solutions multiples, accompagnés de fiches d'activités ludiques, pour jouer avec les nombres et la suite numérique jusqu'à 10.

Les enfants découvrent les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les activités codées sur les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Comme des détectives, ils doivent tenir compte des indices pour placer chaque pièce du puzzle au bon endroit sur la bande numérique !



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (21 x 21 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 16 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 21 x 21 x 1 cm ; L/l'ép. pièce : 2,5 x 3,3 x 0,5 cm).

313 309 **345 130 9**

Compétences développées

- Dénombrer, construire et comparer des collections jusqu'à 10.
- Construire, décomposer et composer les nombres de 2 à 10.
- Décoder des consignes, prendre des indices.
- Résoudre des problèmes numériques simples.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Le manège

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Pour faire un tour de manège, encore faut-il monter dans la bonne cabine ! Cet atelier autocorrectif propose 2 puzzles à solutions multiples pour manipuler les nombres et travailler leur composition/décomposition de façon ludique.

Les enfants découvrent les possibilités d'agencement de leur puzzle et les combinaisons de pièces pour remplir les cabines : par exemple, 5 enfants dans une cabine, c'est 4 et 1, ou 1 et 4, ou 3 et 2, ou 2 et 3. Puis ils réalisent les activités codées sur les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie.



2 puzzles identiques de 16 pièces chacun
12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (13 x 13 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 20 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 21 x 21 x 0,7 cm ; L/l'ép. pièce : 4,5 x 3,5 x 0,4 cm).

313 309 345 126 2

Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'esprit logique.
- Se repérer dans l'espace.
- Décoder des consignes et prendre des indices.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - La rue

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Cet atelier propose 2 puzzles à solutions multiples, accompagnés de fiches d'activités ludiques pour développer l'observation, le repérage spatial et la logique.

Les enfants découvrent les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les configurations codées sur les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie.



2 puzzles identiques de 20 pièces chacun



12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités. Le recto d'une fiche sert de correction à l'activité du verso.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (21 x 21 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 7 pièces illustrées sur les 2 faces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 21 x 21 x 1 cm ; L/l'ép. pièce : 4,7 x 3,5 x 0,5 cm).

313 309 372 036 8

Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'esprit logique.
- Se repérer dans l'espace.
- Acquérir les notions spatiales : au-dessus, au-dessous, devant, derrière, au milieu, à droite, à gauche...
- Décoder des consignes, prendre des indices.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les avions

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Cet atelier autocorrectif propose 2 puzzles ludiques, accompagnés de fiches d'activités, pour développer l'observation, le repérage spatial et la logique.

But du jeu : embarquer tous les animaux dans les deux avions, en reproduisant la fiche ou en décodant la consigne de placement.

Les enfants se familiarisent avec les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Ils acquièrent le vocabulaire d'ordre et des positions relatives : avant, après, entre, premier, deuxième...



+ PRODUIT

Les pièces illustrées recto verso permettent de travailler l'orientation droite/gauche.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (24 x 21 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 12 pièces de 3 formes et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 24 x 21 x 0,9 cm).

313 309 345 127 9

Compétences développées

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.
- Acquérir les notions spatiales : à droite, à gauche, face à face, dos à dos, entre, à côté, au-dessus, au-dessous, l'un derrière l'autre...
- Décoder des consignes, prendre des indices.
- Raisonner avec logique et relever des défis : déduire, savoir anticiper.

5 ANS + GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - L'aquarium

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

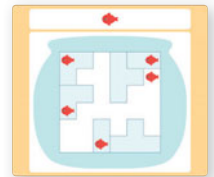
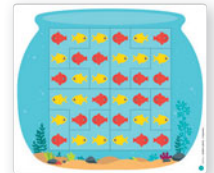
À chaque poisson sa place dans l'aquarium ! Très stimulant et amusant, cet atelier autocorrectif propose 2 puzzles « casse-tête » pour développer l'observation, la logique, le repérage dans l'espace et la résolution de problèmes.

Ces jolis puzzles en bois offrent 2 jeux en 1 :

- 1 jeu traditionnel d'agencement, de repérage et d'orientation spatiale à partir de modèles à reproduire ;
- 1 jeu de défis consistant à interpréter des indices pour trouver comment placer les poissons dans l'aquarium.



2 puzzles identiques
12 pièces de 3 formes
12 fiches d'activités
recto verso, soit 24 activités



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (21,5 x 14 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 22 pièces et 1 socle en bois verni (L/l'ép. socle : 32 x 16 x 1 cm).

313 309 345 129 3

Compétences développées

- Se repérer dans l'espace.
- Reproduire un assemblage et appréhender son organisation logique.
- Découvrir la symétrie axiale horizontale.
- Décoder des consignes, prendre des indices.

5 ANS + GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Reflets dans l'eau

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

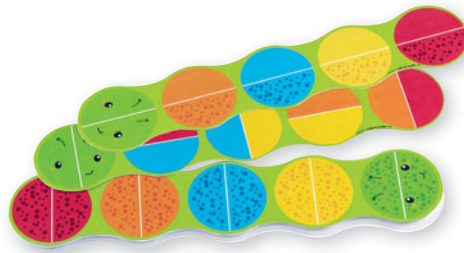
Cet atelier autocorrectif propose 2 puzzles à solutions multiples, accompagnés de fiches d'activités ludiques, pour développer le repérage spatial et favoriser l'apprentissage de la symétrie axiale.

Les enfants se familiarisent avec les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les configurations codées sur les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Ils découvrent intuitivement que la symétrie axiale horizontale correspond ici au reflet de la maison au bord de la rivière !



2 puzzles identiques
de 22 pièces chacun
12 fiches d'activités
recto verso, soit 24 activités





2 supports en bois
20 pièces en bois de
5 couleurs ; une face unie
et une face à motifs
12 fiches modèles recto
verso, soit 24 activités

2 ANS + PS MS Atelier pour 2

Atelier La chenille

Autrice : Jeannine Villani

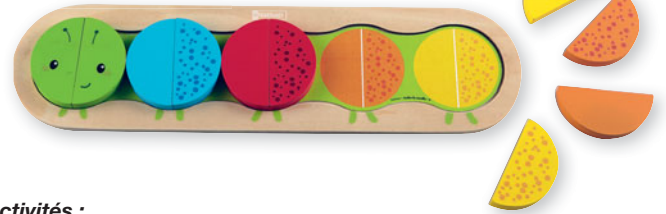
Un jeu de manipulation conçu pour apprendre les couleurs et les premières notions spatiales.

La chenille est composée de 10 pièces amovibles dont une face est de couleur unie et l'autre à motifs. La tête, de couleur verte, se positionne à droite ou à gauche. L'enfant associe les pièces deux à deux pour constituer le corps de la chenille. À chaque nouvelle association, une chenille différente apparaît ! Les fiches modèles sont de difficulté progressive et se placent au fond du support.

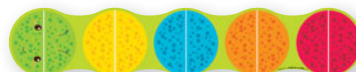
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches modèles recto verso, soit 24 activités (30 x 6 cm).
- 2 supports en bois (L/l'ép. : 32,6 x 8,6 x 0,8 cm).
- 20 pièces en bois de 5 couleurs, soit 2 lots de 10 (L/l'ép. : 6 x 3 x 1 cm).

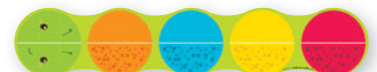
313 309 342 322 1



Exemples d'activités :



Pièces à motifs, alignement vertical.



Pièces alternées, alignement horizontal.



Pièces unies, alternance des couleurs et de l'alignement.



Alternance des pièces et de l'alignement.



Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'esprit logique.
- Se repérer dans l'espace.
- Décoder des consignes, prendre des indices.

5 ANS + GS

Atelier pour 1

PIÈCES MAGNÉTIQUES

À la bonne place

Autrices : Gilit Metuki et Ronnie Manor
Orthophonistes

12 défis ludiques et autocorrectifs à relever seul pour développer l'observation, la logique et le repérage dans l'espace.

L'enfant doit construire un train et organiser les wagons qui le composent avec les animaux transportés à partir d'indices. Une fois le train réalisé, il retourne la fiche et compare pour s'autocorriger.

Les 12 défis illustrés sur les fiches sont numérotés par ordre de difficulté croissante.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis (21 x 15 cm).
- 6 pièces magnétiques en bois de couleurs différentes : 1 locomotive et 5 wagons.
- 5 animaux en bois (grenouille, raton laveur, écureuil, hibou, renard).

313 309 343 021 2



6 pièces magnétiques en bois de couleurs différentes : 1 locomotive et 5 wagons
5 animaux en bois
12 fiches défis recto verso



→ À la carte :

2 à 4 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques recto verso, soit 12 activités (15 x 15 cm).
- 6 fiches autocorrectives recto verso (15 x 15 cm).
- 30 réglottes magnétiques de 5 longueurs et 5 couleurs.

313 309 343 009 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques recto verso, soit 12 activités.
- 6 fiches autocorrectives recto verso.
- 60 réglottes magnétiques de 5 longueurs et 5 couleurs.

313 309 343 018 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort - Shikacolor



- 30 réglottes magnétiques de 5 longueurs et 5 couleurs.

313 309 343 010 6

Compétences développées

- Favoriser le raisonnement logique, développer des stratégies d'ordre cognitif.
- Se repérer dans un quadrillage (lignes et colonnes).
- Comparer et repérer des longueurs.

4 ANS +

MS

GS

2 à 4 enfants



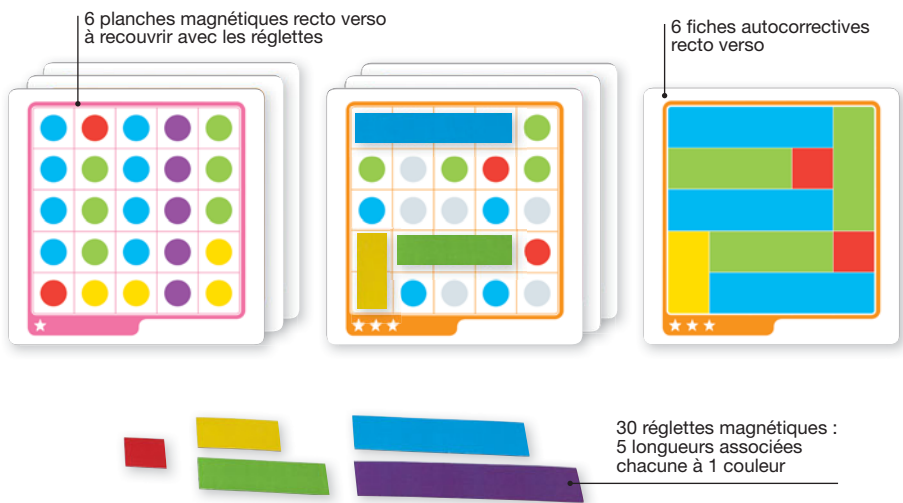
Shikacolor

Auteur : André Jacquart

Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Inspiré du Shikaku d'origine japonaise, ce jeu autocorrectif consiste à recouvrir une grille carrée de 25 cases à l'aide de réglottes de longueurs différentes, en respectant un code couleur.

Au niveau le plus simple, la couleur des 25 cases est donnée. Progressivement le nombre d'indices de couleur diminue, ce qui amène l'enfant à chercher des stratégies de résolution et à raisonner avec logique. À la fin de l'activité, l'enfant vérifie lui-même sa réponse avec la fiche d'autocorrection correspondante.



6 planches magnétiques
36 vêtements et accessoires
magnétiques
2 dés en bois

3 ANS +

PS

MS

1 à 6 enfants



Jeu des couleurs

Un jeu magnétique pour apprendre à respecter des consignes. Librement, ou selon la consigne donnée par les dés (couleur, vêtement), il s'agit d'habiller les 6 personnages des planches avec des vêtements et des accessoires de 6 couleurs différentes.

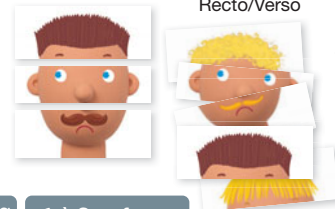
La boîte contient :

- 6 planches en carton fort pelliculé (31 x 19 cm).
- 36 vêtements et accessoires en carton magnétique (casquettes, chemises, shorts, baskets, ballons).
- 2 dés en bois.
- 1 règle du jeu.

313 309 388 370 4



Voir la vidéo :



Recto/Verso

PRODUIT

Jeu autocorrectif

16 fiches portraits
48 bandes illustrées,
3 par portrait

4 ANS +

MS

GS

1 à 8 enfants

Jeux des portraits

Ce jeu d'observation visuelle et de décodage d'indices offre de multiples possibilités d'activités sur le thème du visage. Les 16 fiches portraits sont organisées en 3 séries de difficulté progressive. Chaque fiche présente, au recto, les indices codés (sous forme de pictogrammes) et, au verso, le portrait-robot à reconstituer. L'enfant recompose chaque portrait avec les bandes illustrées de grande taille, après décodage des indices ou directement d'après le portrait-robot. Il s'amuse à inventer d'autres portraits librement.

• La boîte contient : 1 livret pédagogique, 16 fiches cartonnées recto verso et 48 bandes en carton fort pelliculé.

• L/I fiche : 13 x 13 cm ; L/I bandes : 13 x 3,5 / 4,5 / 5 cm.

313 309 337 171 3



Compétences développées

- Identifier des couleurs et des motifs graphiques.
- Développer le sens de l'observation, la discrimination visuelle et l'esprit logique.
- Acquérir les notions spatiales : au-dessus, au-dessous, au milieu, à droite, à gauche, entre...
- Exercer la motricité fine sur un plan vertical.

4 ANS + MS GS **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Les chaussettes magnétiques

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Un jeu autocorrectif d'observation, de raisonnement et de recherche d'indices créatif et très amusant : l'enfant prend au moins autant de plaisir à chercher qu'à trouver la solution !

L'enfant place les chaussettes sur le fil à linge en tenant compte des critères de couleur (chaussettes et pinces à linge), de motif, d'orientation spatiale (gauche, droite) et de position relative. Les 6 fiches recto verso proposent 12 activités :

- fiches impaires : reproduire un modèle ;
- fiches paires : décoder une consigne de difficulté progressive.

Le recto de chaque fiche sert de correction à l'activité du verso.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (29 x 16 cm).
- 16 magnets « chaussettes » en bois, soit 8 paires (4,8 x 2,8 cm).
- 1 panneau magnétique en bois (L/Vép. : 29 x 16 x 0,5 cm).
- 1 socle en bois pour maintenir le panneau vertical.

313 309 372 037 5



+ **PRODUIT**
Manipulation sur un plan vertical.



16 fiches recto verso et 16 magnets



3 ANS + PS MS **Atelier pour 2**

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Sur un arbre perché

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Ce jeu évolutif propose des activités de reconnaissance de formes et de tailles, de repérage spatial et de logique. Très simple à utiliser et autocorrectif, il favorise l'autonomie.

Chaque enfant complète les branches de son arbre avec les pièces magnétiques correspondant aux consignes des fiches.

Les fiches modèles sont de difficulté progressive et permettent l'autocorrection.

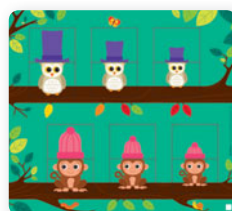
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches modèles recto verso, soit 12 activités (20 x 18 cm).
- 2 planches magnétiques décor (20 x 18 cm).
- 24 pièces magnétiques, soit 2 lots de 12 pièces.

313 309 343 001 4



6 fiches modèles recto verso, soit 12 activités autocorrectives
2 planches magnétiques décor
24 pièces magnétiques



Exemples d'activités :
Ordonner du plus grand au plus petit.



Reproduire une disposition spatiale d'après le contour des formes.



Réaliser des associations plus complexes pour affiner le sens de l'observation.



4 ANS + MS GS Atelier pour 1

LabyCubes

Auteur : Laurent Schmitt
Professeur des écoles

Un jeu de parcours multiples à construire soi-même et à tester sur-le-champ : si la bille sort du labyrinthe, c'est gagné !

L'enfant construit le labyrinthe dans le socle à l'aide des cubes en bois, en décodant les indications données par la fiche. Puis il introduit la bille dans le cube de départ et la fait circuler en suivant le parcours illustré. But du jeu : aider la petite taupe à trouver son chemin jusqu'à la sortie.

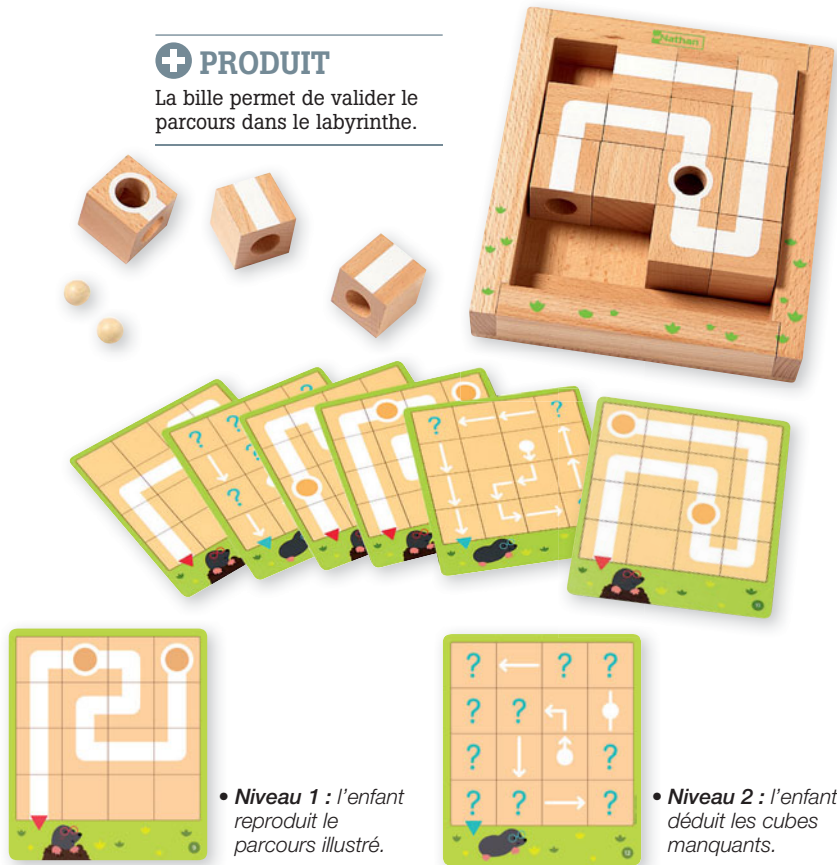
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis (12 x 14 cm).
- 1 socle, 16 cubes et 2 billes en bois verni.
- L/l/ép. socle : 18,2 x 20,2 x 3,2 cm ; côté cube : 3,5 cm ; Ø bille : 1,6 cm.

313 309 343 147 9

➕ PRODUIT

La bille permet de valider le parcours dans le labyrinthe.



• **Niveau 1 :** l'enfant reproduit le parcours illustré.

• **Niveau 2 :** l'enfant déduit les cubes manquants.



5 ANS + GS Atelier pour 1

Quadricubes

Sur le principe du Sudoku, ce jeu individuel de réflexion propose 24 énigmes à résoudre. Amusant et captivant !

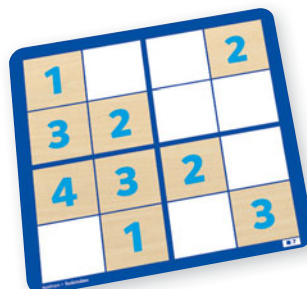
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 énigmes (14 x 14 cm).
- 16 cubes en bois, soit 4 x 4 cubes présentant chacun 6 faces différentes : écriture en chiffres, constellations du dé, doigts de la main, collections témoins (côté cube : 3 cm).
- 1 socle en bois (L/l/ép. : 16,3 x 16,3 x 1 cm).

313 309 342 323 8



1 support en bois avec 16 cubes
Sur chaque face, 1 représentation différente du nombre : écriture en chiffre, constellation du dé, doigts de la main, collection témoin.
12 fiches d'activités recto verso, soit 24 énigmes



Les 24 énigmes présentées sur les fiches sont réparties en 4 séries de difficulté progressive, en fonction du nombre d'indices déjà disposés dans la grille. 2 entrées sont possibles : par niveau de difficulté ou par représentation des nombres.



4 ANS + MS GS 1 à 8 enfants 55 CARTES

Éducartes - Animots

Autrice : Lucienne Brive

Un jeu de cartes pour jouer avec les mots de 2 syllabes, fondé sur le principe classique du mistigri et du jeu des paires. Les enfants apprennent à segmenter et à combiner les syllabes orales et écrites.

- La boîte contient : 1 jeu de 55 cartes illustrées (5 x 10,5 cm) et 1 règle du jeu.

313 309 388 086 4



4 ANS + MS GS 1 à 8 enfants 48 CARTES

Éducartes - Lexico

Auteur(trice)s : Annick Mauffrey et Isdey Cohen

Un jeu des familles pour développer les compétences linguistiques. À partir de chaque famille, on peut demander aux enfants de trouver et de désigner la catégorie sémantique commune aux mots représentés.

- La boîte contient : 1 jeu de 48 cartes illustrées (12 x 8 cm) et 1 règle du jeu.

313 309 388 085 7



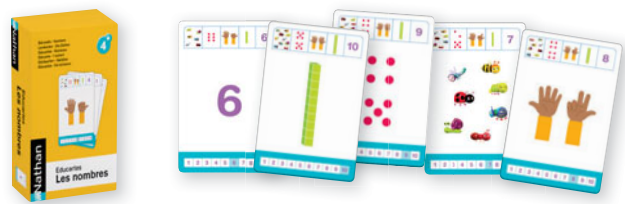
4 ANS + MS GS 1 à 8 enfants 50 CARTES

Éducartes - Les métiers

Un jeu des familles pour explorer l'univers professionnel des métiers et s'approprier le vocabulaire correspondant. L'enfant apprend par le jeu à regrouper les outils par profession. Il découvre et mémorise les noms de métiers, les lieux d'exercice, les outils et les codes vestimentaires.

- La boîte contient : 1 jeu de 50 cartes illustrées (12 x 8 cm) et 1 règle du jeu.

313 309 388 088 8



4 ANS + MS GS 1 à 8 enfants 50 CARTES

Éducartes - Les nombres

Un jeu des familles pour s'approprier de façon ludique les nombres de 1 à 10 et se familiariser avec différentes représentations : collections, constellations, cubes à compter, doigts de la main et écriture chiffrée.

- La boîte contient : 1 jeu de 50 cartes illustrées (12 x 8 cm) et 1 règle du jeu.

313 309 388 087 1



4 ANS + 2 à 4 enfants

Les bonnes manières à l'école

Ce jeu permet d'apprendre les règles de vie à l'école et de comprendre l'importance de les respecter pour mieux « vivre ensemble ». L'approche ludique favorise les échanges langagiers.

La boîte contient :

- 1 plateau de jeu cartonné (44 x 44 cm).
- 24 cartes illustrées (5 x 5 cm).
- 20 jetons ronds (Ø : 2,5 cm) et 4 pions en plastique (H : 2,4 cm ; Ø : 1,4 cm).
- 1 dé (arête : 2 cm).
- 1 règle du jeu.

313 309 332 013 1



À chaque situation correspond la carte correcte



4 ANS + 2 à 6 enfants

Mission forêt propre

Ce jeu de coopération sensibilise les enfants à l'importance de ramasser et de trier les déchets pour participer à la protection de l'environnement.

À tour de rôle, les enfants lancent le dé et manipulent la pince pour collecter et trier tous les déchets de la forêt avant que l'orage éclate. Les faces du dé déterminent les actions des joueurs : 4 faces avec les catégories de déchets à placer dans la bonne poubelle de tri, 1 face « soleil » (reculer d'une case), 1 face « orage » (avancer d'une case). Les joueurs coopèrent et s'entraident pour relever le défi !

La boîte contient :

- 1 plateau de jeu cartonné (39 x 39 cm).
- 28 jetons déchets (3 x 3 cm) et 4 cartes poubelles de tri (13 x 10 cm).
- 1 pince en plastique.
- 1 pion en plastique (H : 2,4 cm ; Ø : 1,4 cm).
- 1 dé consigne (arête : 2,5 cm).
- 1 règle du jeu.

313 309 379 076 7



Verre



Plastique



Papier/carton



Métal

COUP DE
CŒUR!

Le camion restaurant

p. 91

Jeux symboliques

Volontairement épurés et très symboliques, nos mobiliers, univers de jeux et accessoires favorisent l'expérimentation, l'imagination et les interactions entre les enfants. Ces espaces de jeux libres sont propices à la socialisation, aux échanges et au développement du langage, dès le plus jeune âge. Conçus avec des matériaux naturels, nos produits répondent aux normes de sécurité pour une utilisation intensive en collectivité.



Coin scénarios 88

Marchande	90
Camion restaurant	91
Maison Nathan	92



Coin jeux d'extérieur 93

Robinson	93
----------	----



Coin cuisine 94

Dînette et aliments	94
Cuisine Modulaire	95
Tradition	96



Coin cuisine et chambre 97

Clorofile	97
Vitamine	98
Studio	100
Compacte	102
Meubles et accessoires	104



Coin théâtre 106

Théâtre et marionnettes	106
-------------------------	-----



Autres coins imitation 108

Déguisements et tables à jouer	108
Automobile, bateau, établi	109



Univers de jeux 110

Ferme et château	110
Tapis de routes	111
Garages et circuits	112
Maisons de poupées et tapis de jeux	114

2 meubles, des dizaines de possibilités !

Pizzeria, atelier du Père-Noël, salon de thé, agence de voyages... grâce à nos 2 modules entièrement adaptables et personnalisables, vous créez simplement des ateliers dirigés qui s'inspirent de la vie réelle. Parfaits pour travailler le langage, l'appropriation des nombres, l'interactivité, le vivre ensemble...



Chez le docteur



3 bonnes raisons de passer au coin scénarios

1-C'est concret !

Quoi de mieux pour appréhender les nombres que d'acheter un croissant à la boulangerie ?

2-C'est dirigé !

Plus qu'un jeu, avec le coin scénarios, vous élaborez des situations qui font appel à des notions clés du programme.

3-Ça change tout le temps !

En fonction des objectifs, des périodes ou des envies, votre coin s'adapte aux besoins et vous permet d'apporter régulièrement de la nouveauté au sein de la classe.



Boîte aux lettres

- Contreplaqué verni 9 mm.
- L/I/H : 17 x 12,5 x 22 cm.

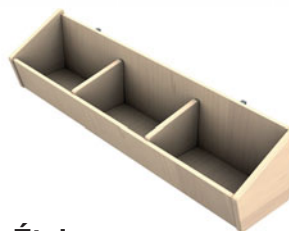
313 309 910 286 1



Tablette - Lot de 2

- Contreplaqué mélaminé blanc et bois massif verni.
- L/I/H : 24 x 11,6 x 2 cm.

313 309 910 736 1



Étal

- Contreplaqué mélaminé verni.
- L/I/H : 38 x 9 x 9 cm.

313 309 910 734 7



Réassort accessoires

2 patères + 1 barre d'accroche

- Patère : L/I/H : 2,5 x 3 x 4,7 cm.
- Barre d'accroche : L/I/H : 21 x 5,6 x 3 cm.

313 309 910 735 4



Place à la modularité !

Table, bureau, étal, comptoir, présentoir, guichet... nos 2 meubles se transforment en un tour de main pour s'adapter à tous vos scénarios. Pas besoin d'investir dans d'autres éléments, vous pouvez facilement y intégrer accessoires, bacs et autres matériels déjà en votre possession.



A Bureau modulable

Bureau modulable aux multiples positions pour s'adapter à tous vos scénarios en pivotant la partie supérieure. Facilement transformable et pouvant accueillir des accessoires sur les nombreuses encoches. Livré avec 2 patères et 1 barre d'accroche.

- MDF peint et bois massif verni.
- 4 roulettes autobloquantes.
- L/I/H : 58 x 45/48,6 x 50/78 cm selon les configurations.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 910 049 2



B Comptoir modulable

Comptoir modulable permettant de délimiter facilement un coin scénarios. Panneaux de bois magnétiques pour affichage et panneaux à encoches pour accessoirisation. Livré avec 2 patères et 1 barre d'accroche.

- MDF peint et bois massif verni.
- 5 roulettes autobloquantes.
- L/I/H : 63 x 35 x 106 cm. Partie mobile basse de 40 cm de largeur. Hauteur du comptoir : 66 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 910 048 5





Personnalisez avec vos images
Surface mélaminée résistante
Chants protégés
Paniers vendus séparément



Tapis roulant



Vu de dos

Magasin

À la fois comptoir et supermarché, le magasin symbolise tous types de commerces et génère de nombreuses situations d'échange entre enfants. La structure en angle détermine nettement 2 espaces de jeu, intérieur et extérieur. L'exposition des aliments sur étagères ou en paniers (vendus séparément) permet aussi un rangement rapide après le jeu.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- Livré avec un tapis à rouleaux en bois massif, à visser sur le comptoir. En panneau de particules, surface mélaminée verte et de couleur bouleau, ép. 15 mm, chants protégés et angles arrondis.
- L/V/H : 100 x 86 x 120 cm.
- H comptoir : 60 cm.
- Livré avec 1 notice de montage, sans accessoires.

313 309 372 877 7



Les roues en caoutchouc à l'avant servent de pare-chocs. La circulation est facilitée par les deux petites roues directionnelles.

Caddie

Pour faire ses courses et promener bébé (poupons jusqu'à env. 50 cm), un Caddie très solide qui ne bascule pas et supporte le poids des enfants.

- En bois massif et contreplaqué 12 à 22 mm, axes métal, verni incolore et laqué rouge.
- L/V/H : 47 x 40 x 59 cm.
- H poignée : 58 cm ; prof. siège bébé : 13 cm en haut, 9,5 cm en bas.
- Livré avec 1 notice de montage, sans accessoires.

313 309 345 107 1

Caisse enregistreuse bois

Caisse enregistreuse avec tiroir, rouleau de papier, carte de crédit et machine à calculer solaire. Permet le jeu collaboratif et laisse place à l'imaginaire et au jeu de rôle.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois.
- L/V/H : 21 x 17 x 15 cm.

313 309 333 318 6





Le camion restaurant

Un coin jeux pour la classe avec ce véhicule qui propose un coin cuisine et un espace comptoir. Le plan de travail offre un évier, 2 plaques de cuisson, un four à micro-ondes et un vaste espace de stockage. Volant et levier de vitesse à manipuler. Ardoise pour inscrire le menu du jour.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- Panneaux en mélaminé et contreplaqué bouleau vernis ou peints.
- Jeu traité pour une utilisation en intérieur uniquement.
- L/H : 110 x 83,5 x 115 cm.
- H plan de travail : 59 cm. La baignoire de l'évier est fixée.
- Porte du four avec système anti-pincement de doigts.
- Livré avec 1 notice de montage, sans accessoires.

313 309 372 922 4



Ma première monnaie

Une première monnaie pédagogique pour jouer à la marchande. Idéale pour appréhender les premières activités de numération par la manipulation et le jeu. Permet aux élèves de réinvestir leurs connaissances sur la décomposition et la recombinaison des nombres.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois contreplaqué sérigraphié.
- La boîte contient : 20 pièces de 1, 10 pièces de 2, 4 billets de 5 et 2 billets de 10.
- L/l'ép. pièces : 2,7 x 2,7 x 0,5 cm et 5,4 x 2,7 x 0,5 cm.
- L/l'ép. billets : 13,5 x 2,7 x 0,5 cm et 13 x 5,4 x 0,5 cm.

313 309 372 914 9



Voir la vidéo :



- Un concept original et ludique de façades modulaires à combiner entre elles pour créer de nombreux espaces de jeux.
- Les façades se fixent entre elles, en angle droit ou en ligne, par les pièces de fixation en bois fournies. Les pièces de fixation peuvent aussi être utilisées pour fixer un panneau au mur.



Assemblage des façades en angle avec buissons et fixation murale

Rue Nathan

Ensemble composé de : 1 Façade comptoir + 1 Façade à fenêtres + 1 Façade d'entrée + 1 buisson haut angle fixe + 2 buissons bas droits. Les façades s'assemblent en angle ou en ligne.

- Façades en bois contreplaqué épais (15 mm) avec décors sérigraphiés sur 1 face résistante aux chocs.
- Encombrement au sol : Assemblage en angle : 257 x 111 cm ; H : 120 cm. Assemblage en ligne : 382 x 22 cm ; H : 120 cm.

313 309 372 059 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Coin maison et commerce

Ensemble composé de : 1 Façade comptoir + 1 Façade à fenêtres.

- Façades en bois contreplaqué épais (15 mm) avec décors sérigraphiés sur 1 face résistante aux chocs.
- Encombrement au sol : 120 x 120 cm ; H : 120 cm.

313 309 372 056 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Assemblage des façades fermé



Avec toit fermé
pour créer
un coin refuge

Grande maison avec toit

Ensemble composé de : 1 Façade de garage + 1 Façade fleurie + 1 Façade à fenêtres + 1 Façade d'entrée + 1 Toit.

- Façades en bois contreplaqué épais (15 mm) avec décors sérigraphiés sur 1 face résistante aux chocs.
- Encombrement au sol : Assemblage fermé : 149 x 146 cm ; H : 120 cm. Assemblage semi-ouvert : 129 x 243 cm ; H : 120 cm.

313 309 372 058 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Informations techniques

- En bois contreplaqué épais (15 mm) avec décors sérigraphiés sur 1 face résistante aux chocs.
- Connecteurs en bois fournis avec chaque façade.
- Les façades sont stables lorsqu'elles sont assemblées en angle.
- Livrés à plat avec 1 notice de montage.



A Façade comptoir

- L/I/H : 100 x 20 x 120 cm ; H comptoir : 48 cm.

313 309 372 050 4



B Façade à fenêtres

- L/I/H : 100 x 21,5 x 88 cm ; H assise : 20 cm.

313 309 372 051 1



C Façade d'entrée

- L/I/H : 100 x 23 x 120 cm ; L passage : 45 cm.

313 309 372 054 2



Façade fleurie

- L/I/H : 100 x 26,5 x 120 cm ; H rebord : 55 cm.

313 309 372 053 5



Façade de garage

- L/I/H : 100 x 30 x 75 cm ; L passage : 35 cm.

313 309 372 052 8

Toit ouvert
sur 1 pan

Toit fermé
sur 2 pans



Toit

Toit à fixer uniquement entre façades à sommet triangulaire.

- Tissu plastifié avec crochets de fermeture.
- 2 pans de 77 x 99 cm, tenus par 4 barres horizontales.

313 309 372 055 9



- Une gamme originale au format compact pour créer un espace coin jeux à utiliser à l'extérieur comme à l'intérieur.
- Le combiné réglable en hauteur offre 1 bac plastique amovible et 1 couvercle en bois pour varier les activités : cuisine, jardinage, motricité fine...
- Qualité « spéciale collectivité ». Bois imputrescible et résistant aux UV.
- Meubles livrés avec 1 notice de montage et conseils d'entretien.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



+ PRODUIT

Le combiné cuisine et la table offrent des couvercles en bois pour varier les activités.



+ PRODUIT

Combiné réglable en hauteur.



A

B



Système de connexion table + banc

A Table

Table rectangulaire pour accueillir jusqu'à 4 enfants avec 2 couvercles en bois amovibles et 2 bacs plastique coulissants pour varier les activités.

- Système de connexion rapide pour accrocher les bancs.
- Pin massif épaisseur 18 mm.
- L/H : 85 x 60 x 50 cm.

313 309 363 113 8

B Banc

Banc pour 2 enfants. Se range sous la table ou se fixe au système de connexion fourni sur la table.

- Pin massif épaisseur 18 mm.
- Charge maximale : 50 kg.
- L/H : 77 x 25 x 30 cm.

313 309 388 453 4

Combiné cuisine

Un espace cuisine fonctionnel : 2 plaques, 1 four, 1 évier. Ce combiné compact propose 2 hauteurs de fixation pour s'adapter aux petits comme aux plus grands.

- Livré avec 1 couvercle en bois à placer sur l'évier pour créer un plan de travail et varier les activités.
- Pin massif épaisseur 18 mm.
- L/H : 100 x 42 x 83 cm ; H plan de jeu : 52 ou 58 cm.

313 309 363 114 5



Dînette 4 couverts

20 pièces en plastique : 4 assiettes rouges, 4 gobelets bleus, 4 couteaux verts, 4 fourchettes vertes et 4 cuillères jaunes.

- En plastique très résistant.
- Ø assiette plate : 13,5 cm ; H verre : 8 cm ; L couvert : 13 cm.

313 309 333 307 0



Grande dînette

48 pièces en plastique. 6 éléments différents de 4 couleurs. Chaque couleur est doublée.

- En plastique très résistant.
- Ø assiette plate : 19 cm ; Ø assiette creuse : 18 cm ; H verre : 8 cm ; L couvert : 13,5 cm.

313 309 333 150 2



Légumes du marché

6 tomates, 6 oignons rouges, 6 poivrons rouges, 6 poivrons verts, 6 poireaux, 6 pommes de terre, 6 carottes, 6 courgettes.

- Lot de 48 pièces en plastique.
- H/L/I courgette : 10 x 3 x 2,5 cm.

313 309 387 084 1



Fruits du marché

6 oranges, 6 citrons, 6 pommes vertes, 6 pommes rouges, 6 bananes, 6 poires, 6 fraises, 6 clémentines.

- Lot de 48 pièces en plastique.
- H/L/I banane : 10 x 2 x 2 cm.

313 309 345 049 4



Panier - Lot de 6

6 paniers en plastique de 3 couleurs avec anses (2 jaunes, 2 bleus, 2 rouges).

- En plastique rigide.
- L/H : 19 x 13 x 8 cm.

313 309 345 071 5

Paniers plastique

Peuvent s'utiliser aussi dans la plupart des meubles des coins imitation.

- En plastique ajouré.
- L/H : 35 x 24,5 x 13 cm.



Blanc - Lot de 5

313 309 387 422 1

Rouge - Lot de 5

313 309 387 446 7



Coin jeux carton à décorer

Un support en carton prédécoupé à décorer, de grande taille, pour créer facilement un coin marchande. Une tablette et des volets permettent de nombreuses interactions entre les enfants.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En carton blanc recto verso prédécoupé.
- L/H : 170 x 133 cm (rangement à plat).
- L/H : 87 x 31 x 133 cm (monté).
- Livré à plat.

313 309 336 202 5





Cuisine Modulaire couleurs

Réfrigérateur + Évier + Cuisinière +
Lave-linge

**OFFRE
SPÉCIALE**

soit **d'économie**
313 309 371 239 4

Réfrigérateur

Aménagement très complet avec 2 étagères, 1 bouton de réglage intérieur, 1 porte-œufs et beurre, 1 support à bouteilles dans la porte.

• L/H : 42 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 244 8



Multi-cuisinière

3 plaques de cuisson, 1 four avec 1 fenêtre en Plexiglas à ouverture latérale, 2 étagères de rangement, 1 plan de travail arrondi et 4 boutons tournants.

• L/H : 84 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 217 2



Multi-évier

1 évier, 1 réfrigérateur avec porte-œufs et range-bouteilles, 2 étagères de rangement et 1 plan de travail arrondi. La bassine de l'évier est fixée.

• L/H : 84 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 218 9



Évier

1 évier, 1 robinet en bois et 1 étagère de rangement cachée derrière le rideau. La bassine de l'évier est fixée.

• L/H : 42 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 241 7



Cuisinière

3 plaques de cuisson et 1 four avec fenêtre en Plexiglas et étagère centrale.

• L/H : 42 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 243 1



Four à micro-ondes

Four à micro-ondes avec plateau intérieur tournant et espace de rangement avec étagère centrale. Porte à ouverture latérale avec fenêtre en Plexiglas, 1 bouton tournant.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

• L/H : 40 x 29 x 73 cm ou H avec socle : 78 cm.

313 309 371 211 0



Lave-linge

Avec hublot en Plexiglas ouvrant, compartiment à lessive à tirer et bouton de réglage tournant.

• L/H : 42 x 34 x 50 cm ou H avec socle : 55 cm.

313 309 371 242 4





- Stimule l'imagination par sa ligne inspirée des contes.
- Un choix de matériaux naturels et résistants en bois massif, contreplaqué et MDF, laqué blanc ivoire et verni couleur miel. Bois issu de forêts gérées durablement et certifiées FSC.
- Meubles livrés avec 1 notice de montage.



Combiné cuisine

Ce combiné regroupe toutes les fonctions indispensables : 4 plaques de cuisson, four avec étagère et porte en Plexiglas ouvrant sur le côté, évier fixé, robinet métallique et boutons cruciformes en bois, réfrigérateur avec étagère et grille métallique laquée blanc fixée sur la porte, plan de travail, placard central de rangement.

Il peut servir de meuble de séparation grâce à la finition du dos laqué blanc.

- Montants en bois massif, plateau et corps du meuble en bois contreplaqué épais et MDF.
- L/H : 112 x 36 x 56 cm.
- Livré sans accessoires.

313 309 370 823 6

PRODUIT

La bassine de l'évier est fixée.



Table rectangulaire

Autour de cette table, 6 enfants peuvent jouer à la dînette ou à toute autre activité.

- L/H : 72 x 54 x 48 cm.

313 309 370 807 6



Tabouret - Lot de 2

Faciles à déplacer grâce à leur découpe centrale en forme de tulipe, très confortables et stables avec leur assise large et carrée.

- L/H : 28 x 25 x 26 cm.

313 309 370 808 3



- Une gamme de 3 combinés aux couleurs lumineuses pour créer un espace coin jeux fonctionnel et sécurisé pour les petits.
- Qualité « spéciale collectivité ».
- Meubles livrés avec 1 notice de montage.



Bassine de l'évier fixée

+ **PRODUIT**

Les 3 éléments se connectent entre eux.



Combiné cuisine

Un espace cuisine complet et fonctionnel : 1 four à micro-ondes, 1 four avec plaques, 1 évier et 1 placard à portes avec système anti-pincement de doigts.

- Pieds en plastique pour faciliter le nettoyage.
- Mélaminé couleur bouleau épaisseur 18 mm.
- L/V/H : 100 x 39 x 86 cm ; H plan de jeu : 49 cm.

313 309 **372 272 0**



Bassine de l'évier fixée
Boutons à tourner



Combiné toilette

Un espace complet pour ranger les affaires de toilette, laver et changer les poupées : 1 espace bain (bassine fixée), 1 espace change avec étagères et 1 placard à portes avec système anti-pincement de doigts.

- Pieds en plastique pour faciliter le nettoyage.
- Mélaminé couleur bouleau épaisseur 18 mm.
- L/V/H : 100 x 39 x 55 cm ; H plan de jeu : 49 cm.

313 309 **372 271 3**



Le linge tombe dans le bac.



Combiné lingerie

Un espace complet pour trier, laver et ranger les vêtements de poupée : 1 bac à linge, 1 machine à laver et 1 armoire à porte avec 2 étagères et système anti-pincement de doigts.

- Pieds en plastique pour faciliter le nettoyage.
- Mélaminé couleur bouleau épaisseur 18 mm.
- L/V/H : 100 x 39 x 86 cm ; H plan de jeu : 49 cm.

313 309 **372 270 6**



Coin cuisine et chambre Vitamine

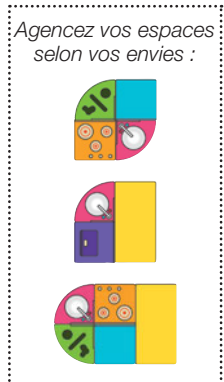


- Une gamme idéale pour les petits dès 2 ans.
- Des modules à installer en ligne ou en pôle grâce aux 2 formes : carré et quart de cercle.
- Nombreuses manipulations possibles.
- Qualité « spéciale collectivité » : médium laqué épaisseur 15 mm avec 2 couches de vernis de protection. Bois issu de forêts gérées durablement et certifiées FSC.
- Meubles livrés avec 1 notice de montage.

Cuisine Vitamine
Cuisinière + Évier + Machine à laver + Meuble de tri

OFFRE SPÉCIALE

soit **d'économie**
313 309 **399 438 7**



La porte se ferme sans risque de se pincer les doigts.

Cuisinière

3 plaques de cuisson, 1 four à ouverture latérale anti-pincement de doigts avec vitre en Plexiglas, 1 étagère fixe, 4 boutons tournants.

- Côté : 38 cm ; H plan de jeu : 48 cm ; H totale : 54 cm.

313 309 **371 212 7**



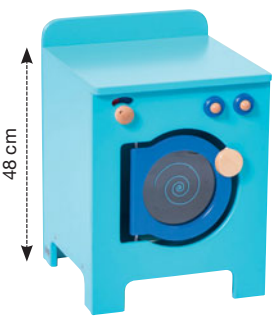
Les boutons tournent et la bassine est fixée.

Évier

1 évier rond blanc, 1 robinet coudé en métal, 2 boutons rouge et bleu tournants, 1 étagère fixe, 2 rideaux.

- Façade arrondie en quart de cercle.
- Côté : 38 cm ; H plan de jeu : 48 cm ; H totale : 54 cm.

313 309 **371 204 2**



2 boutons poussoirs

Machine à laver

Porte ronde à ouverture latérale anti-pincement de doigts avec vitre en Plexiglas ; 2 boutons à pousser, 1 bouton de réglage à disque 4 couleurs, 1 plan de travail.

- Côté : 38 cm ; H plan de jeu : 48 cm ; H totale : 54 cm.

313 309 **371 214 1**



Une fois la vaisselle triée, le bac coulisse pour la récupérer.

Meuble de tri

Pour ranger et trier selon la forme des objets : le dessus est percé de 3 trous (rond, rectangle et forme non géométrique), 1 bac en bois à 3 compartiments équipé d'un système antichute, 1 étagère basse.

- Façade arrondie en quart de cercle.
- Côté : 38 cm ; H plan de jeu : 48 cm ; H totale : 54 cm.

313 309 **371 220 2**

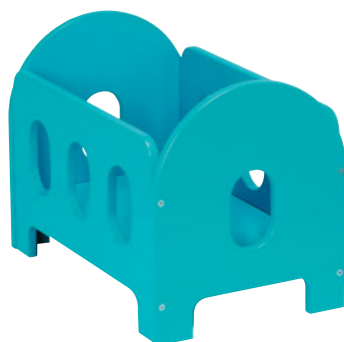


Chaise haute

Sa forme pyramidale lui assure une très bonne stabilité. Barre à l'entrejambe pour éviter aux poupées (jusqu'à 43 cm) de glisser.

- L/H : 40 x 28 x 50 cm ; H tablette : 38 cm.

313 309 371 228 8



Lit

Pour coucher des poupées jusqu'à 45 cm. Très solide, il résiste au poids de 2 enfants.

- L/H : 50 x 30 x 38 cm.

313 309 371 226 4

Fond renforcé très résistant



La porte coulisse sans risque de se pincer les doigts.



Range-tout

Pour jouer à vider et à remplir avec 2 portes coulissantes anti-pincement de doigts : 1 porte en façade qui permet de ranger dans 2 compartiments et 1 porte sur le dessus (poignées en bois massif verni).

- Côté : 38 cm ; H plan de jeu : 48 cm ; H totale : 54 cm.

313 309 371 240 0

Table

Table rectangulaire pour accueillir 4 enfants. Patins en plastique.

- L/l : 76 x 38 cm ; H : 40 cm.

313 309 371 205 9

Tabouret - Lot de 2

Avec renforts en bois massif et patins en plastique.

- H assise : 20 cm ; côté : 21 cm.

313 309 371 206 6

1 table + 4 tabourets

313 309 371 207 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de





- 2 combinés compacts avec table et tabourets assortis pour créer un espace coin jeux pour les plus grands.
- Un maximum de fonctions dans un minimum de place.
- Les combinés aux couleurs tendres peuvent s'agencer en ligne ou dos à dos.
- Qualité « spéciale collectivité ».
- Meubles livrés avec 1 notice de montage.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Combiné cuisine

Un espace cuisine compact et fonctionnel : 2 plaques, 1 four, 1 évier, 1 réfrigérateur et 1 machine à laver.

- Portes en contreplaqué peint.
- Pieds en contreplaqué massif.
- Mélaminé couleur bouleau épaisseur 18 mm et éléments peints en médium.
- L/H : 100 x 35 x 76 cm ; H plan de jeu : 59 cm.

313 309 371 349 0



Combiné chambre

Un espace nurserie compact et fonctionnel : 1 lit, 1 plan à langer avec étagères et 1 placard.

- Portes en contreplaqué peint.
- Pieds en contreplaqué massif.
- Mélaminé couleur bouleau épaisseur 18 mm et éléments peints en médium.
- L/H : 100 x 35 x 76 cm ; H plan de jeu : 59 cm.

313 309 **371 350 6**

Table

Table rectangulaire pour accueillir jusqu'à 6 enfants.

- Pieds en contreplaqué massif.
- Plateau en contreplaqué peint.
- L/H : 75 x 50 x 50 cm.

313 309 **371 351 3**

Tabouret - Lot de 2

Se rangent facilement sous la table.

- 1 tabouret jaune + 1 tabouret violet.
- Pieds en contreplaqué massif.
- Plateau en contreplaqué peint.
- L/H : 25 x 25 x 25 cm.

313 309 **371 352 0**

1 table + 4 tabourets

313 309 **371 353 7**

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de





Coin cuisine et chambre Compacte

- Une gamme classique enrichie de 2 meubles avec arêtes arrondies pour la sécurité des enfants.
- Meubles livrés avec 1 notice de montage.



A Combiné cuisine

Un combiné multifonction : four, plaques de cuisson, évier, réfrigérateur, plan de travail et rangement.

- En mélaminé couleur hêtre et rouge avec un tiroir en plastique.
- Les 2 grilles du four, les 2 étagères du réfrigérateur et l'habillage intérieur de la porte sont en fil métallique laqué époxy blanc.
- L/H : 105 x 30 x 57 cm.

313 309 370 824 3

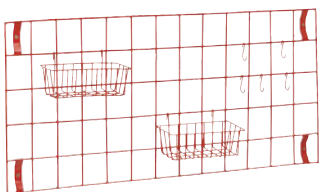


B Meuble de rangement

Pour le coin cuisine ou chambre. 1 étagère en partie haute et 2 étagères en partie basse avec portes.

- En mélaminé couleur hêtre et médium peint en rouge.
- L/H : 80 x 30 x 110 cm.

313 309 371 191 5



C Grille murale de rangement

Espace de rangement mural en fil métallique rouge pour le petit matériel du coin cuisine. Se fixe au mur avec 4 vis (fournies).

- Livrée avec 2 paniers et 5 crochets en métal.
- L/H : 105 x 50 cm.
- L/H panier : 25 x 12,5 x 8,5 cm.

313 309 370 992 9



D Garde-manger

Pour le rangement de l'épicerie, des fruits et des légumes, 3 étagères fermées par un rideau et 3 paniers en plastique rouge.

- En mélaminé couleur hêtre et rouge.
- L/H : 40 x 30 x 110 cm.

313 309 370 990 5



E Meuble de toilette

Pour donner tous les soins nécessaires aux bébés, 1 meuble composé de 1 bassine et de 1 toile à langer, de 1 étagère, de 1 coin penderie avec 1 tringle et de 1 porte-serviette.

- En mélaminé couleur hêtre et panneaux de fibres vernis rouge.
- L/H : 98 x 32 x 72 cm ; H plan de travail : 60 cm.

313 309 370 991 2



G Lits superposés

Lits avec parois transparentes pour coucher 2 poupées jusqu'à 50 cm de long. Vendus sans accessoires.

- En mélaminé couleur hêtre et médium peint en rouge.
- Parois en Plexiglas incassable.
- L/H : 63 x 32 x 70 cm.

313 309 371 192 2

F Combiné lingerie

Toutes les fonctions essentielles de la lingerie : lavage, séchage, repassage et rangement du linge. Livré avec 1 fer à repasser et 1 bac à linge en plastique rouge.

- Meuble en mélaminé couleur hêtre et rouge, hublot en Plexiglas incassable, traverses en bois massif.
- L/l : 105 x 30 cm ; H planche : 55 cm ; H totale : 100 cm.

313 309 371 231 8

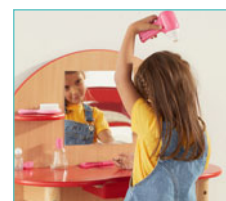


H Coiffeuse

2 étagères de part et d'autre du miroir et 1 tiroir en plastique pour ranger les accessoires de coiffure et de maquillage. Tabouret vendu séparément p.104.

- En mélaminé couleur hêtre et rouge, piètement en bois massif, vendue sans accessoires.
- Miroir en Plexiglas incassable.
- H totale : 90 cm ; L/H table : 75 x 33 x 52 cm.

313 309 371 230 1



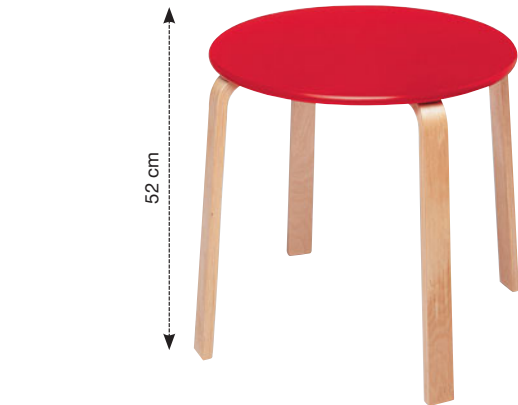


Table de cuisine

Cette table ronde assortie aux tabourets permet d'accueillir 4 enfants.

- En bois contreplaqué verni avec un plateau laqué de couleur.
- Ø/H : 60 x 52 cm.

313 309 371 200 4



Tabourets

2 tabourets en bois contreplaqué verni avec une assise laquée de couleur. Ils complètent la table de cuisine ou la coiffeuse (p. 103).

- H assise : 30 cm.

313 309 371 201 1



Vaisselle

Meuble de rangement pour la vaisselle : 2 étagères en contreplaqué verni en haut et 1 grande étagère centrale en bas. Les 2 portes laquées rouges s'ouvrent par des encoches pour éviter de se pincer les doigts.

- En bois contreplaqué verni.
- L/H : 67 x 33 x 110 cm.

313 309 371 075 8



Chaise haute

De forme classique et d'une grande stabilité. S'intègre dans toutes les collections de cuisine. Livrée avec 1 notice de montage.

- En bois massif naturel.
- Toile en coton amovible, lavable en machine à 30 °C.
- L/H : 46,5 x 35 x 70 cm ; H assise : 35 cm ; H tablette : 50 cm.

313 309 371 000 0

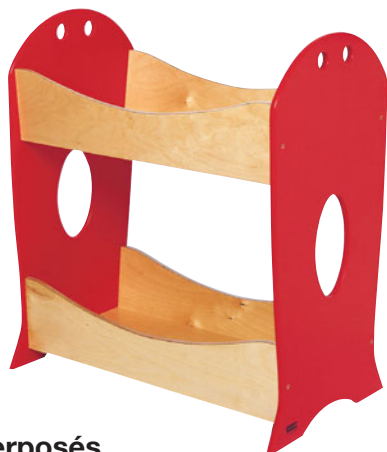


Poussette

Très robuste, en bois massif, avec assise en toile amovible pour le lavage. Prémontée (2 parties à assembler), livrée avec 1 notice de montage.

- Structure en bois massif verni.
- Toile en coton amovible, lavable en machine à 30 °C.
- H : 51 cm ; empattement roue avant : 36,5 cm ; roue arrière : 40,5 cm.

313 309 371 068 0



Lits superposés

Ces lits, d'une grande stabilité, permettent de coucher 2 grandes poupées jusqu'à 50 cm de long. Vendus sans accessoires.

- En contreplaqué verni incolore et panneaux de fibres vernis rouge.
- L/H : 60,5 x 37 x 68 cm.

313 309 371 132 8



Berceau de poupée

La base est cintrée pour bercer la poupée. La tête et le pied de lit sont percés de 2 trous pour faciliter les déplacements. Vendu sans accessoires.

- En contreplaqué verni incolore et panneaux de fibres vernis rouge.
- L/H : 60 x 30 x 30 cm.

313 309 371 088 8



Couette

1 matelas et 1 couverture en une seule pièce pour garnir le lit. Intérieur beige, extérieur rouge.

- Enveloppe 100 % coton, garnissage en polyester.
- Lavable en machine à 40 °C.
- L : 114 cm (ouverte), 64 cm (fermée).
- l : 30 cm.

313 309 333 180 9



Grand lit

1 grand lit pour coucher les poupées ou... s'y blottir soi-même ! Très bas et renforcé au sol, il est conçu pour résister aux sauts des enfants et pour qu'ils en sortent sans basculer.

- En bois contreplaqué de bouleau naturel, verni incolores et panneau de particules mélaminé blanc.
- L/H : 72 x 43 x 36 cm.

313 309 372 887 6



Miroir

Un miroir en Plexiglas incassable pour se regarder de la tête aux pieds.

- Montants en bois massif et fronton en MDF laqué rouge.
- L/l : 108,5 x 44,5 cm.

313 309 371 235 6



Coiffeuse de table

Stable et facile à déplacer. Espace de rangement intégré pour les accessoires de coiffure ou le maquillage. Vendue sans accessoires.

- En bois contreplaqué ép. 10 mm verni incolore et laqué rouge.
- Miroir en Plexiglas incassable (L/l : 21 x 23 cm).
- L/H : 29 x 19 x 34 cm.

313 309 372 026 9



+ PRODUIT

- Mise en place rapide
- Faible encombrement avec rangement des marionnettes intégré



6 élastiques pour maintenir les marionnettes
Aimants pour garder la porte fermée

Théâtre de marionnettes

Pour installer en un clin d'œil une activité théâtre, un castelet à placer sur une table ou sur un meuble. 2 fenêtres rondes en façade permettent des interactions entre la scène et les personnages. Pratique, une fois l'histoire terminée, le rideau et les portes se referment pour ranger jusqu'à 6 marionnettes.

- En bois contreplaqué, ép. 12 et 14 mm, verni incolore et laqué orange et bleu.
- Rideaux en tissu imprégné bleu, tringle en métal.
- L/V/ prof. : 85 x 56 x 18 cm.
- Livré monté.

313 309 336 194 3



À VOIR AUSSI

J'apprends avec Kimi pp. 118-121



Accessoires amovibles



Kimi la mascotte

Les enfants tissent avec la mascotte des liens affectifs et l'adoptent en un clin d'œil !

- 1 souris en peluche accompagnée de son doudou chat et de son sac à dos vert.
- En velours de coton, lavable en machine à 30 °C. Laisser sécher doucement à température ambiante.
- H mascotte : 34 cm.

313 309 125 142 0

Marionnettes du monde

4 marionnettes attrayantes et ludiques auxquelles les enfants peuvent s'identifier. Elles constituent un support idéal pour les activités de langage en groupe et pour stimuler la parole.

Le cartable est amovible.

- En polyester et coton velours, lavables en machine à 30 °C. Laisser sécher doucement à température ambiante.
- H : 32 cm.



Cartable amovible



Awa

313 309 352 500 0



Kim

313 309 352 498 0



Tom

313 309 352 497 3



Mani

313 309 352 499 7

4 marionnettes du monde

Awa + Kim + Tom + Mani

313 309 352 501 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Coin jeux carton à décorer

Un support en carton prédécoupé à décorer, de grande taille, pour créer facilement un coin théâtre. Une tablette et des volets permettent de nombreuses interactions entre les enfants. **Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.**

- En carton blanc recto verso prédécoupé.
- L/H : 170 x 133 cm (rangement à plat).
- L/H/H : 87 x 31 x 133 cm (monté).
- Livré à plat.



313 309 336 202 5



@ Maison à télécharger gratuitement sur Internet



Marionnettes à doigts Boucle d'or et les 3 ours

4 marionnettes à doigts pour travailler la notion de taille (petit, moyen, grand) autour du célèbre conte de Boucle d'or. Les marionnettes tiennent debout et peuvent être mises en scène dans une maison proposée en téléchargement libre sur Internet (un modèle au trait à colorier et un modèle en couleurs).

- H moyenne : 12 cm.
- En coton et en velours de coton.
- Lavables en machine à 30 °C.

313 309 352 503 1

Marionnettes à doigts pour comptines 1 + Marionnettes à doigts pour comptines 2

313 309 352 502 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Marionnettes à doigts pour comptines 1

7 marionnettes à doigts, affectives et colorées, pour donner vie aux comptines et aux chansons préférées des enfants : *Une souris verte, Les petits poissons dans l'eau, Dans sa maison un grand cerf, Mon petit lapin a bien du chagrin, Promenons-nous dans les bois, Petit escargot...*

- H moyenne : 11 cm.
- En coton et en velours de coton.
- Lavables en machine à 30 °C.

313 309 352 486 7



Marionnettes à doigts pour comptines 2

7 marionnettes à doigts en forme d'animaux pour reprendre les comptines et les chansons préférées des enfants : *L'araignée Gipsy, Ah ! Les crocodiles, Un éléphant qui se balançait, Il pleut... il mouille, Mon âne, Coccinelle demoiselle, La famille tortue.*

- H moyenne : 11 cm.
- En coton et en velours de coton.
- Lavables en machine à 30 °C.

313 309 352 483 6



Meuble à déguisements compact

Meuble compact et stable de déguisements et de maquillage, mobile grâce à ses roulettes.

Équipé de 1 miroir en pied en Plexiglas incassable, de 1 tringle pour suspendre les vêtements et de 4 casiers de rangement en plastique transparent.

- En mélaminé couleur hêtre.
- L/H : 70 x 45 x 116 cm.
- L/H miroir : 40 x 100 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 371 229 5



Miroir adhésif

Un miroir grand format à coller sur une surface lisse ou au dos d'un meuble. Idéal pour créer un espace déguisement ou d'expérimentation.

- Ne laisse pas de résidus sur le support.
- Miroir en PMMA.
- L/l : 70 x 60 cm.

313 309 371 193 9



PRODUIT

Rebords pour éviter la chute des jouets

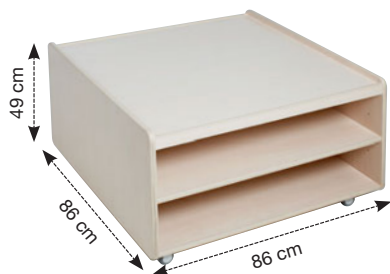


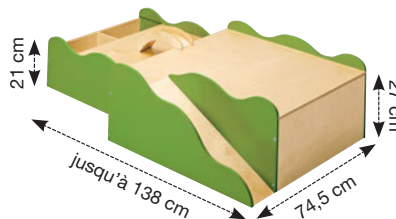
Table à jouer à roulettes

Idéale pour jouer debout, cette grande table à jouer permet la mise en place de différents univers : ferme, garage, château, maison... Étagères de rangement réglables des 2 côtés.

- Structure en mélaminé 18 mm couleur bouleau avec chants PVC arrondis.
- L/H : 86 x 86 x 49 cm.
- 4 roulettes pivotantes en ABS autobloquantes.
- Livrée à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 369 7

La table ouverte



La table fermée

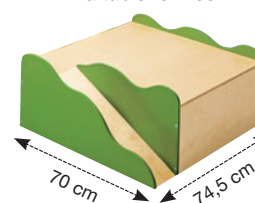


Table à jouer

Table basse gigogne idéale pour jouer et prolonger les univers : château, maison, garage... Elle est composée de 2 parties : plan supérieur avec rampe d'accès pour véhicules, plan inférieur coulissant sur caisson de rangement à roulettes. Liaison par petit pont en bois.

- En bois contreplaqué verni incolore et laqué vert.
- L/l : 74,5 x 70 cm fermée.
- l jusqu'à 138 cm ouverte.
- H plans supérieur/inférieur : 27 / 21 cm.
- Livrée montée.

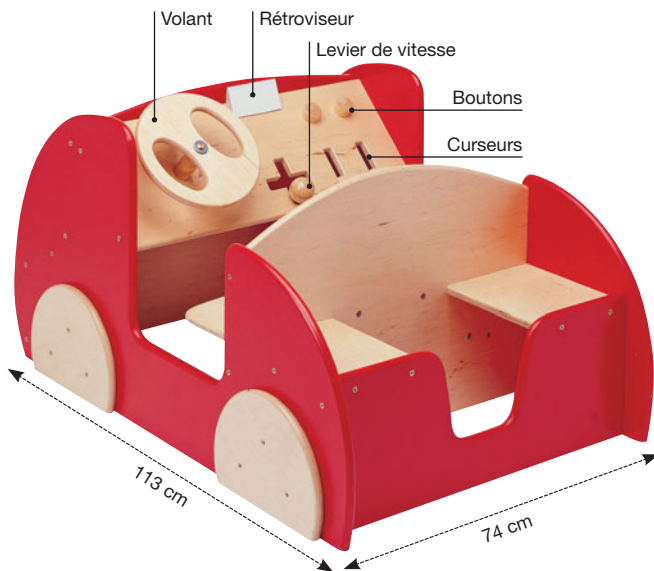
313 309 372 494 6



- 2 espaces de jeux collectifs d'intérieur très stimulants.
- De nombreuses fonctions symboliques et motrices.
- Qualité « spéciale collectivité ».
- Livrés avec 1 notice de montage.

+ PRODUIT

- 6 places assises
- Nombreuses manipulations

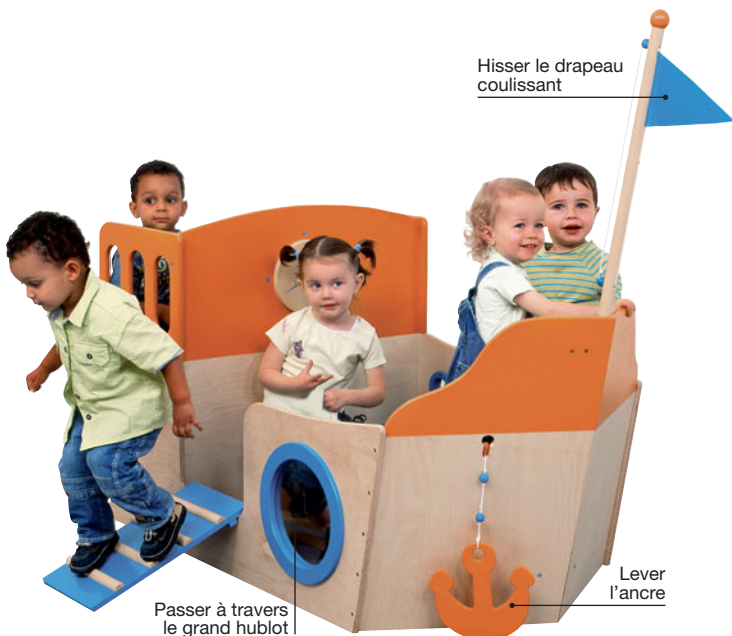


L'automobile

En voiture ! Tout le monde peut grimper dedans, conduire, manipuler les manettes, ranger sous les sièges, emmener les poupées en vacances...
Les formes arrondies et l'espace protégé de l'automobile en font un endroit privilégié dans la classe ou le préau.

- En bois contreplaqué verni épais et panneau de fibres laqué rouge.
- Jeu traité pour une utilisation en intérieur uniquement.
- Rétroviseur en Plexiglas incassable.
- L/I/H : 113 x 74 x 55 cm ; H assise : 25 cm.

313 309 370 985 1



Le bateau

Un grand bateau équipé de multiples accessoires de jeu. La passerelle se place à l'arrière ou sur le côté.

- En bois contreplaqué 18 mm, verni incolore et laqué bleu et orange.
- Jeu traité pour une utilisation en intérieur uniquement.
- L/I/H : 156 x 78 x 95 cm (sans le mât), 135 cm (avec le mât).
- Débord passerelle amovible : 31 cm.

313 309 370 981 3



L'établi

Un établi avec de nombreux outils : 1 serre-joint, 1 étau, 1 clé, 1 marteau, 1 tournevis, 1 équerre, des vis, des cales, des lattes de 5 formes ou de tailles différentes. En bois, très robuste et stable, il comprend 3 bacs de 3 couleurs en plastique pour ranger les 44 accessoires.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois naturel verni.
- L/I/H : 50 x 35 x 54 cm.
- Livré avec 1 notice de montage.

313 309 345 450 8



Toit amovible sur 1 pan pour jouer à l'intérieur



Ferme

Une grande ferme en bois qui permet à 4 enfants de jouer ensemble. Les multiples ouvertures et le toit amovible facilitent le jeu.

- En bois contreplaqué verni.
- L/H : 54 x 54 x 28,5 cm.
- Livrée avec 1 notice de montage, sans animaux.

313 309 371 063 5

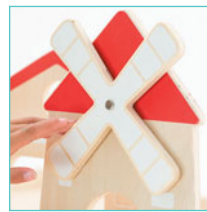


Animaux de la ferme

9 animaux : vache, chèvre, agneau, brebis, bélier, poule, coq, cochon et cheval.

- En plastique semi-rigide et peint.
- L/H cheval : 11,5 x 8 cm.

313 309 345 436 2



Village à construire

3 grands panneaux et 4 murets en bois à assembler facilement pour créer un univers de jeux. Les éléments s'assemblent en angle ou en ligne.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois contreplaqué sérigraphié recto verso.
- L/H/ép. maison et grange : 30 x 22 x 0,8 cm.
- L/H/ép. moulin : 18,5 x 26,5 x 0,8 cm.
- L/H/ép. barrières : 18 x 6,5 x 0,8 cm et 29 x 6,5 x 0,8 cm.

313 309 370 213 5



Château

Carré et très robuste, le château fort est l'occasion d'innombrables situations de jeu pour les enfants. Le pont-levis s'actionne avec une cordelette, sertie au bout pour empêcher son retrait. Les créneaux sont légèrement arrondis. Accompagné d'une échelle en bois.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois contreplaqué verni, pont-levis laqué rouge.
- L/H : 47,5 x 37,5 x 26,5 cm.
- Livré sans les personnages, à plat avec 1 notice de montage.

313 309 370 201 2



PRODUIT

- Sans phtalates
- Nettoyage facile

Tapis de routes vinyle

Idéal en collectivité, ce tapis en vinyle 100 % PVC est un parfait isolant thermique. Ultra résistant à l'usure ainsi qu'aux UV, il peut être utilisé tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Son dos antidérapant permet un maintien au sol. Facile à nettoyer (propriété antiallergique, peut être nettoyé au désinfectant). Plusieurs tapis peuvent s'associer. Vendu sans accessoires.

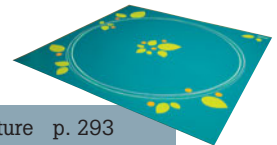
- 100 % vinyle.
- Ép. : 2,7 mm.
- L/I : 130 x 100 cm.

313 309 333 346 9



À VOIR AUSSI

Tapis de regroupement vinyle - Nature p. 293



- Verso antidérapant
- Côtés rembourrés

Grand tapis de routes

Pour faire jouer jusqu'à 6 enfants. Plusieurs tapis peuvent s'associer. Se roule pour faciliter son rangement. Vendu sans accessoires.

- En caoutchouc antidérapant recouvert d'une moquette à boucles rases 100 % polyamide.
- Ép. : 3 mm.
- L/I : 150 x 100 cm.

313 309 333 185 4



Grand garage

6 rampes relient les niveaux supérieurs et permettent la circulation. En contreplaqué verni avec des tubes teintés en rouge qui soutiennent les plateformes.

- En bois contreplaqué verni incolore et laqué rouge.
- L/H : 50 x 40 x 31 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage, sans voitures.

313 309 371 015 4



Petit garage

Robuste et complet : 1 rampe d'accès, 1 pont élévateur fixe, 2 pompes à essence, 2 rouleaux mobiles et 1 coin boutique. À utiliser seul ou à combiner avec le grand garage pour faire jouer jusqu'à 6 enfants.

- En bois contreplaqué verni incolore et laqué vert.
- L/H : 30 x 40 x 14 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage, sans voitures.

313 309 371 166 3

Maxi-garage
1 Grand garage + 1 Petit garage

OFFRE SPÉCIALE

soit **d'économie**
313 309 371 190 8



Voitures en bois - Lot de 8

8 voitures en bois teinté de 4 couleurs : vert clair, bleu clair, rouge et jaune. Les roues ne sont pas détachables.

- L/H : 7 x 3,5 x 3 cm.

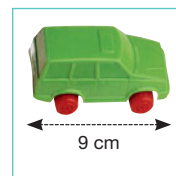
313 309 333 373 5

Voitures en bois - Lot de 24

313 309 333 372 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



9 cm



Véhicules de tourisme

12 véhicules en plastique souple et résistant : Volvo 760, Ford Scorpio, Mercedes 300, Saab 900.

- L/l : 9 x 5 cm.

313 309 333 075 8



Station garage

Sur 3 niveaux, accessibles par 3 rampes et 1 ascenseur. Avec 2 barrières à ouvrir/fermer, 1 porte battante, 2 rouleaux de lavage, 1 pompe à essence, des places de parking et un marquage d'héliport.

- En bois contreplaqué verni incolore et laqué jaune.
- L/H : 61 x 50 x 39 cm.
- Livrée à plat avec 1 notice de montage, sans voitures.

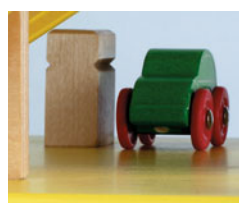
313 309 371 160 1



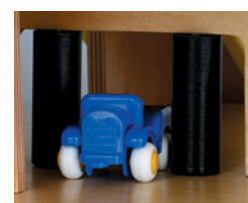
Ascenseur



Porte battante



Pompe à essence



Rouleaux de lavage

Circuit de train

Un circuit complet composé de : 10 rails dont 1 pont, 1 locomotive, 3 wagons, 3 panneaux de signalisation, 2 bâtiments, 2 arbres et 2 animaux.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois.
- Dimensions du circuit : 60 x 44 cm.
- Lot de 25 pièces.

313 309 345 457 7



Courbes réversibles permettant des virages à gauche ou à droite



Complément rails

16 rails et aiguillages divers.

- En bois.

313 309 345 456 0

Système d'attache par aimant



Train express

Ce train express, composé de 1 wagon et de 2 locomotives, permet à l'enfant de choisir sa direction sans avoir à le retourner.

- En bois.
- L/H : 37 x 3,5 x 5 cm.
- Lot de 3 pièces.

313 309 345 458 4



➕ PRODUIT

- Assemblage rapide des façades aimantées
- Escalier mobile
- Baie coulissante en Plexiglas

Voir la vidéo :



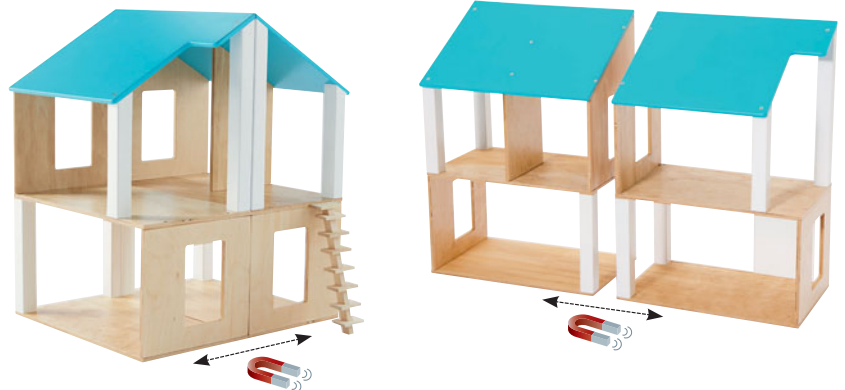
3 ANS +

Maison de poupées modulaire

2 modules aimantés à assembler, ou non, pour créer plusieurs configurations de maisons et jouer à plusieurs. Meubles vendus séparément p. 115.

- En bois contreplaqué bouleau verni incolore et laqué bleu et blanc.
- Dimension de 1 module L/H : 36,5 x 22 x 53,5 cm ; Dimension des 2 modules assemblés par un aimant L/H : 73 x 22 x 53,5 cm.
- Livrée à plat avec 1 notice de montage.

313 309 370 400 9





Maison de poupées

Cette grande maison en bois massif, aux larges ouvertures, a été conçue pour que plusieurs enfants puissent jouer ensemble. Les 2 étages, les portes et l'échelle permettent d'imaginer librement la vie dans cet espace. Livrée avec 1 échelle. Meubles et personnages vendus séparément.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En bois contreplaqué verni incolore et laqué rouge.
- H/I : 62 x 58 cm.
- Livrée à plat avec 1 notice de montage.

313 309 370 200 5



**OFFRE
SPÉCIALE**

Maison
+ Cuisine et salle de bains
+ Salon et chambre

soit d'économie
313 309 370 205 0

➕ PRODUIT

- Plateau renforcé par des tasseaux
- Pas de petites pièces pouvant être ingérées



Cuisine et salle de bains

9 éléments : 1 combiné cuisine, 1 table ronde et 4 chaises, 1 baignoire, 1 meuble de toilette-lavabo, 1 W-C.

- Bois sérigraphié et verni.
- L/I/H combiné cuisine : 8 x 4 x 6 cm ; L/I baignoire : 12 x 7 cm.

313 309 370 203 6



Salon et chambre

8 éléments : 1 canapé, 1 table basse, 2 fauteuils, 1 lit double, 1 bureau, 1 chaise et 1 commode.

- Bois sérigraphié et verni.
- L/I/H canapé : 12 x 6 x 6 cm ; L/I/H lit : 16 x 9,8 x 6,3 cm.

313 309 370 204 3



Grand tapis nature

Nouvelle matière pour ce tapis de jeux très doux. Propose 4 milieux naturels différents : campagne, forêt, savane, mer. Accueille jusqu'à 6 enfants. Vendu sans animaux.

- 100 % polyester-velours.
- Lavable en machine à 30 °C.
- L/I : 150 x 100 cm ; Ép. : 8,1 mm.

313 309 345 414 0



C'EST TOUT
NOUVEAU!

Montessori
par Nathan
p. 122

Méthodes & ressources pédagogiques

Mathématiques, langue orale et écrite... Nous avons regroupé ici tout spécialement pour vous tous les outils incontournables pour créer et animer vos pratiques de classe.

Des fichiers élèves au matériel de manipulation en passant par les guides pédagogiques... venez découvrir des ressources très complètes, adaptées à votre niveau de classe et toujours pensées et conçues pour vous accompagner au quotidien.

J'apprends avec Kimi	118	Un jour, un problème	150
Montessori par Nathan	122	Problemater	152
Apprentilangue	130	Les clés de l'EPS à la maternelle	153
Oratio	136	Être bien pour apprendre	154
Cap sur le langage	138	MDI	156
Makoo	140		
MHM	142		



J'apprends avec Kimi

3+ PS

Autrice : Laurence Schmitter, professeure des écoles

Apprendre avec Kimi, c'est donner aux enfants le goût d'apprendre et leur permettre de prendre un bon départ !

- Une mascotte toute douce, testée en classe et adoptée par les enfants.
- Un objet médiateur de langage dans tous les domaines d'apprentissage pour échanger, s'exprimer, réfléchir ensemble, s'interroger, résoudre des problèmes, enrichir l'imaginaire...
- Tour à tour porte-parole, présence complice et témoin de la vie de la classe, Kimi est aussi là pour jouer et créer un lien école-famille.



LES +

- Un matériel riche et attrayant conçu pour les manipulations en groupe
- Des activités collectives, en atelier, individuelles, décrites pas à pas dans un guide pédagogique
- Des modalités d'apprentissage variées : mise en place de rituels, observation, expression, mémorisation, résolution de problèmes...



PIÈCES MAGNETIQUES

Les mots du quotidien

Cet outil pédagogique propose 28 activités de langage axées sur le jeu et la manipulation pour développer les capacités de communication des enfants.

1 sac à bandoulière pour ranger la mascotte et la faire voyager dans les familles

7 bandanas de couleurs différentes pour identifier les jours de la semaine (mascotte vendue séparément)



Compléments sur notre site :

- Feuiller un extrait
- Fiches d'activités individuelles
- Annexes

- Oser entrer en communication : se présenter, écouter, prendre la parole, développer le vocabulaire de la vie quotidienne (outils et activités de l'école, couleurs, parties du corps, vêtements, etc.) et la syntaxe pour mieux se faire comprendre ;
- Échanger et réfléchir avec les autres : questionner, évoquer une situation vécue, décrire un objet ;
- Jouer avec les sonorités de la langue, dire de mémoire des comptines.

La mise en place de rituels autour des jours de la semaine et des activités de classe vise à donner également des premiers repères chronologiques. La progressivité des activités intègre des répétitions et des variantes pour s'assurer régulièrement que les fondamentaux se mettent en place. 3 activités «ateliers complémentaires» sont également proposées.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique présentant la démarche et les activités pas à pas (48 pages couleurs).
- 1 sac à bandoulière en tissu (sac : 36 x 28 cm ; anses : 2 x 36 cm).
- 7 bandanas en tissu de 7 couleurs (30 x 5,5 cm).
- 28 cartes-photos « objet », dont 14 magnétiques (5 x 5 cm).
- 18 cartes magnétiques « action / moment » (21 x 15 cm).
- 7 cartes magnétiques vêtements de la mascotte (15 x 21 cm).
- 7 cartes-comptines dans une pochette à rabats (21 x 29,7 cm).
- 1 triangle magnétique (3,5 x 3 cm).
- 1 support en bois.

313 309 125 188 8

Les mots du quotidien + Kimi la mascotte

313 309 125 246 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



1 pantin en bois articulé
29,4 cm



3+ PS

Mon corps

Cet outil pédagogique propose 32 activités qui amènent les enfants à découvrir et à prendre soin de leur corps.



7 grandes images : le corps, le squelette, les muscles, le lavage des mains, le petit déjeuner, le sommeil, les contours du pantin
37 x 26 cm



LES +

- Le grand pantin articulé est un puissant médiateur pour amener les enfants à découvrir et à parler de leur corps.
- Enseignement scientifique adapté aux petits.
- Activités pour la classe entière ou en petits groupes.



19 cartes-images : le visage, les expressions, les mouvements du corps, les risques d'accidents domestiques
29,7 x 21 cm

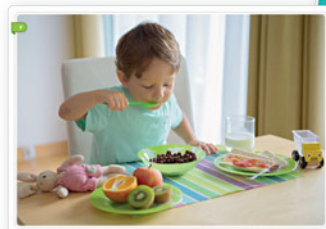
Dans une démarche scientifique adaptée à leurs capacités, les enfants observent, manipulent, expérimentent. Plus tôt ils prennent conscience de leur corps et apprennent à le connaître, plus ils seront en mesure d'adopter les bons gestes pour bien grandir !

Les activités sont organisées en 5 parties :

1. Mieux connaître son visage ;
2. Décrire son corps ;
3. Tester ses capacités motrices ;
4. Tester ses capacités sensorielles ;
5. Savoir prendre soin de son corps (l'hygiène, l'alimentation, le sommeil, les risques domestiques).

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique présentant la démarche et les 32 activités pas à pas (56 pages couleurs).
- 1 pantin en bois articulé (L/ép. : 29,4 x 17,4 x 2,5 cm).
- 7 grandes images (37 x 26 cm).
- 19 cartes-images (29,7 x 21 cm).



@ Compléments sur notre site :

- Feuilletter un extrait
- Les 15 fiches individuelles des ateliers complémentaires

Mon corps + Kimi la mascotte

313 309 909 039 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

► LIRE LA SUITE



3+ PS

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Les petits nombres

Cet outil pédagogique propose 24 activités de découverte des quantités et des nombres de 1 à 3 axées sur le jeu et la manipulation.

Les activités conçues pour être réalisées avec la mascotte abordent progressivement les nombres de 1 à 3 (jusqu'à 5 avec le matériel) : évaluer des quantités, dénombrer, construire des collections, mobiliser des représentations du nombre (constellations, doigts de la main, écriture en chiffres), connaître les mots-nombres, commencer à résoudre des problèmes (ajouter, enlever). La progressivité des activités intègre des répétitions et des variantes pour s'assurer régulièrement que les fondamentaux se mettent en place. 4 activités «ateliers complémentaires» sont également proposées.



@ Compléments sur notre site :

- Feuilletter un extrait
- Fiches d'activités individuelles
- Annexes

1 arbre en bois magnétique à construire (en plan ou en 3D)



16 cartes-représentation des nombres

30 cartes collection

1 dé en bois

7 paniers et 108 jetons magnétiques

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique présentant la démarche et les activités pas à pas (48 pages couleurs).
- 1 arbre en bois magnétique constitué de 1 support (10 x 10 x 2,5 cm) et 2 panneaux (34,4 x 26 cm).
- 7 paniers en carton magnétique (20 x 14 cm).
- 108 jetons magnétiques : 36 jetons pomme, 36 jetons oiseau, 36 jetons escargot (3,5 x 3,2 cm env.).
- 30 cartes-collections (12 x 8 cm).
- 16 cartes-représentation des nombres (15 x 15 cm).
- 1 gros dé avec les constellations de 1 à 3 et 1 face illustrée (côté : 3,2 cm).
- 1 support en bois.

313 309 125 144 4

Les petits nombres + Kimi la mascotte

313 309 125 244 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



Kimi la mascotte

Une mascotte toute douce et colorée, support de communication et objet médiateur de langage dans la classe.

Les enfants tissent avec la mascotte des liens affectifs et l'adoptent en un clin d'œil !

- 1 souris en peluche accompagnée de son doudou chat et de son sac à dos vert.
- En velours de coton, lavable en machine à 30 °C. Laisser sécher doucement à température ambiante.
- H mascotte : 34 cm.

313 309 125 142 0





3+ PS

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier 1, 2, 3

Cet atelier ludique propose un beau matériel de manipulation pour consolider les connaissances sur les quantités et les nombres jusqu'à 3. Les enfants retrouvent Kimi dans de nouvelles activités conçues pour être réalisées en prolongement de *J'apprends avec Kimi - Les petits nombres*, ou indépendamment.

La robe de Kimi est un peu triste... Il faut la décorer en plaçant les pièces magnétiques sur l'ardoise selon des situations-problèmes variées mettant en jeu les petits nombres. Les enfants s'entraînent à :

- identifier des formes et des couleurs,
- reproduire et comparer des collections,
- dénombrer des quantités (1 à 3),
- lire les nombres écrits en chiffres (jusqu'à 3),
- réaliser une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé, l'écriture en chiffres.



Ardoises double face magnétiques : 1 face illustrée, 1 face pour stocker les jetons

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso (15 x 10 cm).
- 36 fiches d'activités (12 x 9 cm).
- 2 caches en carton (10,8 x 9,3 cm).
- 2 ardoises double face magnétiques (21 x 29,7 cm) + 2 socles en bois.
- 45 jetons magnétiques, soit 3 lots identiques de 3 formes et de 3 couleurs (Ø : 3,5 cm).

313 309 125 146 8

Atelier 4 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso.
- 36 fiches d'activités.
- 4 caches en carton.
- 4 ardoises magnétiques + 4 socles en bois.
- 90 jetons magnétiques.

313 309 125 150 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso.
- 36 fiches d'activités.
- 6 caches en carton.
- 6 ardoises magnétiques + 6 socles en bois.
- 135 jetons magnétiques.

313 309 125 151 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



Caches en cartons



Jetons magnétiques



Socles en bois

LES +

- Manipulation sur un plan vertical.
- Les caches en carton créent un effet de surprise et facilitent le décodage pas à pas des consignes.



36 fiches d'activités organisées en 6 séries de difficulté progressives

15 cartes modèles recto verso organisées en 3 séries de difficulté progressive



3⁺ PS MS GS

Le meilleur de la pédagogie Montessori associé au savoir-faire Nathan !

- L'enseignant(e) est accompagné(e) et guidé(e) pour amener chaque enfant au plein développement de ses potentialités, dans le respect de sa personnalité et dans toutes ses dimensions : physiques, émotionnelles, sociales et intellectuelles.
- Accompagné de l'adulte, l'enfant apprend par lui-même, à son rythme, en expérimentant par la manipulation grâce à un matériel attractif, sensoriel et conçu de façon méthodique.
- Notre matériel et nos outils prêts à l'emploi ont été expérimentés avec succès dans les classes et par des enseignant(e)s pratiquant la pédagogie Montessori ou une pédagogie personnalisée.
- La qualité des matériaux utilisés (bois, carton, PVC) répond aux exigences d'une manipulation quotidienne.
- Sur notre site, retrouvez les webinaires de Marguerite Morin et feuillotez un extrait du guide.

■ Montessori à l'école maternelle - Pourquoi et comment réinventer sa pratique

Autrice : Marguerite Morin

Ce guide montre comment relever les nouveaux défis de l'enseignement en s'appuyant sur la pédagogie Montessori. Il permet d'allier prise en compte des demandes institutionnelles et du développement harmonieux de chaque enfant.

LES +

- La pédagogie Montessori mise en pratique : concepts clés, cas pratiques, témoignages et conseils d'enseignants qui pratiquent cette pédagogie dans des classes ordinaires.
- 16 vidéos tournées en classe.
- Les éclairages scientifiques d'Olivier Houdé, Bérengère Kolly et Yves Soulé.



• 192 pages couleurs (15 x 21 cm).

978 209 125 178 3

Nouveau

Deux guides pratiques pour mettre en œuvre le programme de l'école maternelle en pédagogie Montessori.

- Les concepts clés de la pédagogie Montessori appliqués au domaine et des conseils pratiques pour la mise en œuvre (aménagement, organisation, liens avec le programme...).
- Les fondements didactiques de la progression des apprentissages et des conseils pédagogiques pour mettre en place les activités.
- Des fiches pratiques pour réaliser les présentations des activités pas à pas.



■ Le langage écrit en pédagogie Montessori

• 144 pages couleurs (19 x 24 cm).

978 209 503 035 3



■ Les mathématiques en pédagogie Montessori

• 144 pages couleurs (19 x 24 cm).

978 209 501 724 8



Montessori
Nathan

LES +

Pour chaque référence, un livret pédagogique très détaillé explique comment bien présenter le matériel et suggère de multiples extensions, adaptées au niveau de progression de chaque enfant.



Autrice : Agnès Putoud, formatrice Montessori auprès de l'école publique depuis 2006.

Un parcours pédagogique pensé dans une progressivité des apprentissages pour aborder l'écriture et la lecture avec la pédagogie Montessori.

- Un matériel riche et de grande qualité favorisant l'autonomie, la motivation et le plaisir d'apprendre de l'enfant !
- Une approche sensorielle pour exercer la conscience phonémique, développer l'apprentissage du code grapho-phonémique puis favoriser les premiers essais d'écriture.
- Une entrée sereine dans la pédagogie Montessori : l'enseignant(e) est guidé(e) à chaque étape du parcours par un cheminement précis, détaillé dans les livrets pédagogiques.
- Tous les matériels proposés utilisent une même police d'écriture cursive, plébiscitée par les enseignant(e)s : Belle allure.

Percevoir les sons des mots (phonèmes)



■ Activités de phonologie

Un matériel d'analyse des sons pour développer la conscience phonologique.

21 sons, identifiés chacun sur la pochette par la lettre de l'alphabet correspondante. Chaque pochette contient 5 images représentant un mot qui commence par le son étudié. L'enfant peut travailler les sons d'attaque seuls ou en comparaison, 2 par 2 ou plus. Il nomme l'image et la place sous la lettre correspondant au son entendu. D'autres jeux sont suggérés dans le livret pédagogique.



- Le coffret de rangement contient :**
- 1 livret pédagogique très détaillé.
 - 21 pochettes en PVC.
 - 103 images mots (7,5 x 7,5 cm).

313 309 125 166 6

Connaître le tracé correspondant aux sons (graphèmes)



■ Lettres rugueuses

26 lettres de l'alphabet en bois pour apprendre à associer tracé et son des lettres.

L'enfant trace et ressent avec les doigts le parcours de la lettre, dont l'adulte lui donne le son. Il mémorise ainsi le son et la forme des lettres en activant mémoires kinesthésique, visuelle et auditive. Il reproduit le geste autant de fois qu'il le veut.

Les lettres sont positionnées au centre de la plaque pour être utilisées aussi bien par un enfant droitier que par un enfant gaucher. Les consonnes sont sur fond bleu, les voyelles sur fond rouge.



- Le coffret de rangement contient :**
- 1 livret pédagogique très détaillé.
 - 26 lettres cursives rugueuses en bois épais sérigraphié, (17 x 10/14/20/28 cm ; ép. : 3 mm).

313 309 125 158 1



■ Digrammes rugueux

10 graphèmes courants composés de 2 lettres pour apprendre l'écriture des sons.

Comme pour les lettres rugueuses, l'enfant suit le tracé rugueux avec les doigts pour bien mémoriser comment les lettres liées ensemble forment un son. On établit ainsi d'une façon durable la relation grapho-phonémique.

Le coffret de rangement contient :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 10 digrammes rugueux en bois sérigraphié, lettres cursives (21 x 11,5 / 14 cm ; ép. : 3 mm).

313 309 125 160 4

La perception sensorielle permet une bonne mémorisation.
Sons : ou, oi, in, ai, on, an, eu, un, ch, gn



■ Associer phonèmes et graphèmes

■ Frises des phonèmes

2 frises en grand format à afficher à hauteur des enfants pour leur servir de référent en toute autonomie.

Les lettres de l'alphabet et les digrammes (composés de 2 lettres) sont illustrés par un animal ou un objet dont le nom commence par le son étudié, à l'exception du « H » qui ne se prononce pas. L'enfant peut ainsi vérifier à tout moment la graphie d'un phonème donné, ainsi que la relation entre les différentes graphies.

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 1 frise imprimée sur papier épais (150 x 30 cm).
- 1 frise imprimée sur papier épais (57 x 18 cm).

313 309 125 164 2

Le son d'attaque est illustré par un animal.



Le code couleur et la police des lettres cursives sont les mêmes que sur les **Lettres rugueuses** et les **Digrammes rugueux**.

■ Alphabet mobile

2 casiers de lettres mobiles cursives en bois pour inciter l'enfant à composer ses premiers mots.

L'alphabet mobile permet de libérer l'enfant de la difficulté de tracer les lettres pour tourner son attention exclusivement vers l'analyse des sons composant un mot donné. Il est constitué de 2 casiers en bois compartimentés pour ranger les lettres sans confusion. Voyelles en rouge, en 10 ex. (sauf y), consonnes en bleu, en 5 ex.

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 2 casiers compartimentés en bois (34 x 23 x 4,5 cm) avec 155 lettres en bois peint (ép. 6 mm, H. 3,5, 8 et 10 cm), 20 accents et 2 couvercles.

313 309 125 162 8



Chaque lettre est sérigraphiée au fond de la case.



Les lettres sont peintes au recto seulement, pour éviter d'inverser le sens de lecture.



Le casier 1 permet de composer tous les mots des pochettes 1 à 7 de **Mots à écrire - Lettres simples** (voir p. 135).
L'enfant n'est ainsi pas confronté au choix d'un trop grand nombre de lettres au début de son apprentissage.



Lettres épaisses et solides

Nouveau

■ Digrammes mobiles

1 casier de digrammes mobiles en lettres cursives en bois pour aider l'enfant à composer des mots, des phrases.

Les digrammes mobiles libèrent l'enfant des difficultés liées au tracé et à l'enchaînement des lettres pour tourner son attention exclusivement vers l'analyse des sons composant un mot donné.

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 1 casier compartimenté en bois (34,5 x 23,7 x 4,3 cm) avec 50 digrammes (10 digrammes en 5 exemplaires) en bois peint (ép. 6 mm), 18 points du « i » et 1 couvercle.

313 309 909 694 8

Chaque digramme est sérigraphié au fond de la case et peint au recto seulement pour éviter d'inverser le sens de lecture.





Commencer à encoder et décoder



■ Mots à écrire et Mots à lire

Autrice : Agnès Putoud

Une collection prête à l'emploi d'images et de mots pour accompagner l'enfant sur le chemin de l'écriture et de la lecture.

Une progression pas à pas et sans aucun piège permet à l'enfant de réussir tout en gardant intactes sa motivation et son estime de lui !

Chaque ensemble contient les activités écrire et lire.

Les mots proposés ont été rigoureusement choisis pour que les enfants travaillent en autonomie et avec sécurité, car chaque difficulté de la langue française a été isolée.

Les coffrets contiennent des pochettes dont chacune est dédiée à un son correspondant à une lettre ou un digramme particulier. Pour favoriser l'enrichissement du vocabulaire de l'enfant, les mots à écrire et à lire sont différents.

Activités Mots à écrire



L'enfant nomme le mot correspondant à l'image et l'encode, avec l'Alphabet mobile (vendu séparément).

Coffret 1 - Mots à écrire
Pochette 3 : introduction du P et du L

Activités Mots à lire



L'enfant décrypte les étiquettes-mots et les associe aux images correspondantes.

Coffret 3 - Mots à lire
Pochette du son OU

Une fois que l'enfant a compris le processus d'encodage et de décodage, il va apprendre les lettres plus rares comme x, z, k... avec le coffret ② **Lettres complémentaires**, puis aborder ou, oi, on, an... avec le coffret ③ **Digrammes**.

1 Mots à écrire et Mots à lire 1 - Lettres simples

Coffret Mots à écrire 1

11 pochettes d'images à encoder. Tous les phonèmes s'entendent et correspondent à une lettre simple. Aucune difficulté orthographique ni lettre muette (sauf e muet, introduit pochette 7).



Coffret Mots à lire 1

12 pochettes d'images et d'étiquettes-mots. Mots en phonétique simple. Ordre des pochettes organisé en fonction de la difficulté de lecture : longueur du mot (de 1 à 4 syllabes), présence ou non de doubles consonnes (bl, br, cr...).

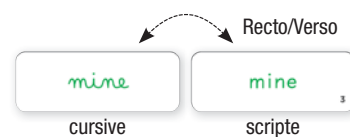


Pochette à utiliser dans l'ordre donné pour introduire les lettres progressivement. Chaque pochette ajoute une ou deux lettres à celles travaillées précédemment.

Alphabet mobile vendu séparément

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 23 pochettes avec 174 images et 108 étiquettes réparties en :
 - 1 coffret Mots à écrire avec 11 pochettes de 6 images chacune (8,5 x 8,5 cm), soit 66 images ;
 - 1 coffret Mots à lire avec 12 pochettes de 9 images (7,5 x 7,5 cm) et 9 étiquettes-mots chacune (7,5 x 2,8 cm), soit 108 images et 108 étiquettes-mots.



Les mots des pochettes 1 à 7 peuvent être écrits avec les lettres du casier 1 de l'**Alphabet mobile** (voir p. 124).



2 Mots à écrire et Mots à lire 2 - Lettres complémentaires

Complète les **Lettres simples** avec des lettres moins courantes du français : x, y, z, k et les accents pour è et ê. Il repose toujours sur des mots en phonétique simple. La progression ici devient libre entre les différentes pochettes que l'enfant choisit selon sa curiosité.

Coffret Mots à écrire 2



Coffret Mots à lire 2



Les mots proposés peuvent être écrits avec les lettres de l'**Alphabet mobile** vendu séparément p. 124



L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 12 pochettes avec 85 images et 49 étiquettes réparties en :
 - 1 coffret Mots à écrire avec 6 pochettes de 6 images chacune (8,5 x 8,5 cm), soit 36 images ;
 - 1 coffret Mots à lire avec 6 pochettes de 9 images (7,5 x 7,5 cm) et 9 étiquettes-mots chacune (7,5 x 2,8 cm), soit 54 images et 54 étiquettes-mots.

313 309 125 170 3

3 Mots à écrire et Mots à lire 3 - Digrammes



Ce coffret présente 10 sons simples transcrits par 2 lettres, des digrammes. Les mots proposés s'écrivent ou se lisent phonétiquement tout en utilisant un seul digramme par pochette.

À ce stade, l'enfant peut choisir les pochettes et les activités selon sa curiosité. Encoder aide l'enfant à mémoriser les digrammes.

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 1 coffret de 10 pochettes avec 150 images et 90 étiquettes-mots :
 - Écrire : 60 images (8,5 x 8,5 cm) ;
 - Lire : 90 images (7,5 x 7,5 cm) et 90 étiquettes-mots (7,5 x 2,8 cm).

313 309 125 172 7



Les digrammes présentés correspondent aux **Digrammes rugueux** : ou, on, ch, in, oi, un, eu, ai, an, gn. Les mots proposés peuvent être écrits avec les lettres de l'**Alphabet mobile** et les **Digrammes mobiles** vendus séparément p. 124



S'entraîner à encoder et décoder

■ Mon cahier de mots à écrire

Autrice : Marguerite Morin

2 cahiers individuels conçus pour amener l'enfant à encoder des mots de difficulté progressive à partir de photos, afin de valoriser les premiers essais d'écriture et d'en garder la trace.



Lettres simples et complémentaires

• 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 209 125 174 5



Digrammes

• 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 209 125 248 3

Compléments sur notre site :

- Feuilletter un extrait

■ Mon cahier de mots à lire

Autrice : Marguerite Morin

2 cahiers individuels conçus pour amener l'enfant à décoder des mots de difficulté progressive.

L'enfant lit le mot imprimé, le réécrit, puis le dessine afin de montrer ce qu'il a compris.



Lettres simples et complémentaires

• 32 pages couleurs (17 x 22 cm).

978 209 125 176 9



Digrammes

• 32 pages couleurs (17 x 22 cm).

978 209 125 250 6



L'écriture manuscrite succède à la manipulation de l'**alphabet mobile** et des coffrets de **Mots à écrire** et de **Mots à lire**.



Autrice : Marguerite Morin, professeure des écoles et maître formatrice, formée à la pédagogie Montessori depuis plus de 10 ans. Elle enseigne également les pédagogies actives à l'université.

Une progression explicite, par étapes, pour construire le nombre avec la pédagogie Montessori et permettre à chaque enfant d'apprendre à compter à son rythme !

- Un matériel attractif et de grande qualité favorisant l'autonomie, la motivation et le plaisir d'apprendre.
- Une approche sensorielle pour passer de la reconnaissance concrète des chiffres et des quantités au concept de nombre.
- Une mise en œuvre guidée pas à pas : chaque matériel est accompagné d'un livret pédagogique très détaillé qui donne les clés de la pédagogie Montessori et permet de personnaliser les apprentissages.
- Une proposition conforme aux exigences de l'Éducation nationale pour enseigner la numération à l'école maternelle.

Reconnaître les symboles chiffrés

■ Chiffres rugueux

10 grands chiffres en bois pour mémoriser les symboles et le nom des chiffres de 0 à 9.

L'enfant suit avec ses doigts le tracé du chiffre, dont l'adulte lui donne le nom. Il appréhende ainsi les chiffres de façon multisensorielle (par la vue, le toucher, le mouvement, l'ouïe), ce qui va aider à la mémorisation.

Le coffret de rangement contient :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 10 chiffres rugueux en bois épais sérigraphié de 0 à 9 (21 x 17 cm ; ép. 3 mm).

313 309 908 564 5



Apprendre à quantifier et dénombrer

■ Collections et quantités de 1 à 3

Un matériel conçu pour se familiariser avec les quantités et développer le comptage-dénombrer.

Par des activités progressives à l'aide des cartes de référence, des cartes de collections, des jetons translucides et des doigts de la main, l'enfant apprend à dénombrer. Il prend conscience qu'en ajoutant une unité, on obtient la quantité supérieure.

Le coffret de rangement contient :

- 1 livret pédagogique très détaillé.
- 3 cartes symboles de référence (8,3 x 13 cm).
- 21 cartes de collections, soit 7 séries de 3 cartes (8,5 x 8,5 cm).
- 42 jetons verts translucides en plastique (Ø 3,5 cm).

313 309 908 562 1



LES +

- Matériel spécifiquement conçu pour approcher la notion de dénombrement avec les petits.
- Livret d'accompagnement pédagogique inclus.



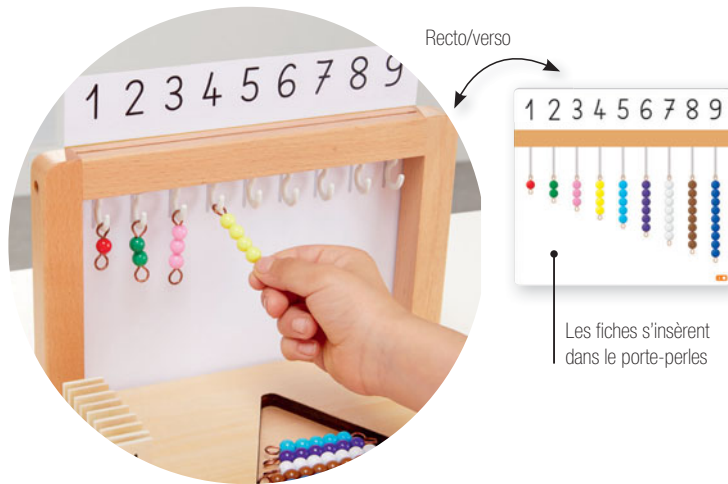
Porte-perles

Autrice : Marguerite Morin

Un matériel complet et indispensable pour comprendre la notion de quantité et le principe d'itération de l'unité.

En associant les symboles (symboles écriture chiffrée, doigts de la main, constellations) aux quantités correspondantes sous formes de barrettes de perles colorées, l'enfant comprend la logique de la numération. Il mémorise la suite des chiffres et la notion de quantité qui y est associée ; les perles permettent une compréhension plus intuitive de la relation entre le nombre et la quantité.

L'enfant est attiré par la verticalité du matériel, qui invite au mouvement et à la réflexion. Il prend ainsi beaucoup de plaisir à le manipuler.



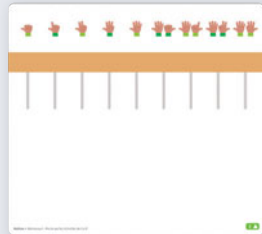
Les fiches s'insèrent dans le porte-perles



Exemples d'activités avec les fiches autocorrectives recto verso :



L'enfant associe le symbole chiffré à la quantité représentée.



L'enfant associe la quantité au symbole représenté : chiffre, doigts de la main, constellations.

LES +

Solution complète : le coffret comprend tout le matériel de manipulation, des fiches d'activités et le livret d'accompagnement pédagogique.

LES +



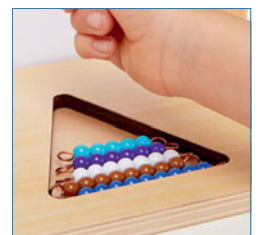
Un rangement intégré dans le socle qui évite les pertes tout en offrant une activité de tri et de rangement.



Des crochets recouverts d'une gaine pour protéger les enfants de tout risque de coupure.



Des plaquettes numérotées pensées sur le modèle de la table de Seguin 1 pour s'approprier la construction des nombres par la manipulation.



Des perles numériques colorées fournies avec les porte-perles, qui respectent les couleurs de référence de la pédagogie Montessori.

■ Perles numériques colorées

Matériel idéal pour l'apprentissage des mathématiques. Grâce aux perles, l'enfant peut visualiser et associer la notion de quantité à la valeur d'un chiffre. Les perles accompagnent les porte-perles, mais peuvent aussi être utilisées dans d'autres activités : à associer aux chiffres rugueux, en remplacement des jetons du loto des quantités...

- 19 barrettes de perles Montessori : 10 barrettes de perles des dizaines (barrettes de 10 perles dorées), 9 barrettes de perles des unités (barrettes de 1 à 9 perles colorées).





Associer symboles et quantités

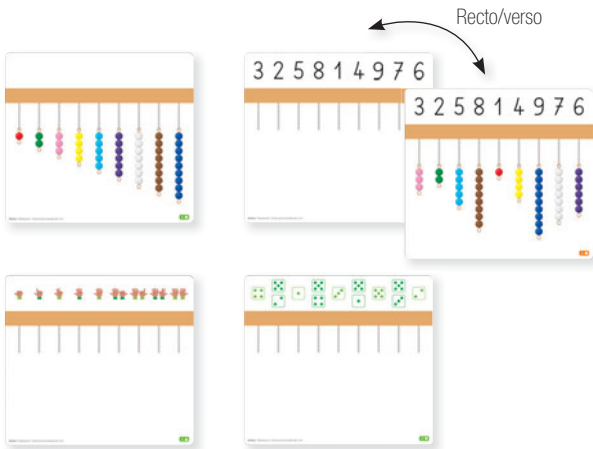
■ Porte-perles - Activités de 1 à 9

L'enfant associe les symboles (écriture chiffrée, doigts de la main, constellations) aux quantités correspondantes sous formes de barrettes de 1 à 9 perles.

L'ensemble contient :

- 1 livret pédagogique détaillé.
- 1 porte-perles en bois : socle, portant, 2 vis, clé de fixation (L/lép. : 25 x 17,5 x 14,5 cm).
- 10 fiches d'activités recto verso (19 x 17 cm).
- 1 lot de perles Montessori de 1 à 9 (l : 2,5 cm à 8 cm).
- 9 plaquettes chiffres de 1 à 9 (2 x 4 cm).

313 309 908 567 6



Construire la notion de rang

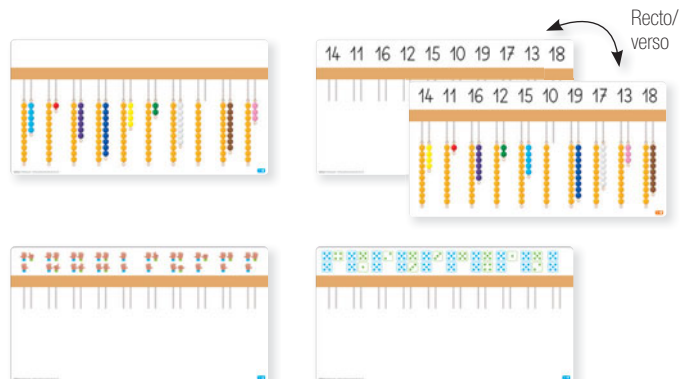
■ Porte-perles - Activités de 10 à 19

L'enfant associe les symboles (écriture chiffrée, doigts de la main, constellations) aux quantités correspondantes sous formes de barrettes de 10 perles (la dizaine) et de barrettes de 1 à 9 perles (les unités). Grâce à la barrette de perles 10 toujours placée sous le 1 des dizaines, l'enfant peut intégrer la notion de rang, c'est-à-dire le fait que la place du chiffre dans le nombre indique la quantité qu'il représente.

L'ensemble contient :

- 1 livret pédagogique détaillé.
- 1 porte-perles en bois : socle, portant, 2 vis, clé de fixation (L/lép. : 41 x 17,5 x 14,5 cm).
- 10 fiches d'activités recto verso (33 x 17 cm).
- 1 lot de 10 perles Montessori de 10 (l : 9,1 cm) et 1 lot de perles Montessori de 1 à 9 (l : 2,5 cm à 8 cm).
- 10 plaquettes nombre 10 (3,2 x 4 cm) et 9 plaquettes chiffres de 1 à 9 (1,7 x 3,5 cm).

313 309 908 569 0



Construire la notion de rang

■ Loto des quantités de 1 à 30

Ce jeu de loto permet d'intégrer la notion de quantité en manipulant des quantités déjà formées.

Selon le principe de jeu connu, l'enfant associe le jeton de la quantité de perles au nombre correspondant sur la planche de loto.

- 1- Dans la continuité des activités du Porte-perles de 1 à 9, l'enfant s'entraîne d'abord avec la planche des unités (de 1 à 10) pour bien intégrer la relation entre le symbole et la quantité qu'il représente (le nombre).
- 2- Lorsque cette correspondance symbole-quantité est stabilisée, l'enfant peut utiliser les planches de 11 à 20 et de 21 à 30 qui lui permettent de comprendre la composition des nombres et d'approcher la notion de rang.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique détaillé avec 3 fiches d'autocontrôle pour l'enfant.
- 3 planches de loto (23 x 30 cm).
- 30 jetons des quantités en perles (6 x 10 cm).

313 309 908 571 3



- 100 à 120 séances à projeter
- Des jeux pour toute l'année
- Un guide des séances pas à pas

Apprentilangue

Le plaisir d'apprendre de nouveaux mots !

- Un projet né d'une recherche collaborative, testé pendant 5 ans en maternelle et validé par des centaines d'enseignant(e)s !
- Un dispositif clés en main pour enseigner le vocabulaire de façon vivante, explicite et structurée.
- Une démarche quotidienne ritualisée autour d'une devinette, pour stimuler la réflexion et le plaisir d'apprendre.

Questions aux autrices :

Marianne André-Kérébel, ancienne professeure des écoles et psychologue scolaire à Brest.

Fanny De La Haye-Nicolas est maître de conférences en psychologie cognitive à l'INSPÉ de Bretagne et membre du LP3C (Laboratoire de Psychologie, Cognition, Comportement, Communication) à l'université Rennes 2.

Apprentilangue, c'est un outil au profit de l'égalité des chances ?

De nombreuses études ont montré qu'il existait un écart très important entre les élèves au niveau lexical. Dès le CP, on observe une différence dans la connaissance des mots entre les enfants les plus avancés et ceux qui le sont moins (500 mots pour les uns contre 2500 pour les autres). Or, les corrélations entre réussite scolaire et compétences lexicales sont extrêmement fortes. L'enseignement du vocabulaire constitue un enjeu social et éthique essentiel lié à la prévention de l'illettrisme. C'est pour ces raisons que nous avons mis en place à la demande et avec les enseignant(e)s un dispositif d'enseignement ritualisé, explicite, structuré et différencié pour l'enseignement du vocabulaire de la petite section au CM2.

Qu'apporte Apprentilangue « en plus » dans la classe ?

Le dispositif permet de sécuriser et de réassurer les élèves au travers d'activités ritualisées. Il aide à développer et à stabiliser des connaissances lexicales, syntaxiques, phonologiques mais également des connaissances générales (monde du vivant, art, géographie, histoire, environnement, etc.).

Il ne s'agit pas de mémoriser des mots à tout prix mais

d'apprendre à développer une attitude réflexive sur la langue et d'acquérir des stratégies et des outils pour ne pas se sentir démuné face à un texte (travail sur les familles de mots, les radicaux, les affixes, la catégorisation, les inférences, etc.).

L'expérience montre que les enfants attendent cette séance de vocabulaire qui débute par le diaporama avec plaisir voire impatience ! Un grand nombre d'entre eux partage le soir avec leurs parents les mots appris au cours de la séance quotidienne. Le cahier de vocabulaire qui est apporté à la fin de chaque semaine à la maison contribue à renforcer le lien école-famille.

Quelles spécificités en GS ?

Depuis la PS, les enfants sont sensibilisés quotidiennement à la forme écrite des mots au travers des diaporamas. En GS, les mots du jour s'affichent graphème par graphème pour les aider à comprendre la formation des mots. Exemple : p – eu – r

- Les mots sont écrits en script puis en cursive, pour une première approche de l'écrit et de la correspondance entre les écritures.
- Les mots et les cartes images associées sont identifiés à leur catégorie grammaticale par une couleur : bleu pour les noms, rouge pour les verbes, etc. Cette initiation à la syntaxe, débutée en MS, initie l'enfant à la création de phrases, c'est-à-dire une suite de mots qui a du sens.



Apprentilangue - Le vocabulaire autrement !

Cet ouvrage de référence s'appuie sur les recherches actuelles pour comprendre les enjeux de l'enseignement du vocabulaire à l'école et mettre en place un nouvel enseignement avec le dispositif Apprentilangue.

- 192 pages (15 x 21 cm).

978 209 124 248 4

Repères

- Les corrélations entre réussite scolaire et compétences lexicales sont extrêmement fortes.
- L'enrichissement du vocabulaire d'un élève consolide la réflexion, l'expression orale et la dimension écrite du langage.
- Plus on a de vocabulaire, mieux on lit.





■ Les diaporamas animés

Un support original et motivant pour des activités collectives de 10 à 15 minutes.

Le diaporama du jour en 3 étapes :

1 - Clarté cognitive : que fait-on ? pourquoi ?

Une présentation explicite de l'objectif de la séance afin de mobiliser les enfants au niveau attentionnel et cognitif.

2 - Devinette « le(s) mot(s) du jour »

1. La définition du mot apparaît en premier sous forme de devinette. Elle est lue par l'enseignant(e).

4. Le mot est mis en contexte dans une phrase.

5. Les enfants prononcent le « mot du jour » à tour de rôle, et peuvent le mimer.



2. Les hypothèses émises par les enfants sont écrites au tableau.

3. Elles sont confrontées à l'image que l'on fait apparaître en PS ou au mot en MS et GS, avant l'image.

L'affichage du mot permet une imprégnation de l'écrit sans apprentissage formel. **L'enseignant(e) maîtrise le défilement pas à pas des contenus de chaque écran.**



3 - Mots complémentaires et rappel des mots précédents

Les mots en lien avec le mot du jour sont découverts, dans une approche réflexive de la langue : mots de la même famille, synonymes, contraires, champ lexical...

Puis tous les mots du thème appris les jours précédents sont revus. Cette réactivation quotidienne aide à la mémorisation et permet à chacun d'avancer à son rythme.

À chaque fin de période :

Les diaporamas de révision par thème

Pour revoir l'ensemble des mots d'un thème sous la forme de jeux collectifs.

Exemple de jeu : compléter une phrase



D'un clic, l'enseignant(e) fait apparaître l'image réponse qui se déplace.

■ Les cartes-images des mots appris



Elles sont exploitées et affichées quotidiennement sur le « mur à mots » afin de constituer l'imagerie de la classe.

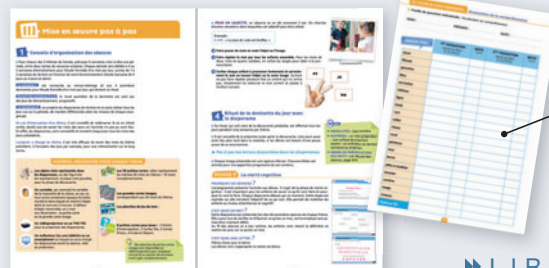
■ Les jeux de réinvestissement



Basés sur des règles de jeu simples, ils permettent de se remémorer les mots appris et de les réinvestir dans des contextes différents, tout au long de l'année.

■ Le guide pédagogique pas à pas

- Le guide pédagogique présente le dispositif, les **objectifs**, la **programmation** et la **mise en œuvre** pas à pas des séances.
- Il décrit l'organisation, le déroulement des activités et propose des prolongements.
- Il donne les indications pour l'**évaluation individuelle** et le **lien avec les familles** (planches d'évaluation, fiches de suivi, cahier de vocabulaire).



3 planches d'évaluation par thème

► LIRE LA SUITE



Compétences développées

- Développer les compétences langagières lexicales et phonologiques.
- Comprendre le sens des mots et leur définition.
- Entraîner à la mémorisation et à l'emploi des mots.
- Prendre conscience du lien oral-écrit et sensibiliser à la forme écrite des mots.

En savoir +



Autrices : Marianne André-Kérébel et Fanny De La Haye-Nicolas

Ces dispositifs complets, testés en classe et validés par les enseignants, permettent d'accélérer le développement du vocabulaire grâce à un apprentissage quotidien, explicite et structuré autour de « 1 mot par jour » en PS et autour de « 2 mots par jour » en MS et GS.

L'année est divisée en 5 périodes de 6 semaines, les enfants explorent un thème par période. Chaque thème comprend les mots du jour (noms, verbes, adjectifs) et des mots complémentaires. Ils sont choisis pour travailler la catégorisation, la morphologie, les synonymes, les contraires, de manière intuitive au fil des activités et des jeux. À chaque niveau, le dispositif propose des séances ritualisées qui favorisent l'imprégnation : à chacun son rythme d'apprentissage, de mémorisation, de réactivation et de réinvestissement.

1 - Découverte tactile et visuelle



En petite section, le rituel de la devinette du « mot du jour » est précédé par la découverte sensorielle et langagière de l'objet en jeu, pour activer les connaissances des élèves.

2 - Le diaporama du jour

Le diaporama du jour permet de passer de l'objet à sa représentation, de formaliser la définition du mot, de prendre conscience du lien oral-écrit, de mobiliser des mots complémentaires (mots de la même famille, homonymes, champ lexical...) et de revoir les mots appris les jours précédents.



À la fin de chaque thème, 4 diaporamas de révision permettent de mener des activités de réflexion collective sur la langue, avec tous les mots appris.

**PAROLE
D'ENSEIGNANTE !**

Apprentilangue donne envie aux enfants de découvrir le prochain mot du jour ! Ils se constituent avec plaisir un précieux bagage lexical dès la maternelle.

3 - Les jeux de réinvestissement

Pour chaque thème, 6 à 12 jeux sont proposés sur une période de 6 semaines pour se remémorer les mots appris et les réinvestir dans des contextes différents : memory, loto, jeu des intrus/des séries, jeu de Kim, jeu de l'oie, jeu des familles, etc.

4 - Évaluation et lien avec les familles

- Enrichi au fil des semaines, le cahier de vocabulaire facilite la réactivation au sein de la famille.
- À la fin de chaque thème, une évaluation individuelle est proposée selon trois axes : fluence, compréhension, production.



Jeu de l'oie



3+ PS

Apprentilangue - Rituels de vocabulaire PS

5 thèmes : la rentrée, les vêtements, la cuisine, les animaux, les transports. Dans chaque thème, les enfants travaillent 20 mots principaux et 10 mots complémentaires pour acquérir un bagage lexical de plus de 300 mots.

La boîte contient :

- 1 guide du maître pas à pas (64 pages).
- 120 diaporamas à projeter en classe : 24 par thème (à télécharger).
- 100 cartes-images (10 x 15 cm).
- 310 cartes de jeu en 2 exemplaires (5 x 5 cm).
- 12 planches de loto recto verso (18 x 13 cm).
- 1 dé avec faces 1, 2 et 3 (arête : 2,5 cm).
- 15 planches d'évaluation incluses dans le guide.

978 209 124 296 5



4+ MS

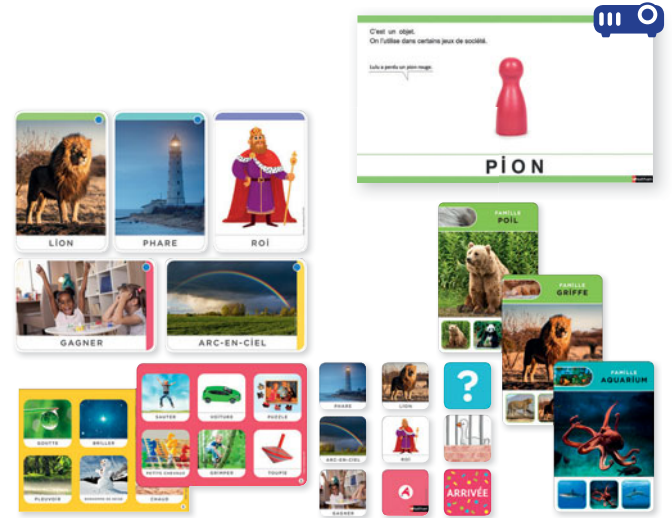
Apprentilangue - Rituels de vocabulaire MS

5 thèmes : les jeux et jouets, la météo, les animaux du zoo, la mer, les contes. Dans chaque thème, les enfants travaillent 32 mots principaux et 8 mots complémentaires pour acquérir un bagage lexical de près de 500 mots.

La boîte contient :

- 1 guide du maître pas à pas (68 pages).
- 100 diaporamas à projeter en classe : 20 par thème (à télécharger).
- 160 cartes-images (10 x 15 cm).
- 410 cartes de jeu en 2 exemplaires (5 x 5 cm).
- 54 cartes de jeux des familles (8 x 12 cm).
- 5 planches de loto recto verso (18 x 13 cm).
- 15 planches d'évaluation incluses dans le guide, soit 3 par thème.

978 209 124 297 2



5+ GS

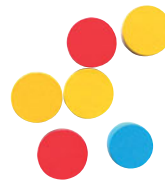
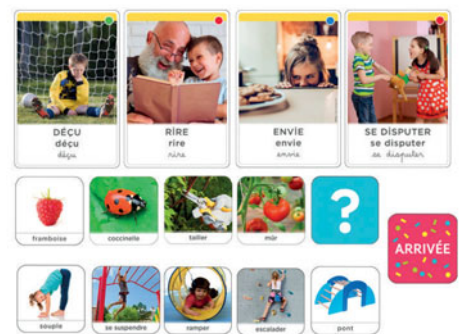
Apprentilangue - Rituels de vocabulaire GS

5 thèmes : l'école, la motricité, le corps humain, le jardin, les émotions. Dans chaque thème, les enfants travaillent 32 mots principaux (noms, verbes, adjectifs) et 8 mots complémentaires, pour acquérir un bagage lexical de près de 1 500 mots. Sont abordés également : le genre des mots, les graphies scripte et cursive, les expressions...

La boîte contient :

- 1 guide du maître pas à pas (68 pages).
- 100 diaporamas à projeter en classe : 20 par thème (à télécharger).
- 160 cartes-images (10 x 15 cm).
- 394 cartes de jeu en 2 exemplaires (5 x 5 cm).
- 48 cartes de jeu des familles (8 x 12 cm).
- 3 plans de jeu du mél-mélo (36 x 26 cm).
- 12 jetons en bois peints.
- 15 planches d'évaluation incluses dans le guide, soit 3 par thème.

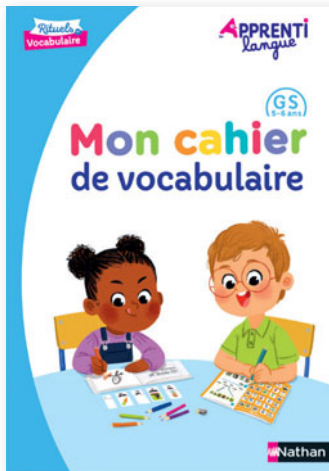
978 209 125 140 0



► LIRE LA SUITE



5+ GS



■ Mon cahier de vocabulaire GS

Autrice : Marianne André-Kérébel

Un cahier individuel pour réinvestir le vocabulaire appris, en conserver une trace écrite et créer un lien avec les familles.

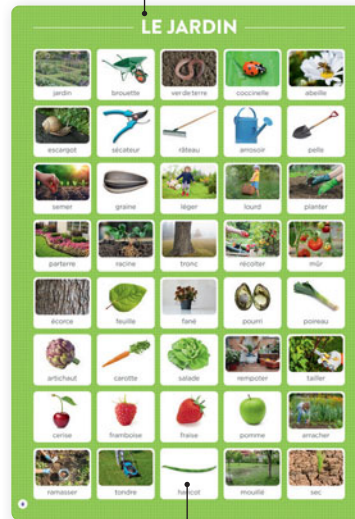
Ce cahier propose des activités de vocabulaire ludiques à partir des 5 thèmes travaillés pendant l'année de GS : l'école, la motricité, le corps humain, le jardin, les émotions. Rapporté à la maison, ce cahier de l'enfant permettra la réactivation du vocabulaire au sein de la famille.

- 36 pages couleurs (19 x 27,5 cm).

978 209 501 553 4

Au début de chaque thème, l'imagerie des mots découverts grâce aux diaporamas. Chaque mot est présenté sous forme illustrée et écrite.

La consigne illustrée pour favoriser l'autonomie de l'élève.



Tous les mots de l'imagerie sont réinvestis au moins une fois dans les activités.

5 pages d'activités ludiques et variées : la chasse à l'intrus, les mots de la même famille, des jeux sur la forme écrite des mots pour initier aux codes de l'écrit...

■ Pochette murale double face - Lot de 4

4 pochettes murales double face, parfaitement compatibles avec le dispositif Apprentilangue.

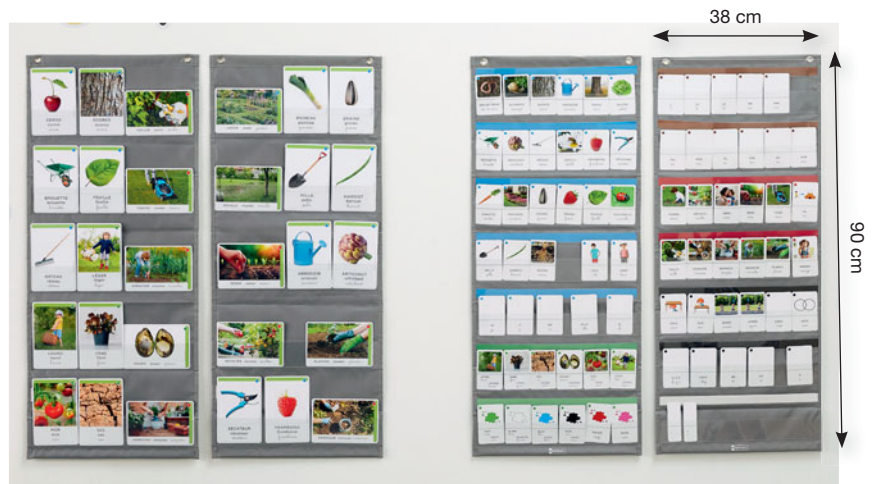
Face 1 : les pochettes permettent de constituer le mur à mots de la classe par l'affichage de toutes les cartes-images d'un même thème des dispositifs Apprentilangue - Rituels de vocabulaire PS, MS, GS.

Face 2 : les pochettes permettent d'afficher l'ensemble des cartes d'un thème (+ les petits mots outils) des boîtes à écrire.

Des bandes de couleur à insérer au-dessus de chaque rangée de cartes indiquent la catégorie grammaticale des mots présentés, de manière à guider le choix des élèves.

- L/H pochette : 38 x 90 cm ; H bande transparente face 1 : 5 cm ; H bande transparente face 2 : 6 cm.
- 56 bandes cartonnées (36,5 x 2 cm).
- En tissu plastifié très résistant.
- 2 ceillots pour accrochage.

313 309 908 553 9



• Face 1 pour afficher de grands éléments
Par exemple : les grandes images des Rituels de vocabulaire Apprentilangue

• Face 2 pour afficher de petits éléments
Par exemple : les cartes des Boîtes à écrire Apprentilangue

LES +

- Pochette double-face : pratique pour gagner de la place.
- Modulable pour un affichage de 38 à 152 cm de large
- 56 bandes en carton incluses : 1 face blanche, 1 face en 6 couleurs pour des activités de catégorisation



4+ MS GS

Apprentilangue - La boîte à écrire

Autrices : Marianne André-Kérébel et Fanny De La Haye-Nicolas

- Une composante essentielle de la collection pour développer la conscience syntaxique et engager les élèves dans la production d'écrits de manière rassurante.
- Un outil très simple à utiliser ! L'enfant choisit des cartes de mots qu'il connaît pour construire une phrase entendue ou imaginée. Le geste de poser les cartes côte à côte, l'une après l'autre, sensibilise à la place des mots dans la phrase et aide à interioriser le principe de construction de l'écrit. Pas à pas, l'enfant peut créer ses propres phrases, composer des premiers textes écrits et en garder une trace.

Nouveau

La boîte à écrire MS

Le coffret comprend tous les mots des *Rituels de vocabulaire MS* (> p. 133). Les mots sont écrits en capitales d'imprimerie. Dans le dernier thème « Les contes », l'écriture cursive est également proposée pour faciliter la transition vers la GS. Les catégories grammaticales sont identifiées par une pastille de couleur pour une imprégnation progressive.



LES +

- Les coffrets comprennent une partie amovible pour les élèves et une partie de rangement pour l'enseignant(e).
- Le nombre de cartes disponibles permet à plusieurs enfants de travailler en même temps.



Le coffret contient :

- 1 guide pédagogique détaillant la démarche.
- 284 cartes de mots dont 87 cartes de mots outils (6 x 9 cm).
- 6 cartes ponctuation (3 x 9 cm).
- 1 boîte de présentation amovible pour les enfants (L/H : 38 x 7,8 x 6 cm).

313 309 909 690 0

La boîte à écrire - Les mots de la PS

L'ensemble comprend :

- 150 cartes de mots (6 x 9 cm).
- 5 intercalaires (6 x 10 cm).

313 309 909 692 4



La boîte à écrire GS

Le coffret comprend tous les mots des *Rituels de vocabulaire GS* (> p. 133). Les catégories grammaticales sont identifiées par une pastille de couleur.

Le coffret contient :

- 1 guide pédagogique détaillant la démarche.
- 292 cartes de mots dont 102 cartes de mots outils (6 x 9 cm).
- 8 cartes ponctuation (3 x 9 cm).
- 1 boîte de présentation amovible pour les enfants (L/H : 38 x 7,8 x 6 cm).

313 309 908 575 1



Remarque :

Les boîtes à écrire peuvent être utilisées indépendamment des dispositifs *Apprentilangue - Rituels de vocabulaire*. L'enseignant(e) veillera à expliquer la signification des codes couleurs et à faire nommer les mots écrits sur les cartes.



3+ PS MS GS

MULTINIVEAU



Compléments sur notre site :

- Vidéo de présentation
- Feuilletter un extrait du guide pédagogique
- Découvrir les ressources numériques sur le thème de la cuisine



- 312 photos à manipuler, projeter... et écouter
- 48 exercices interactifs

ORATIO - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral

Autrice : **Hélène Poisson-Lescouarch**, conseillère pédagogique départementale Mission Maternelle en Seine-Maritime

Un outil d'enseignement de l'oral pour des élèves actifs et acteurs de leurs apprentissages !

- Une **approche pragmatique** et souple, pensée pour enseigner l'expression orale en **simple, double et multiniveau**.
- Des **activités ritualisées** pour créer un cadre d'apprentissage modélisant, sécurisant et accessible à tous.
- Une **pédagogie explicite** fondée sur la découverte et la manipulation, qui donne la parole aux élèves, suscite le dialogue et l'autonomie.

Le contenu du coffret

Le guide pédagogique

- Les principes de l'outil, les points d'appui théoriques et l'organisation préconisée, avec des conseils pour intégrer les outils numériques.
- Le déroulement pas à pas des activités orales ritualisées, avec les variantes PS/MS/GS et les repères pour l'évaluation.
- La présentation détaillée des thèmes et des cartes ressources, avec des pistes d'exploitation (situations-problèmes, prolongements) et des outils pratiques (retranscription des audios, grille d'évaluation...).

Les objectifs langagiers, le matériel, l'organisation de la classe et le temps indicatif de la séance.



Le déroulement pas à pas de l'activité avec les variables PS/MS/GS pour faciliter l'utilisation en classe multiniveau.

Les repères pour l'évaluation.

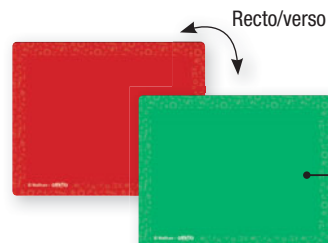
Les ressources à manipuler

312 cartes-photos et 30 cartes élève pour mettre en place les activités de langage : 12 cartes-thème, 60 cartes-situation (5 par thème), 240 cartes-objet (20 par thème), 30 cartes élève identiques avec le recto en vert et le verso en rouge.

Le coffret contient :

- 1 guide pédagogique (80 pages couleurs, 21 x 29,7 cm).
- 312 cartes-photos : 12 cartes-thème (36 x 26 cm), 60 cartes-situation (22 x 17 cm), 240 cartes-objet (5 x 5 cm).
- 30 cartons élève recto verso (80 x 120 cm).

978 209 501 722 4



30 cartes élève pour des activités collectives interactives.

BIBLIO MANUELS

Les ressources numériques

- Les 312 cartes-photos à vidéoprojeter
- Les audios des 240 cartes-objet
- 48 exercices interactifs



La démarche

12 thèmes familiaux

- Les thèmes proposés représentent l'univers de vie des élèves. Ils se complètent et se croisent pour favoriser les liens et les enrichissements au sein des thèmes et entre les thèmes.
- Chaque famille thématique est déclinée en 3 thèmes pour permettre des variations d'une année sur l'autre.
- L'ordre d'utilisation est laissé au choix de l'enseignant(e) en fonction de l'organisation de la classe, de la progression, d'un projet mené autour d'une famille thématique sur toute l'année, etc.

L'alimentation	Le corps, la santé, l'hygiène
La cuisine Les fruits et légumes Faire les courses	La salle de bains Les soins médicaux Pour être en bonne santé
Les loisirs	La nature
La chambre Les activités extérieures Les activités intérieures	Le jardin et la forêt La mer La montagne

3 types d'activités progressives à chaque période

Activités collectives de découverte

- **Compétences travaillées** : décrire, contextualiser, catégoriser, faire des liens logiques, de causalité, émettre des hypothèses.
- **En semaine 1** : Découverte du thème et des cartes-objet.

Exemple avec le thème « La cuisine »

1 carte thématique



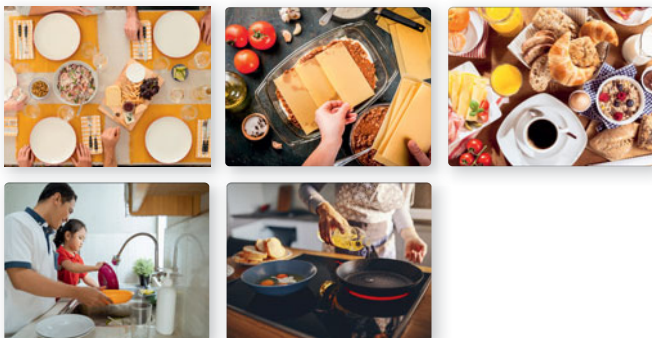
20 cartes-objet



Au verso de chaque carte, un QR code vers l'enregistrement audio du mot et son utilisation en contexte dans une phrase.

- **En semaines 2 à 6** : Découverte d'une nouvelle situation liée au thème chaque semaine

5 cartes-situation



Activités collectives d'approfondissement

- **Compétences travaillées** : écouter, questionner, répondre, argumenter, observer, mémoriser.
- **En semaines 1 et 2**, pour prolonger la découverte et faire la transition avec les ateliers, l'enseignant(e) choisit parmi 4 activités : La carte mystère ; Ce qui va ensemble ; Le détail ; Mémoriser.

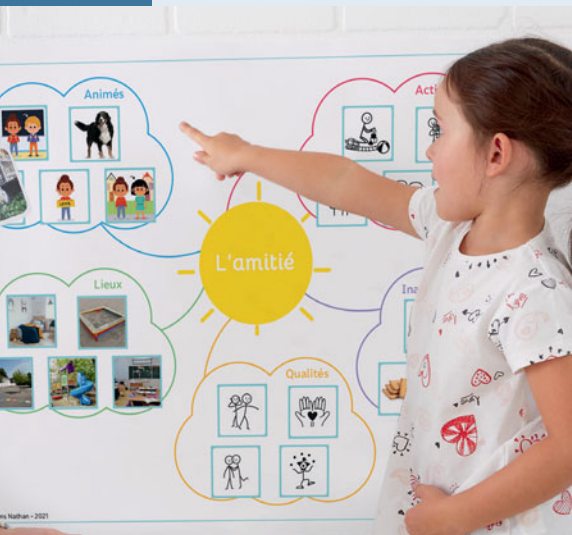


Ateliers

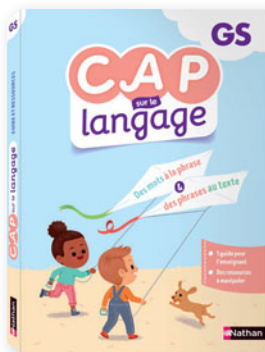
- **Compétences travaillées** : catégoriser, justifier, écouter, argumenter, décrire, observer, repérer, raconter, ordonner, inventer, questionner, répondre, résoudre un problème...
- **En semaines 2 à 6**, l'enseignant(e) choisit un ou plusieurs ateliers tournants parmi 12 propositions : Tri d'images ; L'intrus ; Les paires ; Recherche et trouve ; Atelier d'histoires ; Situation-problème... Le déroulé est simple de manière à ce que les élèves puissent progressivement travailler en autonomie.

L'atelier « La photo » exerce l'écoute et la topologie.





Cap sur le langage



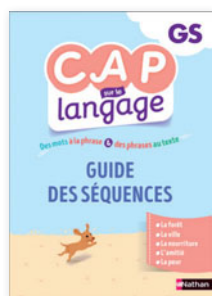
Une méthode clés en main pour assurer la maîtrise du langage dans toutes ses dimensions et faciliter l'entrée dans la lecture et l'écriture au CP.

Auteur(trice)s : Alain Bentolila, professeur des Universités, Christine Rouchon, professeure des écoles, Hélène Tachon, conseillère pédagogique.

- **Enrichir le vocabulaire** autour de cinq champs sémantiques (la forêt, la ville, la nourriture, l'amitié, la peur) en l'organisant et en le mémorisant.
- **Comprendre l'organisation et la fonction des mots dans les phrases** par des manipulations syntaxiques progressives.
- **Réinvestir des phrases pour produire des textes** à l'oral.
- **Comprendre des textes entendus** et développer des stratégies de compréhension.

Les outils de la méthode

La pochette contient le guide des séquences pour l'enseignant(e) et les ressources à manipuler pour la classe.



Le Guide des séquences

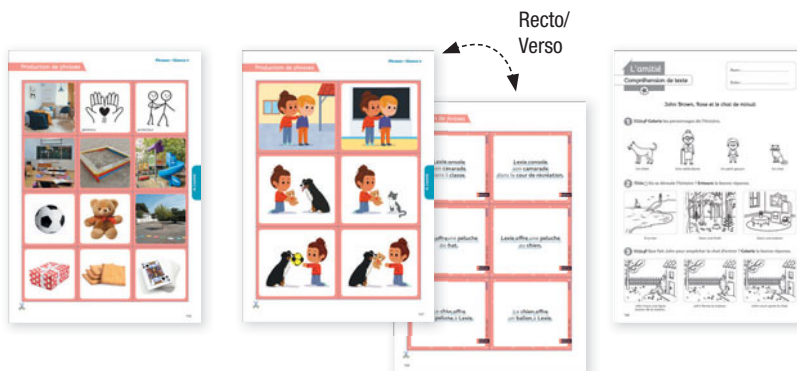
- **Les fondements didactiques** : comprendre le sens des mots, construire le sens des phrases, comprendre les textes.
- **Les propositions pédagogiques** : un projet dynamique pour l'année de GS, la progression des apprentissages, la programmation annuelle par période.
- **La mise en œuvre détaillée** des séquences pour une prise en main facile et efficace des outils. Chaque séquence traite un champ lexical et sémantique et se déroule en 3 étapes qui vont des MOTS à la PHRASE et des PHRASES au TEXTE.



Les ressources à manipuler

Tout le matériel collectif et individuel pour mettre en place les activités :

- + de 500 ressources à découper pour manipuler la langue : photos, cartes-mots, cartes-scènes, images séquentielles.
- 25 fiches d'activités individuelles de 2 niveaux de difficulté, à photocopier, pour amener l'enfant à réfléchir sur ce qu'il a appris.
- 5 cartes mentales en format poster pour catégoriser les mots.



Pochette Cap sur le langage GS

- Guide des séquences (136 pages couleurs, 21 x 29,7 cm).
- Bloc ressources (200 pages couleurs et noir & blanc, 21 x 29,7 cm).
- 5 posters cartes mentales (42 x 60 cm).

978 209 124 292 7

LE SITE COMPAGNON

Les cartes mentales à télécharger pour la vidéoprojection
cap-sur-le-langage.nathan.fr



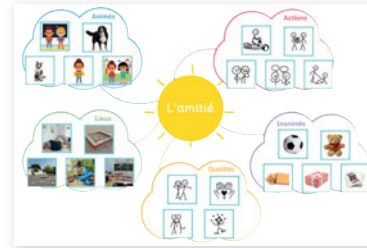
Des MOTS à la PHRASE et des PHRASES au TEXTE

ÉTAPE 1

Les séances 1 et 2 s'attachent à la représentation et à la définition de mots, puis à l'enrichissement et à la catégorisation du vocabulaire.

Exemples d'activités avec le mot « amitié »

Séance 1 - Examiner des images et **construire une représentation mentale** du mot « AMITIÉ ».



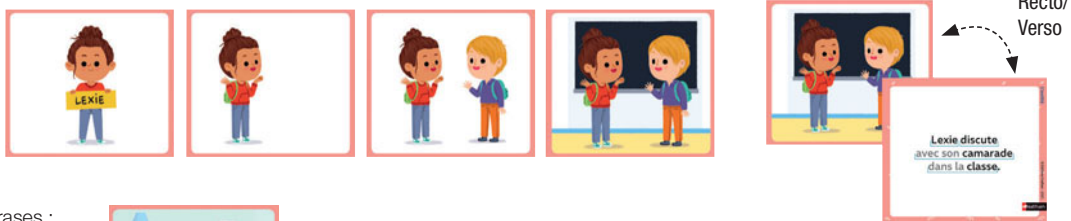
Séance 2 - Collecter des mots du champ sémantique « AMI » et les catégoriser dans la carte mentale selon un code couleur.

ÉTAPE 2

Les séances 3 et 4 permettent d'identifier la phrase et de découvrir son organisation grâce à des productions orales et des manipulations syntaxiques, en réemployant le vocabulaire découvert à l'étape 1.

Exemples d'activités

Construire une phrase par extension



Production de phrases : observer une carte-scène et produire la phrase correspondante à l'oral puis à l'écrit.



Séance 3 - Construire oralement des phrases en employant les mots catégorisés dans les différents nuages de la carte mentale.

Séance 4 - Manipuler les cartes-mots et les cartes-scènes pour « écrire » et « lire » de nouvelles phrases.

Les enfants opèrent des **commutations**, des **permutations** et des **extensions** pour mettre en évidence les « blocs » de sens dans une phrase. Ces activités sont essentielles pour comprendre à la fois le **rôle des mots** dans la phrase et l'**importance de l'ordre** dans lequel ils sont placés.

ÉTAPE 3

Les séances 5 et 6 montrent qu'avec quelques phrases, il est possible de raconter une histoire. À partir d'un texte lu, elles permettent de travailler également sur la dimension du texte et les stratégies de compréhension.

Exemples d'activités

Séance 5 - Élaborer une histoire à l'oral à partir d'images séquentielles et en réinvestissant les connaissances linguistiques développées lors des séances précédentes.



Séance 6 - Atelier de questionnement de texte (textes issus de la littérature de jeunesse) : **Apprendre à comprendre** le texte lu par l'enseignant (e) **sans le recours aux images**.

EN FIN DE PÉRIODE

- Une séance collective de **synthèse et réinvestissement** permet de réactiver le vocabulaire par des jeux et de stabiliser les compétences syntaxiques et textuelles.
- Des propositions de **prolongements culturels** font appel à l'imaginaire et à la créativité des élèves : promenade en forêt, visite à la ville, création d'un imagier, réalisation d'un menu, correspondance avec une classe « amie », etc.



Album à projeter
Dialogues et comptines à écouter
Vidéos en langue des signes



Le tour du monde de Makoo - Rituels d'éveil à la diversité linguistique

Autrices : Anne-Marie Voise, docteure en linguistique anglaise, maître de conférences en didactique des langues (INSPÉ de Créteil) et Cécile Cassat, professeure des écoles.

Une méthode multisensorielle pour ouvrir les élèves à l'existence des langues et leur donner le goût de la découverte et de la rencontre !

- Un rendez-vous quotidien de 5 minutes avec le singe Makoo autour d'activités ludiques pour mettre en contact les élèves avec d'autres langues et cultures et leur faire découvrir la langue des signes française (LSF).
- Une méthode d'apprentissage clés en main et souple.

Les outils de la méthode

Le grand album-chevalet bi-média



Avec pour fil rouge un **conte en randonnée**, les élèves partent avec le singe à la recherche de son doudou sur les 5 continents. Ils découvrent **5 langues** (une par période) et s'initient à la **langue des signes française** (toute l'année) :

- Anglais (Grande-Bretagne)
- Espagnol (Mexique)
- Arabe (Égypte)
- Drehu (langue kanake de Nouvelle-Calédonie)
- Hindi (Inde).

Support unique des séances, le grand album-chevalet à spirale permet d'accéder à toutes les ressources audio et vidéo en direct grâce aux QR codes. Il comporte 7 mascottes cartonnées à découper et assembler.



- Une démarche contrastive qui développe la conscience phonologique et le langage en stimulant la perception des similitudes et des différences de chaque langue avec le français (sonorités, syllabes, graphies).
- Une approche conçue par des spécialistes des langues en maternelle, qui considère l'enfant dans sa globalité et sollicite ses capacités langagières, sa curiosité, sa sensibilité, ses compétences motrices, sensorielles et relationnelles.

La peluche de Makoo

Un singe doux et attachant pour créer un environnement affectif rassurant propice à la découverte. La peluche permet de lancer le rituel quotidien, d'interagir avec les élèves dans les activités (dialogues, comptines, devinettes...) et de les encourager à s'exprimer !



Le guide pédagogique

- Il comporte les apports didactiques, le déroulé des 100 séances de 5 minutes et des activités sensorimotrices, ainsi que les transcriptions et traductions de tous les textes de l'album.
- Il donne des pistes de prolongement pour chaque période.



La version numérique de l'album à vidéoprojecter avec :

- Les audios des dialogues, chansons et exercices de phonologie.
- Les vidéos pour apprendre les signes LSF.
- Des ressources à télécharger : marottes des 7 personnages du conte, planisphère, carnet de voyage de l'élève, flashcards LSF, support pour le coin écoute...



Des activités conçues pour aborder chaque langue avec plaisir et confiance

À chaque période de l'année, les enfants découvrent une nouvelle langue et un nouveau pays à travers des activités récurrentes d'une période à l'autre :



L'immersion dans le pays et la langue étudiée grâce à un conte mettant en jeu Makoo et un animal emblématique :

- lecture de l'image et écoute du dialogue,
- recherche d'indices et émission d'hypothèses pour la compréhension,
- reproduction du dialogue par les élèves en s'aidant des marottes.



- **La comptine** pour savourer la musicalité de la langue (sons, intonations) et développer la mémoire.
- **Les activités phonologiques** : écoute et reproduction de sons distinctifs.

- **Des devinettes** pour manipuler la langue et les syllabes en français et faire des comparaisons avec les autres langues.



- **L'activité sensorimotrice** met en valeur une tradition culturelle : recette de cuisine, fabrication d'une piñata, fête des couleurs...



- **Les photos de voyage de Makoo** pour approfondir la découverte culturelle.

Une initiation à la langue des signes française (LSF)

Pour prendre conscience que la communication passe aussi par la gestuelle et les mimiques et dans une visée inclusive :

- 6 signes LSF par période,
- les vidéos + flashcards des signes.



Le tour du monde de Makoo - Rituels d'éveil à la diversité linguistique

L'ensemble comprend :

- 1 grand album-chevalet à reliure spirale de 44 pages imprimées recto verso (48 x 32 cm).
- 1 guide pédagogique (112 pages couleurs, 21 x 29,7 cm).

313 309 909 419 7

Makoo la peluche

- 1 singe en peluche (H : 33 cm).

313 309 908 668 0

Le tour du monde de Makoo + Makoo la peluche

313 309 910 490 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

LES +

Retrouvez les aventures de Makoo sur **Bookinou**

Le conte, les comptines et les exercices phonologiques sont accessibles sur la conteuse de livres éducative :

- écoute en autonomie,
- aide à la reproduction de sons,
- meilleure mémorisation.

Découvrez la conteuse sans onde et sans écran sur mybookinou.com



@ Compléments sur notre site :

- Vidéo de présentation
- Feuilletter un extrait du guide pédagogique
- Découvrir un extrait de la version numérique



Une méthode innovante, testée en classe et validée par les enseignants !

- Une collection pour enseigner les mathématiques autrement, avec plaisir et efficacité.
- Une pédagogie explicite fondée sur la découverte, la manipulation et le jeu pour donner aux enfants le goût des mathématiques.
- Une place importante donnée aux activités rituelles, à la résolution de problèmes et au langage pour mieux ancrer les apprentissages.
- Une méthode pragmatique et souple qui s'adapte aux différentes réalités des classes.

Questions aux auteur(trice)s

Nicolas Pinel est inspecteur de l'Éducation nationale, après avoir été enseignant, directeur d'école puis conseiller pédagogique.

Laurence Le Corf est directrice d'école maternelle, PEMF et enseignante depuis plus de 30 ans.

MHM, qu'est-ce que c'est ?

MHM c'est avant tout une philosophie d'enseignement. L'idée première était de redonner envie aux élèves d'apprendre et aux enseignants d'enseigner les mathématiques, de retrouver ce plaisir mathématique, d'où le « heuristique » dérivé du joyeux « eureka (j'ai trouvé !) » d'Archimède.

C'est une synthèse pragmatique de ce qui fonctionnait il y a longtemps (et qu'on a pu oublier) et de ce que les recherches des dernières années ont pu apporter de pertinent comme éléments et pistes d'enseignement. L'objectif majeur restant la réussite des élèves !

« Avoir une culture mathématique positive », qu'est-ce que cela signifie ?

C'est fondamental : lutter contre les a priori négatifs qu'on peut avoir envers les mathématiques ; lutter contre les appréhensions ou incompréhensions face à des savoirs qui semblent abstraits en maternelle. Il s'agit de faire comprendre aux élèves que les mathématiques sont partout dans leur vie quotidienne, dans ce qui les entoure, mais aussi qu'elles sont accessibles à tous, sous réserve d'y consacrer les efforts nécessaires. Avoir une culture mathématique positive signifie ne plus avoir peur d'un exercice ou d'un problème mais au contraire y voir un défi à relever !

Vous préconisez certains gestes professionnels pour un enseignement efficace. Pouvez-vous nous donner des exemples ?

Une des difficultés majeures pour l'enseignement des mathématiques est peut-être la compréhension des enjeux didactiques. Cela fait écho à la nécessité pour les enseignants de développer une analyse réflexive sur les outils, leurs pratiques. Au-delà de cette considération, viser un enseignement efficace fait appel à :

- un enseignement explicite, basé sur des rétroactions bien pensées ;
- une relation bienveillante avec les élèves, de confiance, où l'erreur a sa juste place ;
- une réflexion sur l'évaluation, formative, associant l'élève régulièrement ;
- une démarche didactique permettant d'accéder à l'abstraction progressivement ; etc.

MHM a pour ambition d'offrir des contenus pédagogiques et didactiques qui, associés aux bons gestes professionnels, permettront d'emmener un maximum d'élèves vers des apprentissages solides.



Les outils de la méthode

Pour l'enseignant

Le guide de la méthode

Essentiel pour bien comprendre l'intérêt et le fonctionnement de MHM en maternelle, cet ouvrage constitue le cœur de la méthode.

Le guide présente une autre façon d'enseigner les mathématiques au cycle 1 :

- les choix pédagogiques et didactiques,
- les gestes professionnels,
- les repères de progressivité,
- des exemples de mise en pratique pour les trois niveaux.



Le Guide des séances & Ressources

Une pochette par niveau ou double niveau pour mettre en œuvre la méthode en classe.



Le Guide des séances

- La programmation annuelle et par période.
- La présentation explicite et détaillée des activités, semaine par semaine.
- La liste des ressources et du matériel de classe à utiliser chaque semaine.

Les Ressources

- Le matériel collectif et individuel pour mettre en place les activités.
- Inclus (en MS-GS et GS) : Mon cahier des nombres en noir et blanc à photocopier.

Cahiers pour l'élève



NOUVEAU

3 cahiers individuels pour conserver la trace écrite des activités faites en classe et créer un lien régulier école-famille.

Compléments pour la classe

Un matériel riche et prêt à l'emploi pour travailler la découverte des nombres et explorer les formes, selon la méthode MHM.



Ma boîte à décomposer - Cycle 1
Les Maxi-magnets **NOUVEAU**
Mes boîtes de magnets

COLORCODE - Les monstres à compter **NOUVEAU**
Les défis MHM **NOUVEAU**
Les boîtes à énigmes - Cycle 1 **NOUVEAU**

» LIRE LA SUITE



En savoir +



ZOOM SUR...

■ Les guides des séances & Ressources MS et GS

- La programmation complète, annuelle et par période, pour travailler les nombres et leurs décompositions, développer la logique et le repérage dans l'espace.
- Un outil clés en main pour enseigner sans stress, avec plaisir et efficacité !



Une progression souple des activités à mettre en place dans la classe, semaine par semaine.

La liste du matériel à utiliser.



BIBLIOMANUELS

Le bloc ressources à imprimer

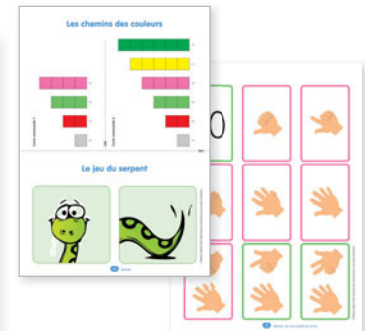
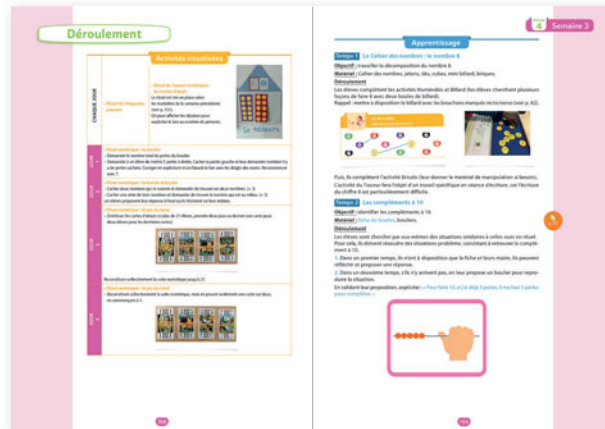
Voir : maternelle.nathan.fr/MHM-Maternelle

Ce qu'il faut savoir pour aborder les séances + des compléments numériques (QR codes).

Le détail des activités de chaque semaine, illustrées par des réalisations d'élèves :

- les **activités ritualisées**,
- les temps d'**apprentissage en ateliers**,
- les **jeux et activités autonomes**.

L'évaluation en continu sur des objectifs clairs et partagés.



Les fiches Ressources :

- le matériel de classe en couleurs à plastifier,
- le matériel individuel à photocopier.

Inclus : **Mon cahier des nombres** en noir et blanc à photocopier.

6 références disponibles :

Guide de la méthode pour la maternelle

- 192 pages couleurs (15 x 21 cm).

978 209 124 428 0

Guide des séances et Ressources PS

- Pochette avec guide des séances couleurs (224 pages) + Bloc ressources (136 pages) - Format 21 x 29,7 cm.

978 209 125 213 1

Guide des séances & Ressources PS/MS

- Pochette avec guide des séances couleurs (312 pages) + Bloc ressources (248 pages) - Format 21 x 29,7 cm.

978 209 500 388 3

Guide des séances & Ressources MS

- Pochette avec guide des séances couleurs (224 pages) + Bloc ressources (136 pages) - Format 21 x 29,7 cm.

978 209 124 288 0

Guide des séances & Ressources MS/GS

- Pochette avec guide des séances couleurs (280 pages) + Bloc ressources (256 pages) - Format 21 x 29,7 cm.

978 209 124 289 7

Guide des séances & Ressources GS

- Pochette avec guide des séances couleurs (224 pages) + Bloc ressources (176 pages) - Format 21 x 29,7 cm.

978 209 124 427 3



Le guide des séances & Ressources PS



- Un outil clés en main, conçu dans la logique des Guides MS et GS, pour enseigner les mathématiques aux plus jeunes avec pragmatisme, plaisir et efficacité !
- Une organisation par période et de nouvelles rubriques pour prendre en compte les enjeux spécifiques de la Petite Section.

LA PAROLE
AUX
AUTEUR(TRICE)S !

« Les maths autrement » : des repères pour faire des maths en classe (les coins jeux, le coin sciences...).



« Ce qu'il faut savoir pour aborder les séances : les fondements didactiques, les apports des neurosciences, la connaissance des nombres avant 3 ans, la concentration de l'enfant, etc.



La classe de PS est une classe à part à l'école maternelle et le *Guide des séances & Ressources PS* propose donc un format spécifique permettant à chacun de s'adapter. Il présente des contenus complets en mathématiques et de nombreuses possibilités de mise en œuvre (maths dehors, coins mathématiques, mathématiques et sciences, mathématiques et arts, etc.). Quel que soit le fonctionnement de classe, en cours simple ou en cours multiple, il propose des activités guidées, semi-autonomes ou autonomes qui donnent une grande part à la manipulation, au langage et s'adaptent à l'hétérogénéité des élèves de PS.

Nicolas Pineil

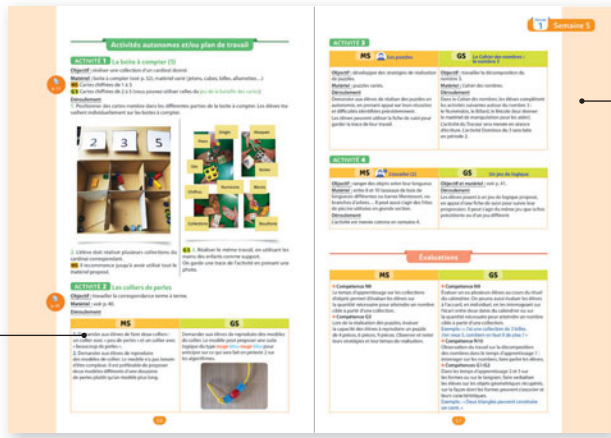
Le détail des activités par période, illustrées par des réalisations d'élèves :

- les **activités ritualisées**,
- les **activités guidées** enrichies de variables didactiques et de conseils pour adapter les ateliers,
- les jeux et activités autonomes.

- Les fiches Ressources :
- la **comptine** de la période (activité ritualisée),
 - le **matériel de classe** en couleurs à plastifier,
 - le **matériel individuel** à photocopier,
 - des **fiches de suivi** par période.



+ Pratique, les guides PS-MS et MS-GS pour les classes multiniveau



Une mise en page permettant de repérer facilement ce qui concerne chaque niveau.

Des conseils pour l'accompagnement de l'enseignant (en MS-GS)

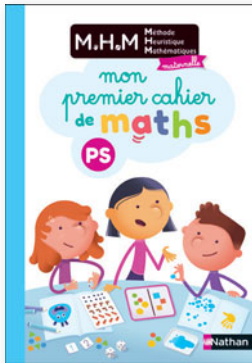
- : en retrait (élèves en autonomie)
- : présent (semi-autonomes)
- : très présent (guidés)



Nouveau

Un cahier individuel pour garder la trace des activités mathématiques faites en classe et créer un lien régulier avec la famille.

Chaque cahier est pensé comme support de manipulation pour l'enfant. Ils proposent des activités sur la construction du nombre, les formes, les grandeurs et permettent de familiariser l'enfant avec un support écrit.



■ Mon premier cahier de maths PS

• 48 pages couleurs + 4 pages de gommettes (19 x 27,5 cm).

978 209 503 376 7

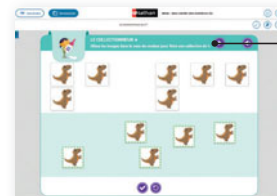


■ Mon premier cahier de maths MS

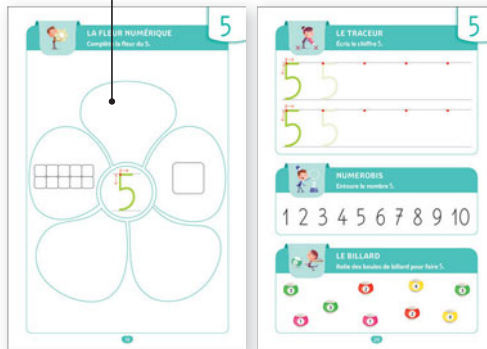
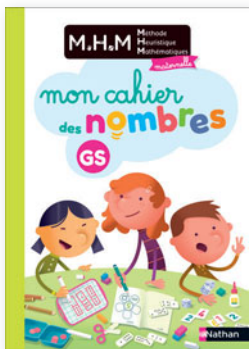
• 48 pages couleurs + 4 pages de gommettes (19 x 27,5 cm).

978 209 503 377 4

Pour garder une trace écrite des activités de manipulation et de décomposition des nombres.



10 activités numériques interactives.



4 pages de vignettes autocollantes.

■ Mon cahier des nombres GS

• 48 pages couleurs + 4 planches de gommettes (19 x 27,5 cm).

978 209 124 430 3

■ Mon premier cahier de maths PS-MS

• 48 pages couleurs + 4 pages de gommettes (19 x 27,5 cm).

978 209 125 215 5



■ Ma boîte à décomposer - Cycle 1

Un atelier pour travailler la construction et la décomposition du nombre selon la méthode MHM.

La boîte contient : 1 livret avec 10 scénarios pédagogiques, 6 boîtes de tri, 6 caches, 120 jetons, 30 cartes-nombres, 52 cartes-collections.

313 309 124 236 7

4+ MS GS

Les défis MHM

Un outil clés en main pour mettre en place des rallyes mathématiques et résoudre des problèmes en équipes.

LES +

- Défis testés en classe.
- Problèmes numériques, géométriques, de mesure.
- Démarche valorisant la recherche et la coopération.

Chaque ouvrage propose une série de 12 défis autour d'une thématique : la forêt, les saisons. Les élèves sont immergés dans le scénario et s'impliquent dans la résolution des défis, avec des temps de travail individuel et en coopération. La recherche en équipes et le partage des résultats conduisent aussi à un travail langagier très riche.

Le guide de l'enseignant

- Il explique les principes du rallye mathématique, l'organisation, le rôle de l'enseignant(e).
- Pour chaque défi, une fiche présente les éléments de mise en œuvre de l'activité en classe.



Le défi, le matériel, l'organisation de la classe

Le déroulement de l'activité :
- mise en situation,
- consignes,
- progression MS/GS,
- variables selon les groupes.

Les modalités de validation du défi.

Les ressources

L'ouvrage comprend tout le matériel nécessaire :

- l'affiche pour l'immersion dans les défis,
- la photo d'illustration de chaque défi,
- le matériel à manipuler.



Biblio MANUELS

Les ressources numériques

- Affiche et photos à vidéoprojecter
- Vidéos et sons d'ambiance
- Tout le matériel à imprimer



12 défis à relever en équipes - Dans la forêt - MS-GS

• Guide pédagogique et Ressources : 96 pages couleurs (22 x 29,7 cm).

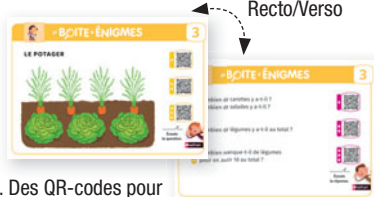
978 209 503 374 3



12 défis à relever en équipes - Au fil des saisons - MS-GS

• Guide pédagogique et Ressources : 96 pages couleurs (22 x 29,7 cm).

978 209 503 375 0



Trois niveaux de questions. Des QR-codes pour accéder aux audios des questions et des réponses.

La boîte à énigmes - Cycle 1

Des problèmes numériques illustrés, inspirés de la vie quotidienne, pour exploiter les connaissances et s'entraîner à la résolution de problèmes.

La boîte contient : 1 livret de 8 pages (14,8 x 21 cm) et 30 cartes recto verso (15 x 21 cm). + Accès aux questions et réponses sonores via des QR codes

978 209 124 290 3

Biblio MANUELS

Les ressources numériques

- Toutes les cartes à vidéoprojecter
- Une fiche de suivi par niveau à photocopier

Nouveau



La boîte à énigmes 2 - Cycle 1

30 nouveaux problèmes à résoudre pour renouveler et enrichir les énigmes proposées aux élèves. S'utilise indépendamment de La boîte à énigmes - Cycle 1.

La boîte contient : 1 livret de 8 pages (14,8 x 21 cm) et 30 cartes recto verso (15 x 21 cm) + Accès aux questions et réponses sonores via des QR codes.

313 309 910 671 5



3⁺ PS MS GS

COLORCODE

Un nouveau jeu autocorrectif pour s'approprier le concept de nombre (aspect cardinal) en autonomie. À chaque nouvelle activité, il faut trouver la combinaison de couleurs gagnante, comme pour l'ouverture d'un coffre-fort ! Un code très simple d'utilisation et accessible aux plus petits.



■ Les mini-monstres à compter de 1 à 3 - PS

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Quantifier des collections jusqu'à 3. Utiliser différentes représentations du nombre (collections, constellations du dé, doigts de la main, écriture chiffrée).

La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique (19,7 x 26,3 cm).

978 209 502 776 6



■ Les monstres à compter de 1 à 6 - MS

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Compléter une collection. Quantifier des collections jusqu'à 6. Utiliser différentes représentations du nombre. Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 6.

La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique (19,7 x 26,3 cm).

978 209 502 777 3



■ Les monstres à compter de 1 à 10 - GS

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Compléter une collection. Quantifier des collections jusqu'à 10. Utiliser différentes représentations du nombre. Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 10.

La pochette contient : 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique (19,7 x 26,3 cm).

978 209 503 378 1

À VOIR AUSSI

Comment utiliser COLORCODE p. 54



Voir la vidéo :



■ COLORCODE - Support à l'unité

À utiliser avec les fichiers COLORCODE vendus séparément.

• Support en plastique (27 x 27,4 cm).

313 309 907 728 2

■ COLORCODE - Support - Lot de 4

313 309 908 603 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

LES +

La boîte compartimentée sert de rangement.



Nouveau

**■ Maxi-magnets -
Le mini-monstre à compter PS**

Un matériel magnétique pour manipuler les nombres de 1 à 3 et leurs différentes représentations. Le mini-monstre à compter présente plusieurs particularités : il compte avec ses yeux mobiles, ses bras, ses jambes et ses cheveux.

La boîte contient :

- Un mini-monstre à compter magnétique (25,2 x 20,8 cm).
- 41 magnets : cheveux, bras, jambes et yeux du monstre, représentations de type « dés » et doigts de la main, écritures chiffrées, collections d'objets.

313 309 909 511 8



Nouveau

**■ Maxi-magnets -
Le monstre à compter MS/GS**

Un matériel magnétique pour un affichage collectif. Ce support attrayant conduit l'enfant à travailler sur des compétences par une manipulation concrète d'objets mathématiques. Il est un support pour des situations d'apprentissage et de verbalisation des procédures ou des stratégies des élèves.

La boîte contient :

- Un monstre à compter magnétique (33 x 33 cm).
- 70 magnets : mains et yeux du monstre, représentations de type « dés », écritures chiffrées, collections d'objets.

313 309 909 512 5

■ Mes boîtes de magnets - Cycle 1

Un matériel conçu pour travailler diverses compétences mathématiques par la manipulation. Accompagné par l'adulte qui l'encourage à verbaliser, l'enfant manipule, construit des procédures et des savoirs abstraits. S'utilise avec la méthode MHM ou indépendamment, en atelier dirigé ou en atelier autonome.



Ma boîte de magnets - Explorer les formes

Exemple d'activités : réaliser un algorithme sur l'ardoise magnétique avec ou sans modèle, compléter un tableau à double entrée, reproduire une figure, jeux de topologie, etc.

Ma boîte de magnets - Explorer les formes pour 4 enfants

La boîte contient : 1 livret de 16 pages avec des scénarios pédagogiques, 4 ardoises magnétiques, 12 fiches support d'activités en couleurs, 138 magnets de formes et de couleurs différentes.

978 209 125 242 1

Ma boîte de magnets - Explorer les formes pour 6 enfants

La boîte contient : 1 livret de 16 pages avec des scénarios pédagogiques, 6 ardoises magnétiques, 12 fiches support d'activités en couleurs et 207 magnets de formes et de couleurs différentes.

313 309 125 258 8

Ma boîte de magnets - Complément pour 2 enfants

- 2 ardoises magnétiques et 69 magnets.

978 209 125 256 8



Ma boîte de magnets - Découvrir les nombres

Le monstre à compter illustré sur l'une des faces des ardoises magnétiques présente la particularité de pouvoir compter avec ses mains, ses yeux mobiles et les cartes à placer sur son ventre. Ce support attrayant favorise la découverte des premiers nombres, la manipulation de collections, la décomposition des nombres, leurs représentations, etc.

Ma boîte de magnets - Découvrir les nombres pour 4 enfants

La boîte contient : 1 livret de 24 pages avec des scénarios pédagogiques, 4 ardoises magnétiques illustrées, 5 fiches support d'activités, 316 magnets (animaux, faces du dé, doigts de la main, yeux du monstre, chiffres, collections, pièces et billets, réglettes de 1 à 6).

978 209 125 240 7

Ma boîte de magnets - Découvrir les nombres pour 6 enfants

La boîte contient : 1 livret de 24 pages avec des scénarios pédagogiques, 6 ardoises magnétiques illustrées, 5 fiches support d'activités et 474 magnets (animaux, faces du dé, doigts de la main, yeux du monstre, chiffres, collections, pièces et billets, réglettes de 1 à 6).

313 309 125 254 0

Ma boîte de magnets - Complément pour 2 enfants

- 2 ardoises magnétiques et 158 magnets.

978 209 125 252 0



4⁺ MS GS

Un jour, un problème

Un rituel quotidien pour devenir des superhéros de la résolution de problèmes !

- Une démarche quotidienne et ritualisée qui va progressivement du jeu de rôle vers la manipulation, puis la représentation schématique du problème.
- Un univers de référence familier pour s'immerger dans des situations-problèmes ludiques et porteuses de sens.
- 12 modules testés en classe pour accompagner les élèves pas à pas sur la voie de la réussite.

Questions à l'auteur

Florent Nouguez, professeur des écoles en REP+, maître formateur et auteur du site classedeflorent.fr

Pourquoi ritualiser la résolution de problèmes dès la maternelle ?

Avec une même situation rencontrée tous les jours et des variables qui changent, l'enfant trouve des repères facilement. La situation est rapidement comprise. L'enfant est alors plus apte à analyser les données de la situation. Cette ritualisation est également rassurante : l'enfant reconnaît la situation, il prend plus facilement des automatismes. Il s'inspire de ce qu'il a vu la veille pour résoudre la situation du jour. Ainsi, la ritualisation au quotidien est plus efficace pour ancrer durablement des apprentissages.

Un jour, un problème s'appuie sur la typologie des problèmes mathématiques de Gérard Vergnaud. Pouvez-vous expliquer ?

Cette typologie est un outil destiné aux enseignant(e)s. Elle permet de classer les problèmes mathématiques, et ainsi

de programmer différents types de problèmes tout au long de l'année. J'utilise cette typologie également pour donner une progression dans les situations rencontrées.

Ainsi, les « transformations d'état » sont plus faciles à appréhender : il y a un avant, une action et un après. La situation raconte une histoire ; les enfants peuvent jouer et visualiser la situation.

Pourquoi est-ce important d'amener les enfants à schématiser un problème ?

L'enfant qui schématise transforme une situation vécue ou observée en une représentation, ce qui est un acte intellectuel significatif. Cela implique une compréhension de la situation et l'identification des éléments essentiels du problème. En prenant l'habitude de schématiser, l'enfant se rend compte qu'il peut résoudre la situation en manipulant son propre écrit. La schématisation est bien plus qu'un objectif à atteindre, elle devient rapidement un outil.

Typologie des situations-problèmes

Les 12 modules de l'ouvrage sont basés sur des types de problèmes mis en évidence par Gérard Vergnaud.

- **Problèmes de transformation** : on cherche l'état initial, l'état final ou la transformation. Par exemple : Émilie a 5 bonbons. Elle donne 2 bonbons à Julien. Combien lui reste-t-il de bonbons ?
- **Problèmes de composition d'états (ou « partie-tout »)** : on cherche une des parties ou le tout. Par exemple : 2 filles et 3 garçons jouent dans le coin cuisine. Combien d'enfants en tout jouent dans la cuisine ?
- **Problèmes de comparaison d'états** : on cherche le plus grand, le plus petit ou la différence. Par exemple : Yassine a 2 bonbons. Léa a 5 bonbons. Combien de bonbons Léa a-t-elle de plus que Yassine ?
- **Problèmes multiplicatifs (distribution, partage)** : on cherche le produit, la valeur d'une part ou le nombre de parts. Par exemple : 2 enfants vont dehors. Combien faut-il de moufles ?



Compléments numériques

- 12 animations interactives pour visualiser la schématisation
- Les ressources du guide à imprimer
- Les grilles de suivi et d'évaluation



Un jour, un problème MS-GS Guide des séances et ressources

- 176 pages couleurs dont 32 pages perforées détachables pour le matériel (21 x 29,7 cm).
- 4 posters couleurs (40 x 28 cm).

978 209 503 147 3



Le guide des séances et ressources

Le guide contient :

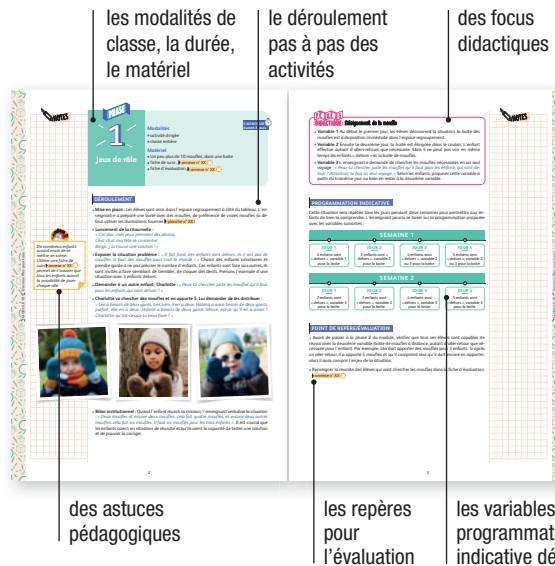
- Une introduction à la résolution de problèmes mathématiques en maternelle.
- La démarche pédagogique de *Un jour, un problème*.
- La programmation progressive des séances.
- Le déroulement pas à pas des activités des 12 modules.
- Toutes les ressources : 4 posters, 4 caches illustrés, 156 personnages et objets à manipuler.

Pour chaque module :

la situation-problème à résoudre

le type de problème, le niveau MS/GS, les objectifs d'apprentissage

la programmation des séances sur la période



+ en fin d'ouvrage : 32 pages de matériel avec des illustrations originales

La démarche progressive ritualisée

Chaque module permet de travailler un type de problème sur une période de l'année.

Phase 1 - Jeux de rôle

Semaines 1 et 2

Les enfants s'approprient la situation-problème par des jeux de rôle. La théâtralisation et l'implication émotionnelle sont des moyens efficaces pour comprendre un problème et pour chercher, en toute confiance, des stratégies pour le résoudre.



Phase 2 - Scénario-image

Semaines 3 et 4

Les enfants simulent la situation-problème en manipulant des représentations imagées. Ils sont incités à symboliser les données du problème en dessinant un schéma. Exemple : Des moufles pour tous ! (problème de distribution - recherche du produit).



Le poster illustre l'univers de référence : ici, l'hiver. Des élèves manipulent les personnages et les objets, puis proposent un schéma.

Phase 3 - Schématisation

Semaine 5

Les enfants cherchent à résoudre le problème individuellement en schématisant la situation sur leur ardoise. Ils utilisent des symboles abstraits : bâtons, ronds, chiffres, etc.

Phase 4 - Prolongements

Au fil des périodes

Des prolongements permettent de rebrasser les différents types de problèmes avec le « Festival de problèmes » et de développer l'esprit de recherche en résolvant des problèmes de logique avec « Plutôt fûtés ! ». Des activités en autonomie sont aussi proposées pour y revenir chacun à son rythme.



3⁺ PS MS GS J'apprends à programmer un robot

Autrice : Séverine Haudebourg est professeure des écoles en maternelle et formatrice titulaire du CAFIPEMF. Elle anime Problemater, un projet collaboratif entre classes maternelles et CP autour de la résolution de problèmes en mathématiques.

Aborder la résolution de problèmes de manière concrète !

Un outil attrayant pour apprendre à programmer des robots de sol et s'engager avec réussite dans la résolution de problèmes dès le plus jeune âge.

- Des activités progressives pour découvrir les premières bases de la robotique, apprendre à programmer les déplacements du robot de la classe, travailler la planification, la logique et l'orientation dans l'espace.
- Des situations stimulantes et ludiques qui favorisent la créativité, la prise d'initiative et la coopération entre élèves.
- La langue orale au centre de la démarche : décrire, expliquer, formuler des hypothèses, verbaliser les procédures.
- Un outil testé en classe et validé par des enseignant(e)s de terrain !

■ Une pochette avec le guide de l'enseignant(e) et les ressources pour la classe

S'utilise avec Bee-Bot, Blue-Bot ou tout autre robot programmable de la classe.

Le guide de l'enseignant

- 4 thématiques :
 1. Le robot, support d'activités langagières
 2. S'approprier le robot
 3. Vers l'abstraction
 4. Des projets interdisciplinaires pour réinvestir les compétences liées à la programmation en graphisme, langage, mathématiques, arts visuels, activités motrices...
- Pour chaque thématique : les objectifs, le vocabulaire ciblé et la programmation des séances par niveau

Le type d'activité (atelier dirigé, atelier en autonomie), le matériel à utiliser

La présentation détaillée des activités, les consignes à donner

Des conseils pédagogiques et des rubriques pratiques telles que « À quoi faut-il s'attendre ? » ou « Conseil »

Des propositions de projets interdisciplinaires adaptés à tous les niveaux

De nombreuses photos pour illustrer les activités proposées avec le robot

Les ressources

Le matériel à plastifier ou photocopier pour mettre en place les activités : cartes et supports de jeux, jeux de loto, parcours de déplacement...

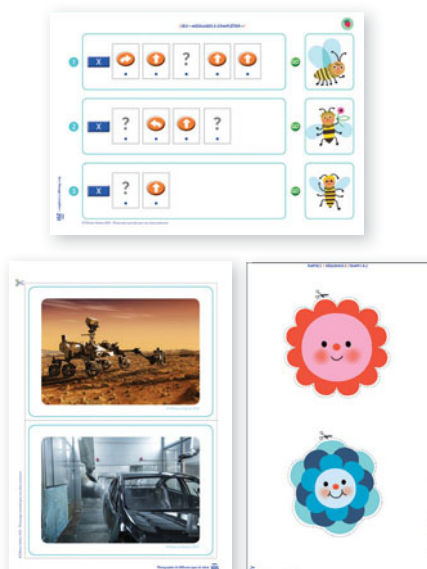
- La pochette contient :**
- Guide des séances (232 pages en couleurs) et Bloc ressources (304 pages, 21 x 29,7 cm).
 - Accès à la version numérique du bloc ressources (matériel à imprimer, photos à vidéoprojecter).

978 209 124 291 0



Complément numérique à télécharger

- Les ressources à photocopier en PDF
- Les ressources collectives à vidéoprojecter



Les élèves sont immédiatement attirés par les activités avec le robot. Ils se lancent avec motivation dans les situations et acquièrent aisément des compétences langagières, logiques, spatiales, etc. Le robot favorise la méthodologie, la concentration, la persévérance, l'entraide, la créativité.



3+ PS MS GS MULTINIVEAU

Les clés de l'EPS à la maternelle - Les équilibres

Auteur(trice)s : **Stéphanie Barrau**, professeure des écoles, directrice d'école maternelle d'application et PEMF à l'INSPÉ de Poitiers, membre du bureau national de l'AGEEM, **Fabrice Delsahut**, maître de conférences à l'INSPÉ Sorbonne Université, membre du conseil scientifique de l'AGEEM, spécialiste de la motricité en maternelle.

Une nouvelle collection pour des séances de motricité respectueuses des besoins de développement des enfants.

Ce premier ouvrage consacré aux équilibres permet de :

- se former aux besoins de développement psychomoteur de l'enfant ;
- comprendre les réalités physiologiques et biomécaniques en jeu ;
- cibler les apprentissages et construire des séances de motricité efficaces.

L'ouvrage est structuré en 3 parties :

- les **bases théoriques** ;
- l'**organisation pédagogique** : la préparation, la conception et l'évaluation des activités, avec un focus sur les activités physiques, sportives et artistiques, la natation, la classe dehors ;
- la **mise en œuvre détaillée de 18 dispositifs et 3 parcours** pour travailler les équilibres en salle de motricité et en coin motricité dans la classe. Les activités sont présentées sous la forme de **fiches prêtes à l'emploi**.

LES +

- **Éclairages théoriques hyper accessibles**, illustrés de schémas anatomiques, de photos et de vidéos.
- **Tous les dispositifs et parcours testés en maternelle**, avec du matériel disponible dans la plupart des écoles.

Des conseils pour mettre en pratique

Des exemples et des visuels pour comprendre



Des repères théoriques pour se donner des perspectives

Fiche dispositif : l'objectif, le matériel à utiliser

Les repères de progression PS, MS, GS

Les points d'attention pour observer et évaluer les progrès



Zoom sur la sécurité

Des photos et des vidéos accessibles par QR code pour illustrer les attendus



• 128 pages couleurs dont 21 fiches présentant les dispositifs et parcours de motricité (19 x 24 cm).
978 209 503 149 7

Le répertoire moteur de base à acquérir entre 3 et 6 ans est composé de quatre types d'actions fondamentales :

- les **équilibres et attitudes stabilisées** ;
- les **locomotions ou déplacements** : marcher, courir, ramper, sauter, grimper, rouler, glisser... ;
- les **manipulations** : saisir, agiter, tirer, pousser... ;
- les **projections et réceptions d'objets** : lancer, recevoir.



Accueillir et enseigner en TPS et PS

Autrices : Eve Leleu-Galland, IEN chargée de mission préélémentaire, et Nina Raynal, professeure des écoles en TPS en REP+, co-fondatrice du blog « Les maîtresses en baskets ».

Toutes les clés pour relever les défis de la 1^{re} année de scolarisation !

1- Le guide de l'enseignant, accessible et concret, pour :

- s'approprier les enjeux de la 1^{re} année d'école grâce à des repères théoriques et des témoignages ;
- programmer les apprentissages et organiser la rentrée et l'année dans le respect du rythme de l'enfant ;
- développer au quotidien les trois piliers : Langage, Autonomie et Socialisation des élèves avec des activités pas à pas et des astuces terrain.

2- Les ressources :

- Le matériel collectif : 32 cartes illustrées pour mener des activités autour des besoins, des émotions et des règles de vie.
- Les outils pour l'enseignant(e) en téléchargement : fiches de préparation, observables, programmations, etc.
- 256 pages couleurs (21 x 29,7 cm), dont 32 cartes détachables (10 x 15 cm).

978 209 501 721 7



Les sciences cognitives en pratique à la maternelle

Autrices : Juliette François et Isabelle Grossetête, professeures des écoles

Pour des élèves impliqués et concentrés !

Une pédagogie bienveillante fondée sur l'apprendre à apprendre, la coopération entre élèves et le bien-être des enfants.

Une démarche qui améliore la concentration des élèves, facilite la communication et favorise un bon climat de classe.

Biblio MANUELS

- Le matériel pédagogique en version vidéoprojetable
- L'histoire des albums vidéoprojetable.



1- Le guide de l'enseignant

- Des **repères théoriques** pour démarrer en sciences cognitives : interviews de spécialistes, lien avec les programmes
- Des activités concrètes à réaliser en classe : rituels, ateliers, jeux, défis...
- Un guidage pas à pas, avec des pistes pour chaque niveau PS-MS-GS
- Des **personnages** accompagnent la **découverte de chaque fonction cognitive** :
 - l'**attention** avec Focus,
 - le **contrôle cognitif** avec Blokus,
 - la **flexibilité** avec Flexi.
 Totem apprend aux élèves à **coopérer**.



2- Le bloc détachable à photocopier

Les activités collectives et individuelles à photocopier ou plastifier : fiches d'activités, jeux, fiches « cahier de vie » afin d'associer la famille et de garder une trace écrite.



3- Les cartes de jeu

Pour mettre en place les rituels et les activités en ateliers.

4- Les 4 albums

Pour découvrir et se lier d'amitié avec les quatre personnages référents Focus, Blokus, Flexi et Totem !



La boîte contient :

- 1 guide de l'enseignant de 176 pages (21 x 29,7 cm).
- 1 bloc détachable du matériel pédagogique de 184 pages (21 x 29,7 cm).
- 4 albums de 12 pages (21 x 21 cm).

978 209 124 295 8



3+ PS MS GS MULTINIVEAU

Oser la classe dehors : investir la cour en maternelle

Autrices : Joana Da Silva Groz, professeure des écoles, autrice du site seveillernaturellement.fr et animatrice d'ateliers de pédagogie par la nature, et Mélanie Rambaud, professeure des écoles, autrice du compte @maitressemelanie.

Tout pour découvrir les bienfaits de la classe dehors dans un lieu proche et sécurisant !

Conçu comme un **guide pratique**, cet ouvrage accompagne les enseignant(e)s pour **se lancer dans l'école du dehors** en investissant la cour d'école. Il présente :

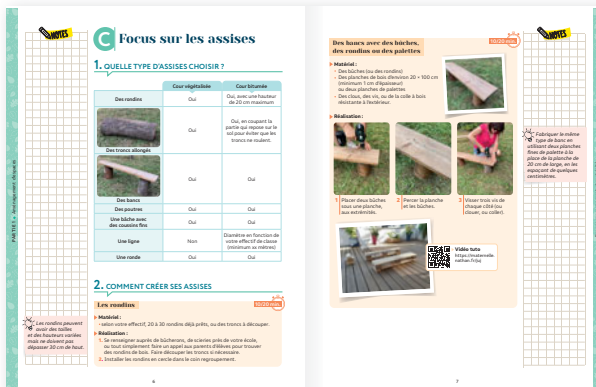
- la démarche, l'organisation pédagogique et matérielle, des témoignages d'enseignant(e)s qui pratiquent cette pédagogie ;
- des idées d'aménagement pour enrichir la cour avec des espaces : regroupement et motricité, cuisine et création, observation du vivant, potager, arts du spectacle ;
- des activités conçues pour faire classe dans la cour toute l'année et solliciter les sens des enfants : des activités d'ouverture (motricité, chanson, recherche et trouve...), des activités dirigées et des rituels de fin.

LES +

- Des photos, des tutos, des conseils pratiques pour se lancer en confiance et ajuster sa posture.
- Des solutions d'aménagements dans la cour à moindre coût.
- Des activités pédagogiques pour chaque période, avec des variantes en fonction du niveau de classe et de la météo.

L'aménagement d'un espace dans la cour :

- l'objectif, l'emplacement et le calendrier étape par étape ;
- des exemples d'aménagement en photos ;
- des conseils pédagogiques et pratiques ;



- des tutos pour faire soi-même et avec les élèves ;
- des idées d'aménagements secondaires...

PAROLE D'AUTRICES !

10 bénéfices de la classe dehors :

- 1 - Stimule les capacités motrices.
- 2 - Stimule la créativité.
- 3 - Améliore les capacités cognitives.
- 4 - Augmente la capacité à prendre des risques.
- 5 - Stimule l'autonomie.
- 6 - Réduit la fatigue mentale.
- 7 - Réduit le stress.
- 8 - Stimule la concentration.
- 9 - Améliore les habiletés sociales et de coopération.
- 10 - Améliore le bien-être des élèves et des enseignant(e)s.

Des activités pour chaque période :

- les modalités, le lien au programme, l'objectif, le matériel, la durée ;
- le déroulement étape par étape ;



- la différenciation PS, MS, GS et les variantes selon la météo ;
- des prolongements.

• 144 pages couleurs (19 x 24 cm).

978 209 503 036 0

Joana Da Silva Groz



Une année de phonologie

Autrices : Marie-Christine Lorho et Alissia Waeles sont enseignantes en maternelle. Elles aiment créer des jeux pour leur classe et partagent avec enthousiasme leur expérience sur leurs blogs : MC en maternelle et La maternelle pailletée.



Un guide tout-en-un pour travailler la phonologie en grande section !

- **3 types d'activités** et leurs ressources associées pour faire travailler les élèves dans différentes situations de classe et bien ancrer les apprentissages : des activités ritualisées, des activités dirigées et des activités autonomes.
- **Une programmation complète** des séances sur l'année, par période et par semaine.
- **200 activités ludiques et progressives**, testées en classe par des enseignant(e)s.
- **Une mascotte attachante**, Siméon le caméléon, pour mettre en confiance et accompagner les élèves dans leurs apprentissages.

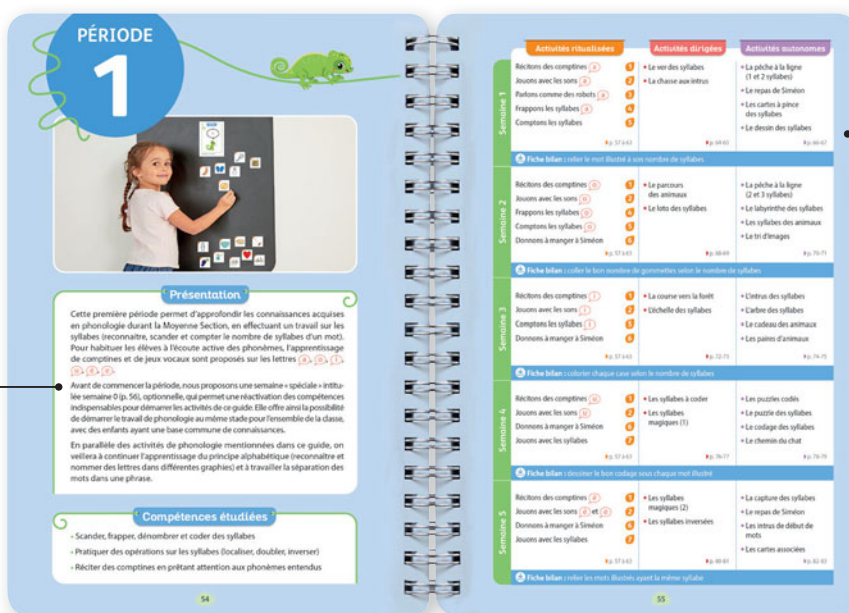
La programmation des séances par période et par semaine

LES +

Format pratique et agréable à manier grâce à la reliure spirale.



media.mdi-editions.com/mater-phonogS



La présentation de la période et des compétences phonologiques à acquérir ou développer.

La programmation de la période, semaine après semaine :

- **Les activités ritualisées** (comptines, jeux vocaux...) pour travailler de nouvelles notions chaque jour.
- **Les activités dirigées** pour mettre l'élève en situation de découverte et d'apprentissage.
- **Les activités autonomes** pour revoir et réinvestir les connaissances de l'élève.
- **Les fiches bilan** pour valider les acquis de l'élève à la fin de chaque semaine.



Les activités du guide



Les activités ritualisées (en groupe classe)

Pour chacune des activités ritualisées ou dirigées : L'objectif de la séance, le matériel, l'organisation de la classe et le temps indicatif de travail.

Le déroulement pas à pas de l'activité.



La proposition de programmation sur chaque semaine.

Les conseils pour la réalisation de l'activité.

Les activités dirigées (en atelier de 4 à 8 élèves)



L'objectif reprend une notion/un son abordé(e) en classe entière.

En complément de chaque activité dirigée :

- de la différenciation pédagogique,
- des conseils,
- des pistes de prolongements.



Les activités autonomes (travail individuel autocorrectif)

L'objectif et le matériel à utiliser.

Le déroulement de l'activité.

L'autocorrection et des conseils.



Nous proposons un travail progressif et complet en phonologie, à partir de trois types d'activités que vous pourrez organiser en fonction de vos besoins. Les élèves sont accompagnés par une mascotte nommée Siméon. Ils se l'approprient et veulent aider notre drôle de caméléon à relever, chaque semaine, tous les défis lancés ! Ils retrouveront avec joie leur mascotte à travers des activités mises en page de manière claire, colorée et adaptée à leur âge.

PAROLE D'AUTRICES !

Le matériel collectif et individuel



Des comptines et leurs cartes-images associées, des affiches pour visualiser la consigne, des plateaux de jeu, des fiches d'activité et leur corrigé, des fiches bilan...



Les fauvelles avec leur accessoire et leur phrase associée pour apprendre la forme de la lettre et le son qu'elle produit.

Guide d'activités - Une année de phonologie GS

• 176 pages en couleurs (19 x 27 cm).

978 222 311 466 5

LE SITE COMPAGNON

Disponibles en téléchargement :

- L'ensemble du matériel
 - Les fauvelles
 - Le sous-main des sons avec les écritures des lettres
- phono.mdi-editions.com



Bien écrire et aimer écrire

Un ouvrage de référence indispensable pour (re)découvrir l'enseignement de l'écriture !

- Un outil d'autoformation conçu comme un guide pratique : des techniques simples, des propositions documentées et illustrées, les références pédagogiques et scientifiques.
- Une méthode d'enseignement de l'écriture conforme aux recommandations de l'Éducation nationale.

Questions à l'autrice :

Laurence Pierson, professeure des écoles pendant près de 20 ans, est aujourd'hui graphopédagogue et formatrice en écriture-lecture. Elle est membre fondatrice de l'association 5E : Enseignement de l'Écriture pour Élèves, Étudiant(e)s et Enseignant(e)s.

Les enseignant(e)s sont-ils assez armés pour donner un enseignement structuré à leurs élèves ?

J'ai fait le constat, lors de mes formations à destination des enseignants, que nombre d'entre eux se plaignaient de l'absence de formation initiale sur le sujet. Dans le célèbre triptyque « lire, écrire, compter », l'écriture semble le parent pauvre ! À l'issue de mes journées de formation, un grand nombre de professeurs des écoles sont venus me voir et me demander : « Mais pourquoi ne nous a-t-on pas appris ça à notre entrée dans le métier ? Cette formation devrait être intégrée à la formation initiale. » Mon but en écrivant *Bien écrire et aimer écrire* était de rendre accessible aux enseignants une méthode simple et efficace pour mettre en place un enseignement cohérent de l'écriture – le geste graphomoteur, bien sûr, mais aussi le lien avec la lecture et la compréhension.

Quels sont les enjeux spécifiques de cet apprentissage en maternelle ?

La maternelle est absolument essentielle dans l'apprentissage de l'écriture. C'est à la maternelle, et bien souvent dès la Petite Section, que se prennent les habitudes de tenue du crayon. Si elles sont bonnes, c'est une grande chance pour l'enfant qui pourra acquérir par la suite une écriture fluide sans avoir mal à la main ou au poignet. Si elles sont mauvaises, elles seront malheureusement difficiles – même si jamais impossibles – à

changer. Il est donc très important de mettre en place dès les premières années de la scolarité un apprentissage du geste graphique. Cela se fait en lien avec la motricité fine, le rythme, l'éveil à la lecture, la découverte de la permanence de l'écrit... On prépare bien plus sûrement une bonne tenue du crayon avec des comptines adaptées qu'avec des fiches de graphisme !

Parmi les grands principes à adopter, vous préconisez de « partir du geste pour aller vers la trace ». Pouvez-vous nous donner un exemple ?

Bien souvent, les activités proposées aux enseignants consistent à montrer une lettre à l'enfant et à le laisser la reproduire. C'est donc le contrôle visuel qui prime : l'élève regarde la lettre et essaye de reproduire ce qu'il voit, c'est-à-dire de la dessiner. À l'inverse, un apprentissage structuré part du geste. On commence par apprendre à faire des boucles en salle de motricité, avec un foulard ou un ruban, pour encoder le bon geste. Une fois ce geste automatisé, on propose à l'enfant de faire le même geste avec un feutre, et il constate que « ça fait des boucles ». De la même manière, pour passer sur cahier de la petite boucle à la grande boucle, on propose d'ajouter le geste de la fléchette – extension puis flexion du pouce –, appris précédemment. Là encore, on décrit un mouvement, pas un résultat.

Cet ouvrage donne toutes les clés pour aider les enseignant(e)s à accompagner leurs élèves dans l'apprentissage de l'écriture cursive.

Il répond aux questions pratiques récurrentes des enseignant(e)s : Pourquoi enseigner l'écriture manuscrite ? Comment prendre en main son crayon ? Quelle place pour le dessin, le coloriage, les jeux d'écriture ? Avant l'écriture, que faire en PS et en MS ? Quelle progression mettre en place ? etc.

• 192 pages couleurs (15 x 21 cm).

978 222 311 390 3



LES +

- Des extraits à lire : études scientifiques et rapports sur l'écriture manuscrite.
- Des QR codes et mini liens : articles, vidéos et autres documents pour aller plus loin.
- Des conseils pratiques illustrés, à mettre en place dès la Petite Section de maternelle.



LES +

Format pratique et agréable à manier grâce à la reliure spirale.

Des activités progressives et structurées pour chaque niveau (PS, MS, GS).

Une présentation claire des objectifs et les références au programme (BO, ressources Éduscol).



Bien écrire à l'école maternelle - Guide d'activités

Autrices : Isabelle Godefroy et Laurence Pierson, graphopédagogues, membres fondatrices de l'association 5E.

Un guide d'activités concrètes et structurées pour bien démarrer l'apprentissage de l'écriture.

Ce guide clés en main comporte :

- une introduction théorique qui passe en revue les fondamentaux et les bonnes pratiques à adopter dès la maternelle ;
- 112 fiches d'activités, de la TPS à la GS. Ces fiches proposent de nombreuses activités préparatoires à l'écriture portant sur la tenue du crayon, le déplacement du bras, les comptines et jeux de doigts, le graphisme décoratif, les manipulations, l'écriture des chiffres, des capitales d'imprimerie et des minuscules cursives, etc. Selon l'entrée thématique proposée, les activités sont déclinées en différents niveaux permettant un enseignement spiralaire sur l'ensemble de la maternelle.
- 296 pages couleurs (19 x 27 cm).

978 222 311 432 0



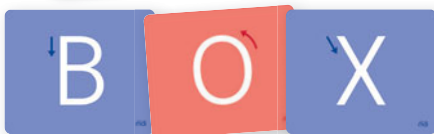
Pour chaque activité : l'organisation de la classe, la durée, le matériel à prévoir, la formulation des consignes pour l'enseignant(e).

Des conseils pratiques illustrés.



LES +

- Un grand format pour donner à l'enfant espace et confort.
- Des modèles de lettres conformes aux recommandations de l'Éducation nationale.



Les lettres rugueuses Montessori - Capitales d'imprimerie

Autrice : Samirra Trari, graphopédagogue, membre de l'association 5E.

Un complément indispensable pour se préparer à l'écriture et à la lecture dès la Moyenne Section !

Préconisé par la pédagogie Montessori, le tracé sur des lettres rugueuses fait appel aux perceptions sensorielles et favorise l'apprentissage du geste de l'écriture.

Le coffret comprend 26 lettres présentées dans la police de caractères MDI école. Les voyelles sont sur fond rouge, les consonnes sur fond bleu.

Le livret pédagogique détaille l'utilisation des lettres rugueuses dans la pédagogie Montessori et propose des activités ludiques pas à pas. Inclus, l'accès à l'animation en ligne sur le tracé des lettres capitales !

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 26 lettres (19 x 23 cm).

978 222 311 468 9



Les lettres rugueuses Montessori - Minuscules cursives

Autrice : Samirra Trari, graphopédagogue, membre de l'association 5E.

Un complément indispensable pour se préparer à l'écriture et à la lecture !

Préconisé par la pédagogie Montessori, le tracé sur des lettres rugueuses fait appel aux perceptions sensorielles et favorise l'apprentissage du geste de l'écriture.

Le coffret comprend 26 lettres et 24 enchaînements. Les voyelles sont sur fond rouge, les consonnes sur fond bleu et les enchaînements sur fond vert.

Le livret pédagogique détaille l'utilisation des lettres rugueuses dans la pédagogie Montessori et propose des activités ludiques pas à pas.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 26 lettres et 24 enchaînements de 2 à 5 lettres (19 x 23 cm).

978 222 311 433 7



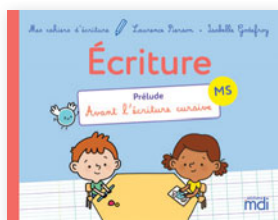
4⁺ MS GS Mes cahiers d'écriture

Collection mise au point par Laurence Pierson

Co-auteurs : Isabelle Godefroy et Anne-Gaël Tissot, graphopédagogues, membres fondatrices de l'association 5E. Anne-Gaël Tissot a créé le lignage Gurvan.

- Une méthode guidée d'apprentissage de l'écriture, de la MS au cycle 3.
- Des activités préparatoires ludiques pour apprendre à maîtriser les bons gestes.
- Une progression d'apprentissage logique en fonction de la forme des lettres.
- Des modèles de lettres conformes aux recommandations de l'Éducation nationale.
- Un lignage aménagé, le lignage Gurvan, plus simple que le Seyès et avec des repères bien visibles.

■ Prélude • Avant l'écriture cursive



Auteurs : Isabelle Godefroy et Laurence Pierson
Ce cahier de 48 pages propose des exercices ludiques de préparation au geste d'écriture et l'apprentissage du tracé des 26 lettres en capitales d'imprimerie.

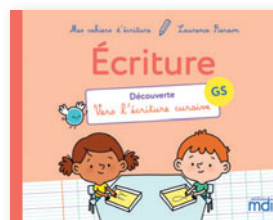
Avant l'écriture cursive - Cahier MS
• 48 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 222 311 431 3

Avant l'écriture cursive - Cahier MS - Lot de 5

313 309 055 266 5

■ Découverte • Vers l'écriture cursive



Autrice : Laurence Pierson
Ce cahier de 48 pages propose des exercices ludiques d'initiation à l'écriture et la découverte des 26 lettres cursives.

Vers l'écriture cursive - Cahier GS
• 48 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 222 311 354 5

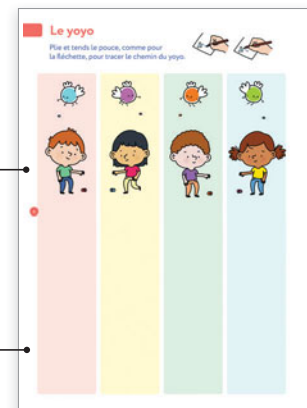
Vers l'écriture cursive - Cahier GS - Lot de 5

313 309 055 199 6



Des exercices progressifs pour travailler les fondamentaux (gym des doigts, tenue du crayon, position de l'avant-bras).

Les rabats dépliés prolongent les colonnes de couleur : un repère visuel très pratique pour bien positionner l'avant-bras.



LES +

- Un petit format spécifiquement conçu pour les élèves de maternelle
- Des rabats de couverture dépliés pour matérialiser le bon positionnement de l'avant-bras



• Des exercices pour s'entraîner à tracer les formes de base et une dernière page pour de l'écriture cursive.



• L'apprentissage pas à pas de l'écriture des lettres et une dernière page pour écrire son prénom !

• Des mots facilement compréhensibles et décodables pour faire le lien avec la lecture.

LE SITE COMPAGNON

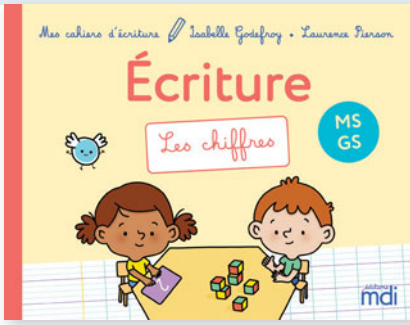
- Les guides pédagogiques à télécharger
 - Des vidéos explicatives
 - Des ressources supplémentaires à imprimer
- ecriture.mdi-editions.com

À découvrir sur mdi-editions.com :

Le cahier numérique vidéoprojetable offert aux adoptant(e)s* !

- Le guide pédagogique à télécharger
- Les animations du tracé des lettres
- Des vidéos de la gym des doigts
- Des zooms sur les exercices

* Enseignant(e)s ayant équipé leur classe de la version papier



■ Cahier d'écriture - Les chiffres

Autrices : Isabelle Godefroy et Laurence Pierson

Ce cahier de 32 pages propose des exercices ludiques de préparation au geste d'écriture et l'apprentissage du tracé des chiffres.

• 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 222 311 454 2

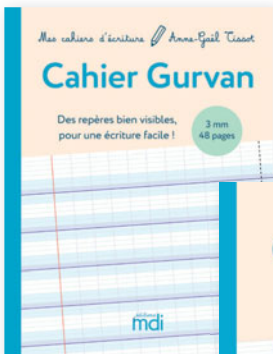


Des photos pour apprendre la bonne tenue du crayon.



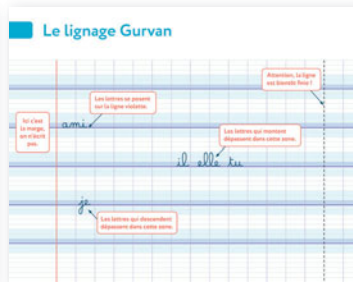
Des exercices préparatoires spécifiques pour le tracé des chiffres.

■ Cahiers Gurvan



LES +

- Une ligne de base bien marquée pour savoir où écrire.
- Des interlignes de couleur pour bien percevoir la hauteur des lettres.
- Un espace agrandi entre les lignes pour éviter les enchevêtrements.
- Des pointillés pour savoir quand retourner à la ligne.



Autrice : Anne-Gaël Tissot

Un lignage aménagé, des repères plus visibles pour une écriture facile !

Ces cahiers vierges au lignage 3 mm offrent des repères bien visibles pour les élèves qui débutent en écriture. Ils facilitent le passage en douceur au lignage Seyès. Parfaitement adaptés aux jeunes enfants et aux enfants dyspraxiques.

Cahier Gurvan 3 mm à l'italienne

• 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 222 311 395 8

Cahier Gurvan 3 mm à la française

• 48 pages couleurs (17 x 22 cm).

978 222 311 452 8

Cahier Gurvan 3 mm à l'italienne - Lot de 5

313 309 055 243 6

PAROLE D'AUTRICE !

Le lignage Gurvan s'appelle ainsi car il a été créé à partir des remarques d'un élève dyspraxique et dysgraphique prénommé Gurvan. Ce petit garçon avait des difficultés à repérer les lignes, il ne savait jamais jusqu'où devaient monter ou descendre les lettres et était gêné par les lettres hautes qui se mélangeaient aux lettres basses sur un lignage Seyès. Le lignage Gurvan, créé pour s'adapter à ses besoins, a ensuite été amélioré grâce aux retours des utilisateurs, enseignants et professionnels paramédicaux.



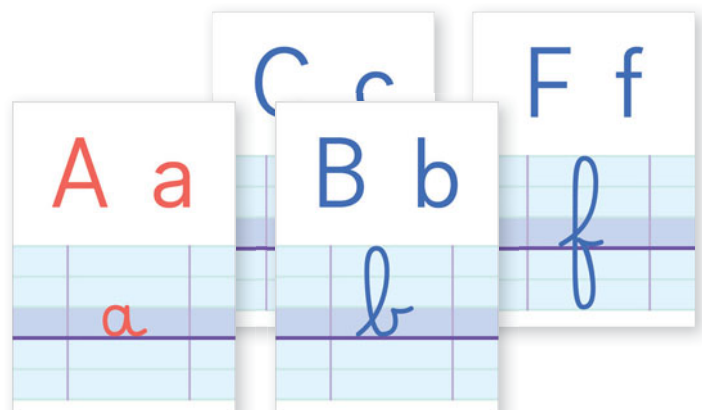
■ Affiches des lettres de l'alphabet

26 affiches avec chaque lettre en trois graphies : majuscules et minuscules script, minuscules cursives.

Les minuscules cursives sont présentées sur le lignage Gurvan. Les voyelles sont en rouge, les consonnes en bleu. La police Belle Allure utilisée est conforme aux recommandations officielles. De format A4, amovibles et solides, ces affiches peuvent aisément s'adapter à la configuration de chaque classe et être présentées au fur et à mesure de la découverte des lettres.

• 26 affiches (21 x 29,7 cm).

978 222 311 436 8



C'EST TOUT
NOUVEAU!

La maison des sons

p. 185



Langage

Développer le langage dans toutes ses dimensions, à l'oral comme à l'écrit, est l'un des objectifs prioritaires de l'école maternelle.

À l'oral, l'enfant apprend à écouter, à s'exprimer, à communiquer et à échanger avec les autres. Il commence à mieux structurer ses phrases. En parallèle, les enfants se familiarisent avec divers supports écrits et peuvent participer peu à peu à l'écriture de petits textes, d'histoires... Avec la découverte du principe alphabétique et l'initiation aux tracés de l'écriture, c'est la préparation à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture qui est en jeu !

Notre large choix d'ateliers, de jeux et de matériel pédagogique permet de travailler toutes les dimensions du langage, tout en stimulant la curiosité et le plaisir d'apprendre !



Langue orale

Vocabulaire et syntaxe	164
S'exprimer, communiquer, échanger	172
Ateliers d'écoute	177
Conscience phonologique	179



Langue écrite

Comprendre la relation entre l'oral et l'écrit	188
S'initier au code de l'écrit	189
Principe alphabétique / Les lettres	191
Principe alphabétique / Les mots	192
Principe alphabétique / Les lettres mobiles	198
Exercices graphiques	201

LES IMAGIERS

Une collection d'imagiers en grand format sur des thèmes variés pour développer la langue orale et apprendre à utiliser un vocabulaire précis et approprié. Les imagiers, exploitables en atelier dirigé et en jeux d'entraînement, favorisent les activités de tri, de classement, d'association et ouvrent sur des activités de découverte du monde.

Compétences développées

- Décrire et nommer en utilisant le déterminant et/ou le verbe adéquats.
- Comprendre et mémoriser le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne.
- Développer le langage en situation et le langage d'évocation.
- Développer la mémoire visuelle.

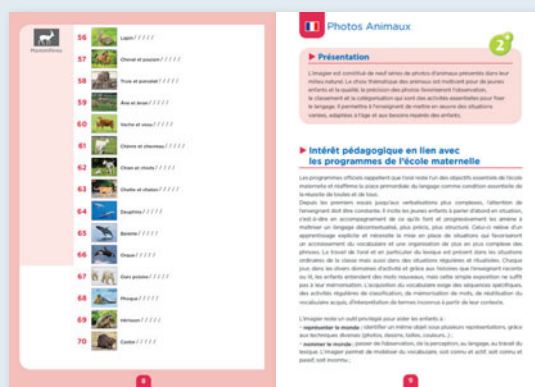


+ Accompagnement pédagogique

Un livret pédagogique accompagne l'enseignant dans l'exploitation spécifique de chaque imagier.

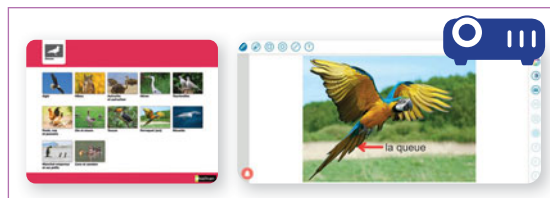
- Il présente les objectifs et les compétences visées en lien avec le programme de l'école maternelle, les démarches pédagogiques et les utilisations possibles.
- Il décrit, étape par étape, le déroulement concret des activités :
 - découverte du matériel et identification du lexique.
 - catégorisation.
 - mémorisation et réinvestissement dans des situations de communication ou de jeux.

@ Sur notre site, téléchargez les étiquettes-mots et consultez le livret pédagogique



+ PRODUIT

Contient un lien vers les images numérisées vidéoprojetables. Elles peuvent être annotées, masquées et comparées.



70 PHOTOS

Les animaux

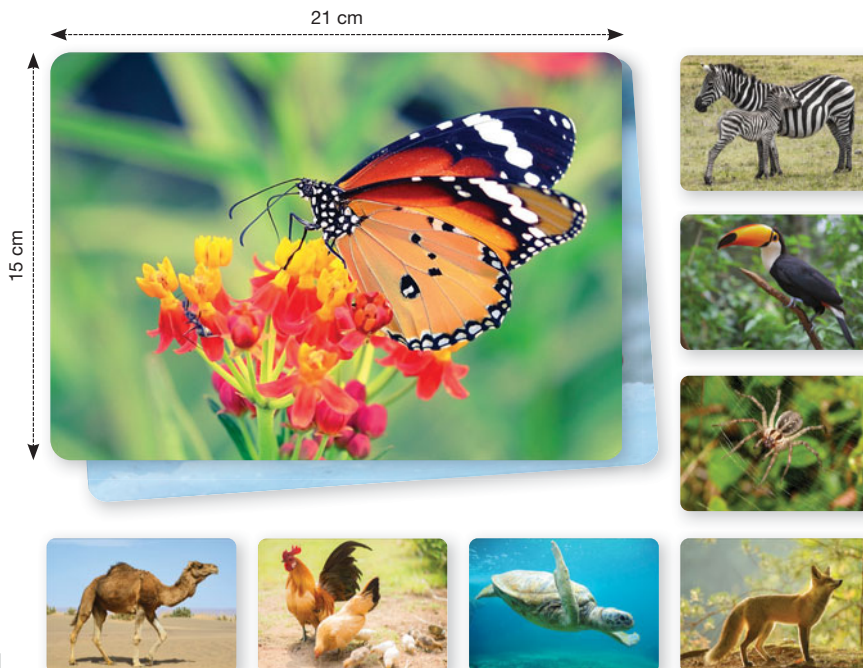
Exploitable en atelier dirigé et en jeux d'entraînement, cet imagier photos permet de développer la langue orale et d'acquérir un vocabulaire précis. Il favorise les activités de tri, de classement, d'association et ouvre sur des activités de découverte du monde.

70 photos grand format d'animaux, prises dans leur environnement naturel : mammifères, oiseaux, reptiles et amphibiens, poissons et crustacés, insectes, arachnides et mollusques. Cet imagier permet de lier le langage descriptif à l'observation scientifique (caractéristiques physiques des animaux, milieux de vie, espaces naturels...).

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique avec code d'activation pour accéder aux ressources numériques.
- 70 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

313 309 342 345 0





➕ PRODUIT

Contient un lien vers les images numérisées vidéoprojetables. Elles peuvent être annotées, masquées et comparées.

60 PHOTOS



Les émotions

Cet imagier est conçu pour amener les enfants à s'exprimer au sujet de leurs émotions et à mieux les comprendre, dans le but de développer l'estime de soi, l'entraide et le partage au sein d'un groupe.



L'imagier comprend 3 séries d'images :

- 42 photos scènes permettent d'identifier différentes émotions et leur gradation (un peu, beaucoup, excessivement) ;
- 10 photos sur fond blanc illustrent les émotions : la joie, la tristesse, la colère, la peur, la surprise.
- 8 cartes-pictos symbolisent la gradation des émotions.

Le guide pédagogique présente les situations de langage concrètes à mener avec les enfants, en lien avec des activités d'observation, de classification et d'expression.

Exemples : trier et graduer les émotions, associer des photos entre elles et justifier, raconter une situation vécue, mimer une saynète, représenter par le dessin, etc.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique avec code d'activation pour accéder aux ressources numériques.
- 60 cartes en couleurs (21 x 15 cm).

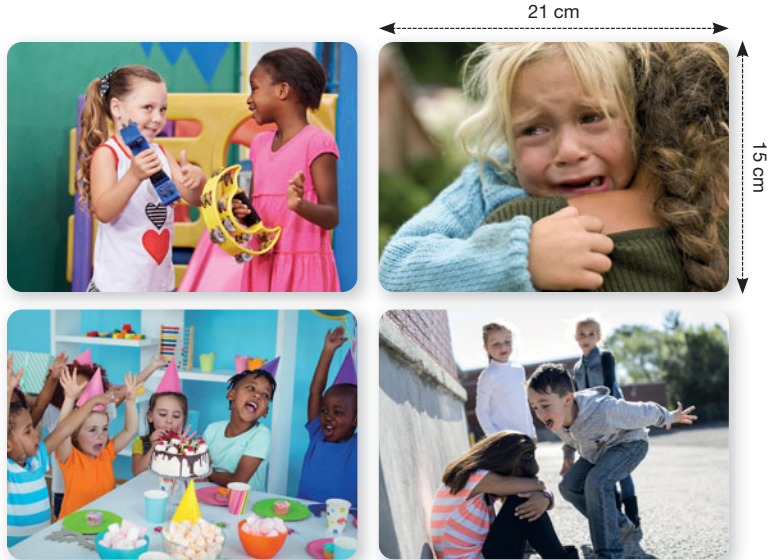
313 309 343 002 1

Compétences développées

- Identifier et mettre en situation des émotions.
- Acquérir un vocabulaire précis pour s'exprimer sur ses propres émotions et sentiments.
- S'intéresser à ce que les autres pensent et ressentent.

42 photos scènes

Elles permettent d'identifier les émotions et leur gradation.



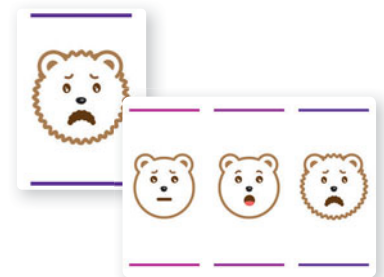
10 photos individuelles

Elles illustrent 5 émotions et permettent de travailler sur le ressenti, l'expression du visage et l'attitude corporelle.



8 cartes-pictos

Elles symbolisent les émotions fondamentales et leur gradation. Elles favorisent les activités de tri, d'association et de classement.



➕ PRODUIT

Contient un lien vers les images numérisées vidéoprojetables. Elles peuvent être annotées, masquées et comparées.

50 PHOTOS



Les verbes

50 photos grand format représentant des enfants en action dans des contextes différents pour étendre l'apprentissage des verbes et favoriser les situations de langage.

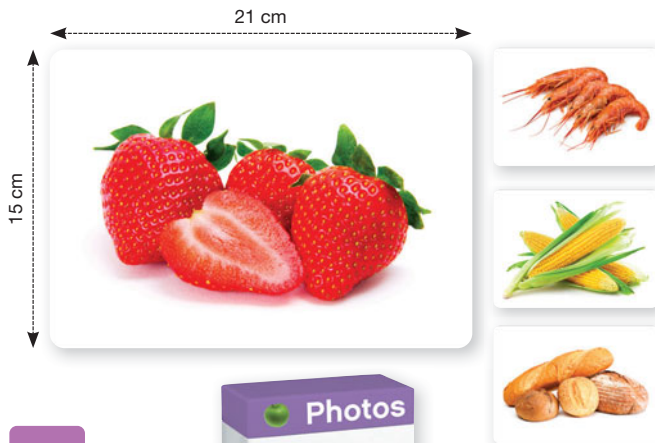
Les enfants sont photographiés dans des actions très simples de la vie quotidienne (manger, dormir, courir...) ou pouvant amener à des questionnements, des interprétations (s'amuser, se disputer, prendre soin...).

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique avec code d'activation pour accéder aux ressources numériques.
- 50 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

313 309 342 813 4





70
PHOTOS

Les aliments

70 photos grand format pour s'approprier le vocabulaire des aliments classés en 7 familles : fruits et légumes, céréales et légumineuses, laitages et fromages, matières grasses, viandes, poissons et œufs, sucreries et boissons. Chaque aliment est photographié hors contexte afin de le nommer sans équivoque. Cet imagier permet d'éveiller les plus grands aux questions de l'alimentation.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 70 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

313 309 342 350 4

@ Sur notre site, téléchargez les étiquettes-mots & pictogrammes et consultez le livret pédagogique



50
PHOTOS

Les vêtements

50 photos grand format pour enrichir le vocabulaire lié à l'habillement et le réinvestir par le jeu : les habits, les sous-vêtements, les chaussures, les chapeaux...

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 50 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

313 309 337 142 3

@ Sur notre site, téléchargez les étiquettes-mots et consultez le livret pédagogique



50
PHOTOS

Les objets de la maison

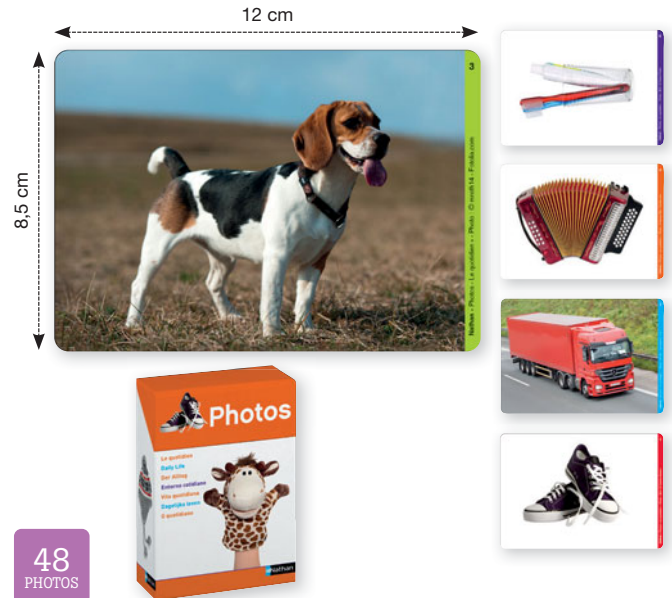
50 photos grand format pour enrichir le vocabulaire lié à l'environnement quotidien de l'enfant : les objets usuels de la cuisine, de la salle de bains, de la chambre, du salon, de la salle à manger.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 50 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

313 309 337 150 8

@ Sur notre site, téléchargez les étiquettes-mots et consultez le livret pédagogique



48
PHOTOS

Le quotidien

48 photos pour connaître les mots du quotidien.

6 thèmes sont proposés : les jouets, les vêtements, l'hygiène, les moyens de transport, les animaux de la ferme, les instruments de musique.

La boîte contient : 48 photos en couleurs (12 x 8,5 cm).

313 309 342 220 0

À VOIR AUSSI

Apprentilangue - Rituels de vocabulaire pp. 130-135



À VOIR AUSSI

Atelier Mots croisés 2 p. 197





80
PHOTOS

Imagier Zoom - Découvrir le monde végétal

Autrice : Valérie Barry, formatrice à l'ÉSPÉ de l'Université Paris-Est Créteil et maîtresse de conférences en sciences de l'éducation
5 séries de 8 photos grand format recto verso pour découvrir des thématiques de la vie végétale et du cycle du vivant : l'enveloppe végétale, le cycle des saisons, l'enracinement et le déplacement, la croissance et la reproduction, la nutrition et la santé. Au recto : l'observation à la loupe d'un ou plusieurs détails ; au verso : l'identification du végétal.

• *La boîte contient : 1 livret pédagogique et 40 planches photos en couleurs recto verso (21 x 28,7 cm).*

313 309 342 296 5

L'enveloppe végétale



Au recto : observation à la loupe d'une partie du végétal.

Au verso : identification du végétal.



+ PRODUIT

Très belles photos grand format



55
PHOTOS

Imagier photos - Graphismes

Cet imagier propose un large répertoire de motifs graphiques pour mettre en place des ateliers dirigés articulant langage, graphisme et arts visuels. Les photographies, issues des arts de l'espace et des arts décoratifs, de cultures et d'époques variées, ont été choisies pour leur richesse graphique et leur qualité esthétique.

Après une phase d'observation et d'analyse d'images, les enfants s'approprient les formes et les motifs graphiques. Le guide propose une démarche autour de jeux et de situations motrices qui amènent les enfants à produire des réalisations graphiques.

La boîte contient :

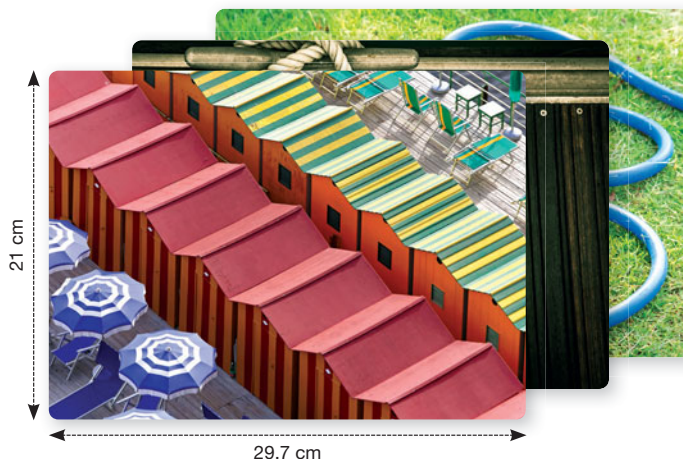
- 1 guide pédagogique.
- 55 cartes-photos en couleurs (29,7 x 21 cm).

313 309 342 340 5



Progression des activités

- 40 cartes-photos organisées par motif graphique : lignes, créneaux, spirales, ponts, cercles, boucles... (4 cartes par motif).
- 15 cartes-photos proposant des motifs combinés.





3 ANS + PS MS **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Dimodimage

Autrices : Françoise Eriksen et Myriam Fournier Dulac

Un atelier dirigé conçu pour mettre en place des situations de langage oral autour du lexique et de la syntaxe.



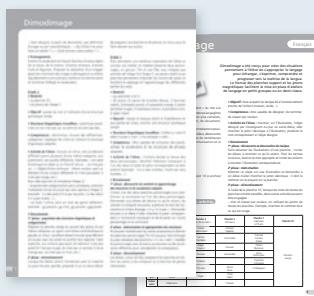
En 5 étapes progressives allant du mot à la phrase, les élèves développent leurs compétences langagières grâce à des activités d'observation, de tri, de classement et d'association. Les thèmes abordés sont proches du quotidien de l'enfant : les objets de la maison, de la classe, les aliments, les vêtements, le corps...

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 5 planches magnétiques recto verso (soit 10 planches : 50 x 35 cm).
- 83 jetons magnétiques.
- 1 jeu de 22 cartes-personnages.

313 309 337 137 9

+ Accompagnement pédagogique



- Le guide pédagogique précise les objectifs d'apprentissage, le contenu et l'organisation des activités.
- À chaque étape, il détaille les objectifs spécifiques, le déroulement des séquences et propose des activités de prolongement.

Compétences développées

- Connaître le vocabulaire lié à l'environnement proche de l'enfant.
- Produire des phrases simples.

Progression des activités

Cet ensemble pédagogique est organisé en 5 étapes très progressives pour aller du mot à la phrase. À chaque étape, des activités de découverte, de mémorisation/appropriation et de réinvestissement sont proposées.

Étape 1 :

Acquérir le lexique lié à l'environnement proche (la maison, l'école...) et être capable de classer des objets par couleur.

Étape 2 :

Passer du mot à l'utilisation d'une structure syntaxique simple.

Étape 3 :

Enrichir le lexique relatif à l'habillement et aux parties du corps.

Étape 4 :

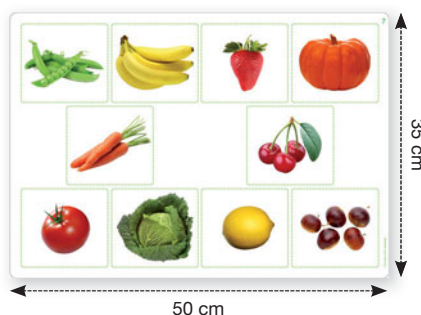
Enrichir une structure syntaxique simple par des expansions du nom.

Étape 5 :

Produire un énoncé plus complet.

Les planches magnétiques

- Des planches magnétiques grand format pour une exploitation en atelier ou en demi-classe.



- 4 planches photos sur des thèmes précis : les objets de la vie quotidienne, les objets de la classe, les animaux, les fruits et légumes (Étape 1).



- 1 planche vierge pour les activités de tri et de classement (Étapes 1 et 2).

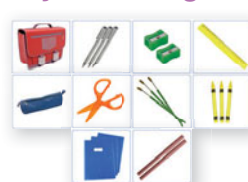


- 2 planches personnages (fille et garçon) pour enrichir le vocabulaire de l'habillement et des parties du corps (Étapes 3 et 4).



- 3 planches illustrées représentant une scène de la vie quotidienne : la classe, la cuisine, le jardin (Étape 5).

Les jetons magnétiques



- 40 jetons correspondant aux images des planches photos.



- 23 jetons pour habiller les personnages.



- 8 jetons-déguisements pour induire les compléments de nom (ex. : « chapeau de fée »).



- 12 jetons-objets pour décrire des actions.

Les cartes-personnages



- 22 personnages à décrire et à comparer aux personnages des planches.



Voir la vidéo :



Compétences développées

- Utiliser le vocabulaire et les structures de phrases adaptés.
- Savoir utiliser les pronoms personnels : je, tu, il, elle, on, nous.
- Construire des phrases affirmatives et négatives.

3 ANS +

PS

MS

PIÈCES
MAGNETIQUES

J'OraliZ

Autrice : Cécile Mercier
Professeure des écoles

Un matériel conçu pour mettre en place, en atelier dirigé, des situations de langage autour du vocabulaire et de la syntaxe. La personnalisation de scènes de la vie quotidienne avec les photos des enfants est un déclencheur de parole pour tous, même les « petits parleurs ».

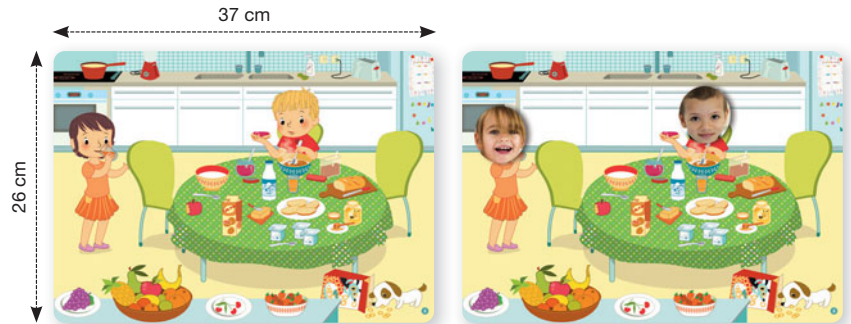
Par l'observation de scènes illustrées et la manipulation de jetons magnétiques personnalisés avec leurs photos, les élèves sont spontanément incités à construire des phrases utilisant le pronom personnel adéquat. Guidés par les questions de l'enseignant, ils apprennent progressivement à parler de soi et des autres, à utiliser différentes structures syntaxiques (affirmative, négative, interrogative).

Les 10 planches scènes magnétiques illustrées proposent des thèmes de la vie quotidienne. 32 jetons magnétiques autocollants à personnaliser avec les photos des enfants de la classe complètent l'ensemble.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 10 planches scènes magnétiques (37 x 26 cm) à placer sur un support magnétique.
- 32 jetons magnétiques autocollants à personnaliser (5 x 4,5 cm).

313 309 342 343 6



En s'identifiant ou en identifiant un camarade, l'enfant est incité à utiliser le pronom personnel adéquat.



PIÈCES
MAGNETIQUES

Porte-photos magnétiques

- 36 jetons magnétiques autocollants à personnaliser (5 x 4,5 cm).

313 309 342 344 3



10 planches scènes magnétiques



32 jetons magnétiques autocollants à personnaliser

Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique présente les objectifs et la démarche.
- Il propose deux entrées : par thèmes (les vêtements, les loisirs, la chronologie d'une journée) ou par structures syntaxiques (« je » pour parler de soi, « tu » pour parler à quelqu'un, « ne... pas » pour dire le contraire, etc.).
- Il présente la progression et le déroulement des activités, étape par étape :
 - 1- Construire des phrases (les structures syntaxiques) ;
 - 2- Enrichir le vocabulaire (prolongements pour réinvestir le vocabulaire et la syntaxe) ;
 - 3- De l'oral à l'écrit (étiquettes-mots, dictée à l'adulte).
- Il synthétise sous forme de tableaux le vocabulaire à travailler par thèmes : noms, verbes, adjectifs, adverbes.



Sur notre site, téléchargez les étiquettes-mots, planches illustrées et consultez le guide pédagogique.



Compétences développées

- Reconnaître et nommer les aliments.
- Découvrir les classifications alimentaires et savoir classer les aliments.
- Enrichir les expériences et affiner les perceptions sensorielles.
- Apprendre et utiliser un vocabulaire précis.

4 ANS + MS GS 1 à 5 enfants

Jeux des aliments

4 jeux en 1 autour du thème de l'alimentation pour développer le langage et sensibiliser à quelques règles simples de santé et d'équilibre alimentaire. Ce matériel s'utilise en atelier dirigé et en jeux d'entraînement.

3 types d'activités sont proposés :

- 1 jeu de langage : en observant les planches photos, les enfants apprennent à reconnaître les aliments, leur origine, à décrire un plat...
- 1 jeu de tri : les 5 jetons ronds représentent 5 groupes d'aliments et permettent de trier les photos par saveur, couleur, type de repas...
- 2 jeux de loto : loto « 1 groupe d'aliments » ou loto « 5 groupes d'aliments ».

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 35 planches photos (24 x 18 cm).
- 5 planches de loto recto verso.
- 5 jetons ronds illustrés (Ø jeton : 6 cm).
- 25 cartes-photos (8 x 7 cm).

313 309 336 032 8



Compétences développées

- Apprendre à lire et à décrire une image.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

5 ANS + GS Atelier pour 4

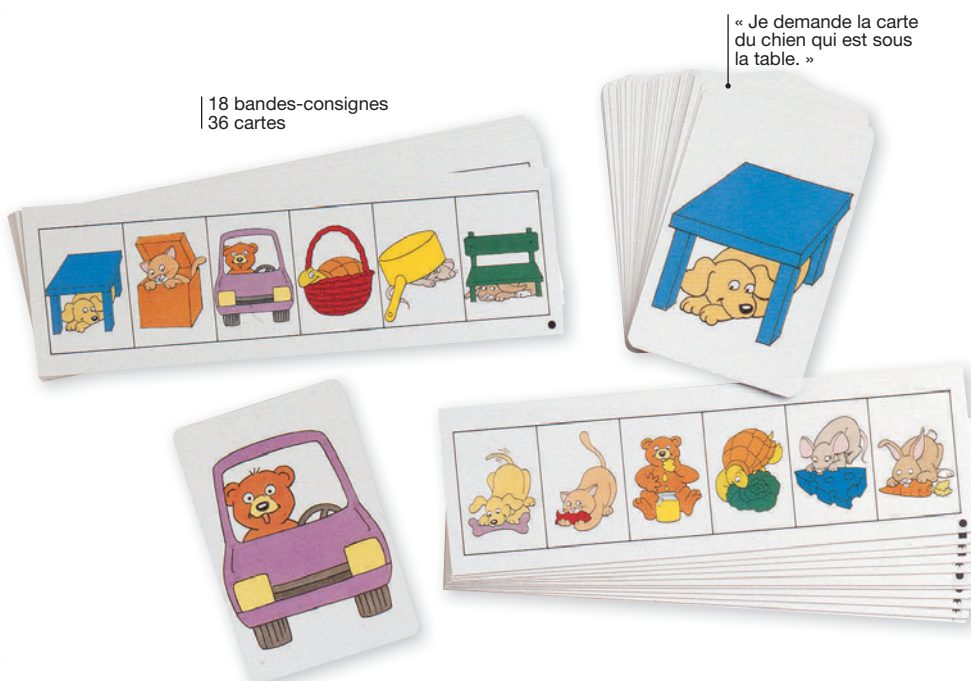
Jeu des familles mots

Cet atelier d'entraînement propose une variante du jeu des 7 familles pour amener les enfants à construire oralement des phrases simples et à se faire comprendre.

Pour réunir les 6 cartes illustrées sur la bande-consigne, l'enfant doit les demander et les décrire une à une de manière précise, en se faisant comprendre des autres. Les regroupements sur les bandes-consignes se font à partir de deux éléments linguistiques (sujet, verbe) auxquels s'ajoute un critère de couleur.

- La boîte contient : 1 livret pédagogique, 36 cartes illustrées en couleurs (12 x 8 cm) et 18 bandes-consignes.

978 209 337 176 2





Compétences développées

- Observer et repérer des indices sur une image.
- Utiliser des mots précis pour décrire une image.
- Acquérir des mots pour comprendre une phrase simple.

3 ANS + PS MS Atelier pour 4

Premier jeu de langage

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité et ancienne formatrice en IUFM

Cet atelier propose des situations de communication adaptées aux petits, les amenant à décrire des objets ou des personnages pour les faire identifier par d'autres qui ne les voient pas.

À tour de rôle, les enfants piochent une carte puis décrivent l'image sans la montrer. Les autres doivent reconnaître ce dont il s'agit pour gagner la carte et compléter leur planche support. L'enseignant trouvera dans le livret pédagogique un grand nombre de petits jeux et situations de communication pour préparer les enfants à jouer en autonomie.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 16 planches modèles.
- 4 planches supports vierges.
- 48 cartes correspondant aux dessins des planches modèles.
- 4 réglottes en plastique pour placer les planches modèles verticalement.

313 309 343 004 5



Progression des activités

Les 16 planches modèles sont organisées en 4 séries de 4 planches, selon une progression des objectifs langagiers :



• **Série verte** : Les jouets

(déterminants + noms + qualités)



• **Série orange** : Les vêtements



• **Série bleue** : Les positions

(notions spatiales : dans, sur, etc.)



• **Série rose** : Les actions

(verbe + complément d'objet)



4 ANS + MS GS Atelier pour 4

Jeu de langage

Un atelier d'entraînement conçu pour apprendre aux enfants à construire des phrases et à communiquer entre eux.

À tour de rôle, les enfants piochent une carte, puis décrivent l'image sans la montrer. Les autres doivent reconnaître la situation pour gagner la carte et compléter leur planche support. D'une série à l'autre, les phrases à construire s'enrichissent d'éléments lexicaux et grammaticaux.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches modèles de difficulté progressive.
- 4 planches supports.
- 2 jeux de 48 cartes correspondant aux dessins des planches modèles.
- 8 plots pour placer les planches modèles verticalement.

313 309 336 991 8



Progression des activités

Les planches illustrées représentent les situations à décrire. Elles se répartissent en 3 séries de difficulté progressive (verte, bleue, rouge). D'autres jeux sont proposés avec les cartes seules (jeu des familles, jeu des paires).



Compétences développées

- Comprendre, exécuter et savoir énoncer une consigne simple de placement ou de position.
- Utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.
- Connaître les indicateurs et les nuances de position.

4 ANS + MS GS 4 à 6 enfants

PIÈCES MAGNETIQUES

Topoprimo

Cet atelier permet d'acquérir et de réutiliser le vocabulaire de base des notions spatiales : dans, sur, sous, devant, derrière, à côté...

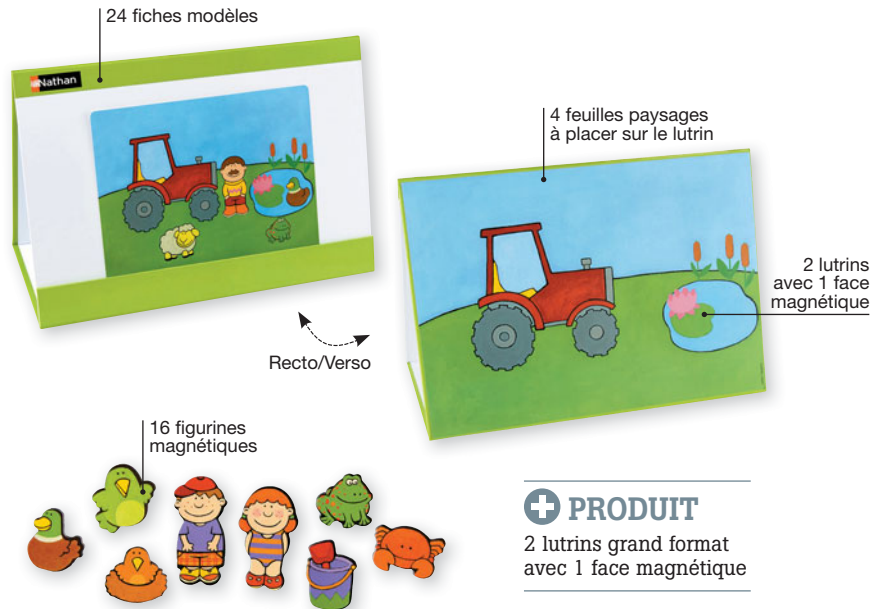
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 2 lutrins avec 1 face magnétique verte (33 x 23 cm).
- 4 feuilles paysages : le verger, la campagne, la maison, la plage (32,5 x 22,7 cm).
- 16 figurines magnétiques (4 par paysage) : 4 personnages, 3 objets, 9 animaux.
- 24 fiches modèles (21 x 18,5 cm).

313 309 342 867 7

Exemple d'activité

Un élève place une fiche modèle au dos du lutrin et décrit l'image. Le second doit placer les figurines sur la feuille paysage en fonction des indications reçues.



PRODUIT

2 lutrins grand format avec 1 face magnétique



4 ANS + MS GS 1 à 6 enfants

Jeux de la nature

Ce matériel, exploitable en atelier dirigé et en atelier d'entraînement, propose des jeux d'observation et de langage pour découvrir la biodiversité de six environnements naturels différents : le potager, la campagne, l'étang, la rivière, le bord de mer, le fond marin.

À partir des planches illustrées, les enfants apprennent à différencier les paysages, à connaître les espèces animales et végétales, à établir des comparaisons entre les différents milieux de vie, etc.

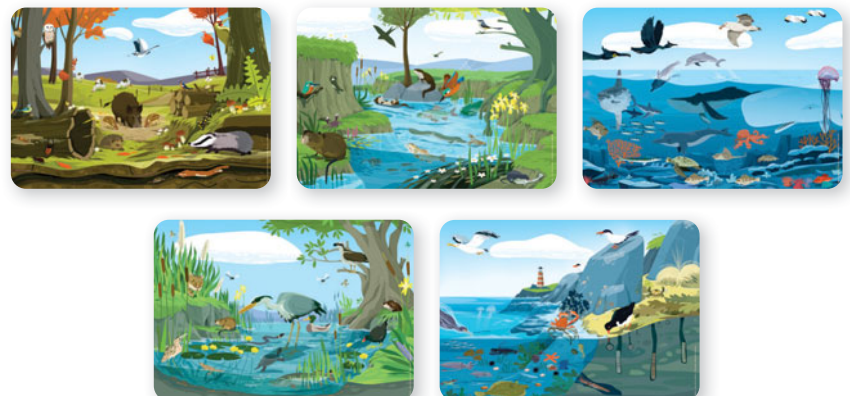
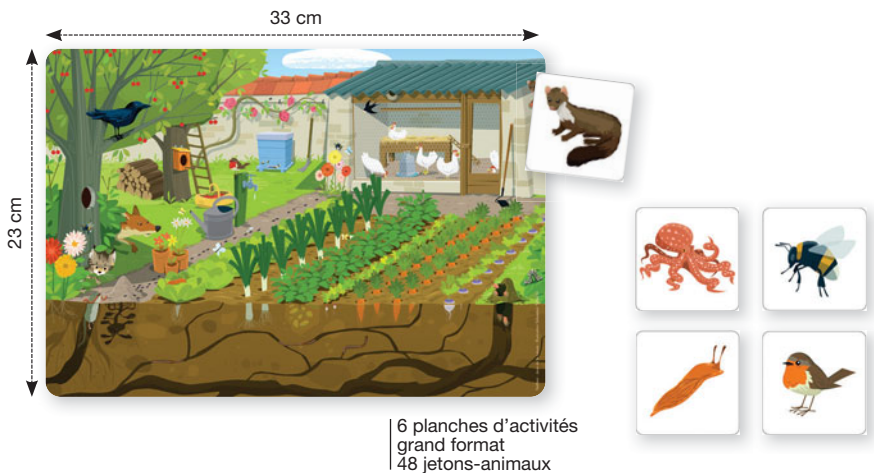
Chaque planche est richement illustrée et représente ce que l'on peut voir au-dessus / sur / au-dessous.

Le jeu de loto entraîne à prendre des indices et à « chercher la petite bête » pour compléter chaque planche.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches d'activités en carton (33 x 23 cm).
- 48 jetons-animaux en carton (7 x 7 cm).

313 309 336 198 1





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Observer, repérer les indices pertinents et interpréter une image.
- Retrouver l'ordre chronologique d'une histoire.
- Produire un récit cohérent.

3 ANS + PS MS 1 à 4 enfants

Le Bon Sens des Images

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité et ancienne formatrice en IUFM

Cet atelier dirigé, exploitable également en atelier d'entraînement, propose une progression pas à pas pour amener les élèves à mettre en ordre des images séquentielles et à appréhender les notions de causalité et de temporalité dans une histoire.



Les élèves s'entraînent à repérer le(s) personnage(s)/l'action/le lieu de l'histoire sur les images. Les illustrations en grand format sont volontairement épurées pour faciliter la prise d'indices.

Les suites d'images les incitent à passer de la description à la formulation d'un récit et à mettre en mots les relations temporelles (« avant », « après », « au milieu »), les relations spatiales et les relations de causalité (« pourquoi ? », « parce que »).

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 24 planches d'activités de 2, 3 ou 4 cases, avec ou sans image imprimée (23/33/46 x 13 cm).
- 52 cartes-images (10 x 10 cm).

313 309 342 280 4

PRODUIT

- Suites de 2, 3 puis 4 images
- Des illustrations épurées pour faciliter la prise d'indices

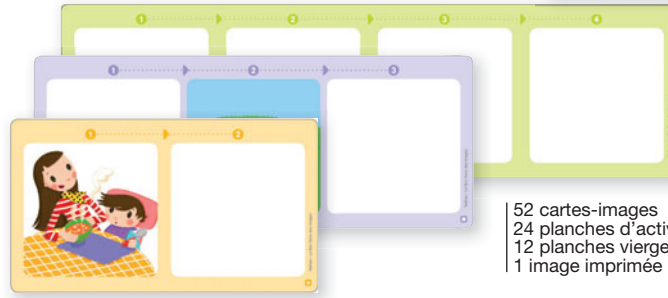
Les images

Les 52 cartes-images sont réparties en 5 séries.

Séries ♡, ■, ▲ : 12 suites de 2 images.

Série ● : 4 suites de 3 images.

Série ♥ : 4 suites de 4 images.



52 cartes-images
24 planches d'activités de 2, 3 ou 4 cases,
12 planches vierges et 12 planches avec
1 image imprimée

Les planches d'activités

Elles constituent un support adapté à la mise en ordre des images séquentielles et à la construction de petits récits.

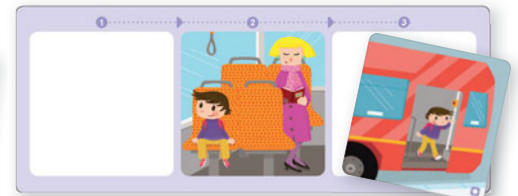
Les planches comportent 2, 3 ou 4 cases, avec ou sans image imprimée.

Chaque enfant complète sa planche avec la ou les cartes-images qui conviennent.

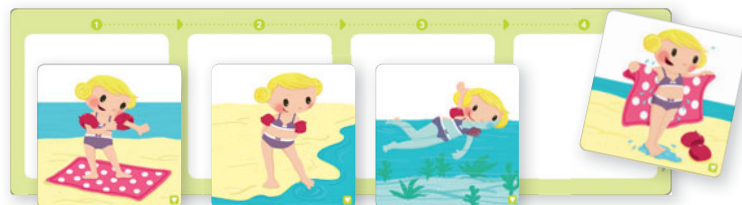
Exemples d'activités :



- Trouver l'image qui vient « après », la première étant donnée.



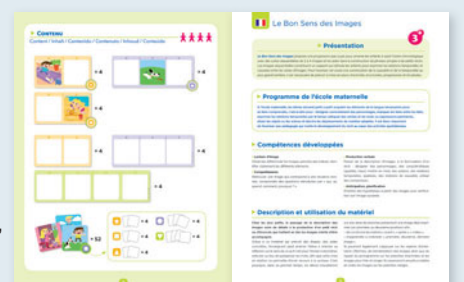
- Trouver l'image qui vient « avant » et « après », celle du milieu étant donnée.

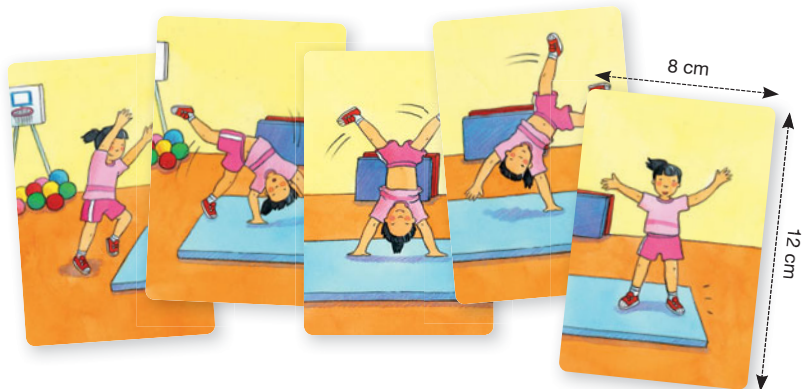


- Constituer une suite de 4 images sur une planche vierge.

Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique présente les objectifs et le déroulement des activités étape par étape.
- Il dresse un tableau récapitulatif des suites chronologiques et des histoires correspondantes.
- Il propose des pistes d'évaluation et un guide lexical avec les principaux éléments linguistiques (actions/verbes, notions spatiales/adverbes).





4 ANS + MS GS Atelier pour 4

71 CARTES

Scénario - Suites chronologiques

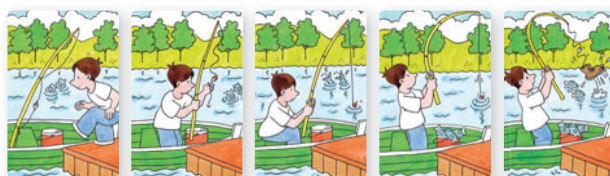
Ces images séquentielles, à exploiter en atelier dirigé, développent les compétences langagières des enfants et enrichissent le langage d'évocation.

Ces suites logiques se composent de 2 jeux de 35 et 36 cartes (2 niveaux de difficulté). Chaque série de cartes présente un scénario tiré d'une expérience de la vie quotidienne (L'habillement), d'une histoire connue (La maison du petit cochon), inventée ou amusante (La pêche, Le fantôme). Les scénarios font appel à l'imagination des enfants et suscitent l'envie de s'exprimer.

À partir de chaque série d'images, de nombreuses activités orales peuvent être mises en place : décrire, raconter, justifier son point de vue, donner un titre à l'histoire, imaginer une autre fin, etc.

• La boîte contient : 1 livret pédagogique et 2 jeux de 35 et de 36 cartes (12 x 8 cm).

313 309 337 230 7



Jeu 1 : 7 séries de 5 cartes à replacer dans l'ordre chronologique



Jeu 2 : 6 séries de 6 cartes dont 1 carte intruse

Carte intruse



4 ANS + MS GS

40 PHOTOS

Les saisons

40 photos pour découvrir le déroulement cyclique du temps.

L'imagier est organisé en 6 thèmes : les tenues vestimentaires, les plantes et les fruits, les animaux, les paysages, les activités humaines, les loisirs. Les paysages se déclinent en 4 sous-thèmes : la mer, la campagne, la ville, la montagne.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 40 photographies en couleurs (15 x 12 cm) et des intercalaires pour classer les familles de photos.

313 309 342 196 8



Compétences développées

- Développer l'écoute : identifier des sons, repérer des indices sonores.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et en utilisant un vocabulaire précis.
- Reconstituer la chronologie d'une histoire d'après des indices sonores et visuels.
- Décrire, expliquer, raconter, argumenter.

5 ANS + GS

Histoires séquentielles sonores

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité
et ancienne formatrice en IUFM

Un matériel d'écoute conçu pour travailler la langue orale. Par la mise en correspondance d'indices sonores et visuels, les enfants enrichissent leur vocabulaire et apprennent à construire un récit.

Les enfants explorent 2 thèmes liés aux notions de temps : la journée de l'écolier et les saisons. Chaque thème est décliné en 4 planches scènes et 4 suites séquentielles (de 4 ou 5 images), avec les ambiances et les indices sonores associés.

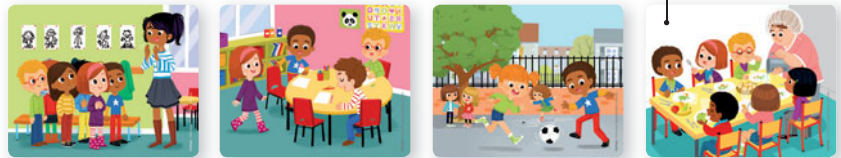
Le guide pédagogique propose de nombreuses activités s'appuyant sur des allers-retours entre le sonore, le visuel et le langage.

La boîte contient :

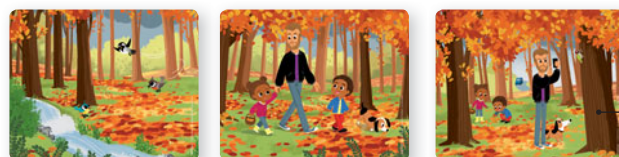
- 1 guide pédagogique.
- 1 CD audio (durée : 36 min / 31 plages). Un lien vers les sons numérisés en MP3 téléchargeables est indiqué dans le guide.
- 8 planches scènes (29,7 x 21 cm).
- 36 images séquentielles (15 x 12 cm).

313 309 342 347 4

• La journée de l'écolier



• Les saisons



+ Accompagnement pédagogique

- Le guide présente les objectifs et la démarche pédagogique.
- Il propose étape par étape les situations d'écoute et de langage à mettre en place avec le matériel.
- Il suggère des activités de prolongement.





3 ANS + PS MS GS 1 à 6 enfants

Parlons des expressions

Un atelier ludique pour connaître les expressions du visage et réfléchir à leur signification, au travers de soi et des autres. Ce matériel s'utilise en atelier dirigé et en jeux d'entraînement.

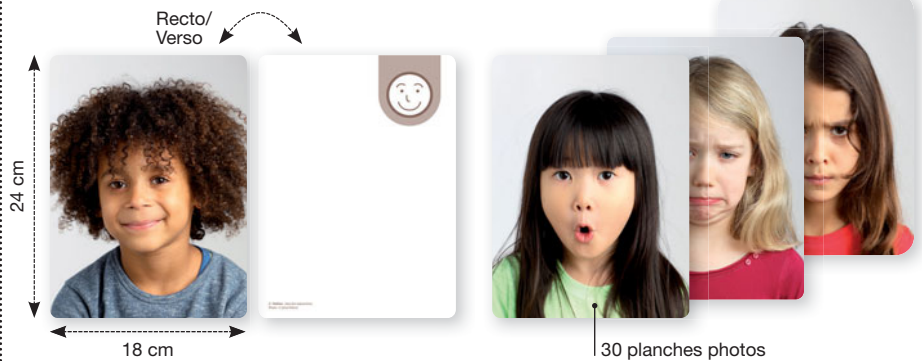
Les enfants apprennent à reconnaître, nommer, interpréter et reproduire 6 expressions faciales : le sourire, le rire, la tristesse, la colère, le dégoût et l'étonnement. Ils enrichissent leur vocabulaire et prennent conscience que le visage est un élément essentiel d'expression et de communication non verbale.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 30 planches photos cartonnées (24 x 18 cm).
- 6 jetons « expression » illustrés en carton (Ø : 6 cm).
- 6 planches de loto recto verso en carton (24 x 18 cm).
- 30 cartes-photos en carton (8 x 6 cm).

313 309 332 010 0

1 jeu de langage

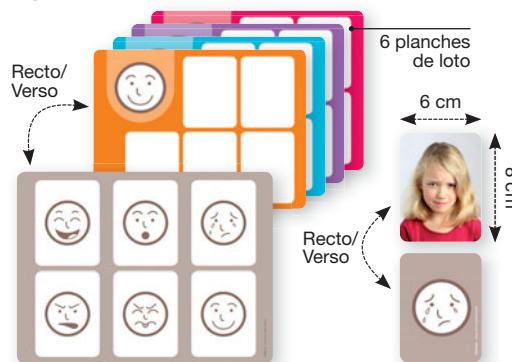


1 jeu de tri



6 jetons « expression »

2 jeux de loto



+ Accompagnement pédagogique

Le livret pédagogique accompagne l'enseignant dans la mise en place du matériel. Il contient :

- la présentation de l'atelier.
- les objectifs, les compétences visées en lien avec le programme.
- l'organisation des fiches d'activités.
- des propositions d'activités complémentaires.

3 ANS + PS MS GS PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier d'écoute musicale et d'expression

Autrice : Emmanuelle Réant-Hilmoine, professeure des écoles

Un outil original pour rendre actives les écoutes musicales faites en classe !

Les enfants écoutent un morceau de musique, puis expriment ce qu'ils ont perçu et ressenti en s'aidant d'un choix d'images magnétiques (photos et symboles) qu'ils viennent afficher sur un poster. Le poster est organisé en grandes zones de couleur correspondant chacune à une caractéristique musicale ou à l'expression d'une émotion : le caractère de la musique ; le timbre (voix ou instruments) ; l'intensité : fort, faible ; la vitesse (ou tempo) ; la hauteur : grave, aigu ; l'appréciation personnelle.

Le poster s'utilise sur un tableau magnétique.

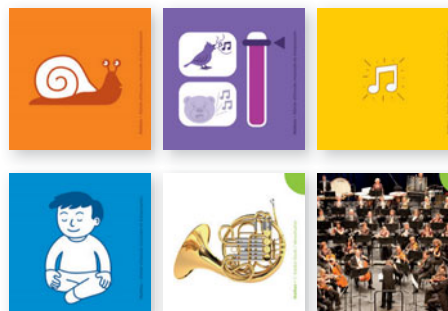
Les images favorisent l'expression verbale et les échanges entre enfants, qui pourront les réutiliser dans leurs propres productions musicales (chants ou petits instruments).

Les œuvres musicales fournies présentent chacune un fort contraste dans l'une des caractéristiques et permettent une ouverture culturelle.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique de 8 pages incluant 1 affiche « J'écoute » à photocopier (21 x 26 cm).
- 1 poster illustré (60 x 75 cm).
- 40 cartes magnétiques comprenant 25 cartes-symboles et 15 photos d'instruments de musique (8 x 8 cm).
- 1 CD avec 11 morceaux ou extraits de musique classique et du monde (26 min). Également disponibles à l'écoute sur une page Internet dédiée.

313 309 388 443 5



40 cartes magnétiques :
25 cartes-symboles et 15 photos d'instruments de musique

Sur notre site, retrouvez des extraits sonores



1 CD avec 11 œuvres ou extraits d'œuvres musicales

À VOIR AUSSI

Musicode p. 190



LES IMAGIERS SONORES

Les imagiers sonores proposent des jeux d'association son/image, à mener en atelier dirigé, pour découvrir l'environnement proche et s'appropriier le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne ou des animaux dans leur milieu de vie.

Compétences développées

- Développer l'écoute : différencier des sons, associer un son et une image.
- Développer la langue orale : s'exprimer, savoir nommer les objets ou les animaux, les actions (verbes).
- Apprendre à lire une image.
- Développer la mémoire visuelle et auditive.



2 ANS + PS MS GS

2x30
PHOTOS

Imagier sonore des petits

Avec 1 CD audio et 60 photos, en 2 formats, les élèves explorent 6 thèmes : les animaux, la musique, les objets, les transports, les loisirs, les expressions du visage. Les situations renvoient à des expériences de la vie quotidienne. Le grand format favorise les activités d'observation et de description. Le format carte facilite la manipulation par les petits et la mise en place des jeux. Le CD audio contient les sons associés à chaque image.

- **La boîte contient :** 1 livret pédagogique, 30 photos en couleurs grand format, 30 photos en couleurs format carte et 1 CD audio de 54 minutes. Un lien vers les sons (fichiers MP3 téléchargeables) est indiqué dans le livret.
- **L/I photos :** 29,7 x 21 cm et 12 x 8,5 cm.

313 309 342 219 4



2 ANS + PS MS GS

2x30
PHOTOS

Imagier sonore des animaux

Avec 1 CD audio et 60 photos, en 2 formats, les élèves découvrent les animaux d'ici et d'ailleurs, leurs cris et leurs milieux de vie. Le grand format favorise les activités d'observation et de description. Le format carte facilite la manipulation par les petits et la mise en place des jeux. Le CD audio contient les sons associés à chaque image.

- **La boîte contient :** 1 livret pédagogique avec code d'activation pour accéder aux ressources numériques, 30 photos en couleurs grand format, 30 photos en couleurs format carte (Les images numérisées vidéoprojetables peuvent aussi être annotées, masquées ou comparées) et 1 CD audio de 66 minutes. Un lien vers les sons (fichiers MP3 téléchargeables) est indiqué dans le livret.
- **L/I photo :** 29,7 x 21 cm et 12 x 8,5 cm.

313 309 342 212 5





4 ANS + MS GS 1 à 6 enfants

Jeux sonores des instruments de musique

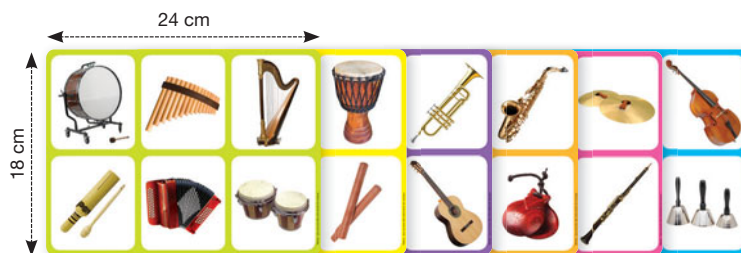
Cet atelier dirigé propose des activités et jeux sonores pour affiner l'écoute, stimuler l'expression orale et découvrir l'univers des instruments de musique.

- Activités de langage : pour découvrir les instruments en son et en image, les classer par familles, par gestes...
- Activités de découverte : retrouver les instruments dans les grandes images et observer, découvrir certaines ambiances sonores reprises sur le CD.
- Activités d'association : jouer et s'entraîner à associer son et image par un jeu de loto.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 16 planches photos en carton (24 x 18 cm).
- 6 planches de loto en carton (24 x 18 cm).
- 36 jetons en plastique (Ø : 3,5 cm).
- 1 CD de 40 minutes.

313 309 337 226 0



16 planches photos
6 planches de loto
36 jetons
1 CD de 40 minutes

3 ANS + PS MS GS

Les petites percussions en 20 séances

Auteur : Jean-Pierre Régner, musicien intervenant

Cet atelier dirigé propose un parcours d'éveil musical structuré et progressif pour découvrir et apprendre à utiliser les instruments à percussion.

- Le guide comprend 20 fiches et 2 supports audio et vidéo invitant les enfants à devenir « chercheurs de sons » et à exprimer leurs émotions par le jeu musical :
- 1- Découverte du son à travers des activités d'écoute, d'exploration et de production sonore.
 - 2- Maniement des instruments et expression d'un discours musical, en groupe ou individuellement.

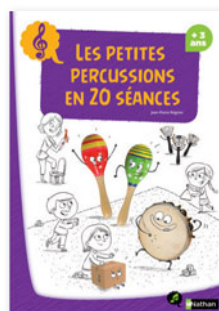
De nombreux thèmes sont abordés : ouvrir les oreilles, écouter l'autre, répondre en écho, comparer des sons, etc. Les élèves découvrent les notions de rythme, de volume (faible/fort), de hauteur (grave/aigu), de timbre, etc. 15 plages audio et des vidéos démonstratives de jeux et d'activités.

Le livret pédagogique explicite la démarche et présente le déroulement de chaque séance : objectifs, ressources, exemples et dialogues scénarisés.

Le livret contient :

- 1 guide pédagogique de 48 pages avec illustrations (21 x 29,7 cm).
- Pistes audio (durée : 36 minutes) et vidéos démonstratives de jeux et d'activités disponibles sur Internet.

313 309 380 197 5



@ Pistes audio et vidéos démonstratives de jeux et d'activités disponibles sur Internet.



Boîte à écouter

Très compacte et légère, la boîte à écouter est facile à déplacer pour organiser des activités d'écoute en atelier. Avec 2 compartiments à couvercle accueillant jusqu'à 30 CD, 1 répartiteur multicasque et un espace de rangement latéral pour des documents.

- En bois contreplaqué verni.
- Casque et répartiteur vendus séparément.
- L/H : 33 x 32 x 43 cm ; L/prof. compartiments : 27 x 14,5 x 16 cm et 27 x 12 x 16 cm.

313 309 372 836 4



PRODUIT

- Coussinets en mousse
- Longueur du cordon

Casque stéréo

Casque léger, confortable, ajustable. Bien adapté aux jeunes enfants. Pour une écoute individuelle ou en atelier. Muni de 1 petit jack.

- L jack : 3,5 cm.
- L cordon : 2,45 m.
- Ø écouteurs : 4 cm.

313 309 379 048 4

• Lot de 5.

313 309 379 059 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL



au lieu de

Répartiteur multicasque stéréo

Pour créer des ateliers d'écoute en éliminant les bruits parasites. Appareil qui permet à 5 enfants de brancher simultanément leur casque pour écouter la même source sonore. Muni de 1 petit jack.

- L jack : 3,5 cm.

313 309 379 049 1





Compétences développées

- Découvrir et explorer sa voix, maîtriser sa respiration, détendre son corps.
- Mémoriser des chansons et savoir les interpréter.
- Apprendre à chanter en chœur.
- Développer l'écoute réciproque et le sentiment d'appartenance au groupe.

@ Sur notre site, retrouvez des extraits sonores et un extrait du guide avec la liste des œuvres musicales



3 ANS + PS MS GS

Jeux vocaux et chant choral en 20 séances

Autrice : Marie-Françoise Bourdot, CPEM

Cet atelier apporte à l'enseignant tous les outils pratiques pour diriger des séances de chant choral en maternelle.

25 jeux vocaux pour préparer les enfants à chanter et 21 comptines et chansons du répertoire français et européen, enregistrées en version chorale et instrumentale. Les chants sont répartis en plusieurs catégories, selon leur objectif principal :

- la décontraction,
- la mise en voix,
- la diction, la maîtrise de la langue,
- les premières polyphonies (canon, ostinato),
- la mise en avant d'un soliste.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique de 48 pages.
- 1 CD (durée : 45 min) avec 25 jeux vocaux, 4 comptines et 17 chansons et versions instrumentales.

313 309 391 122 3

➕ **PRODUIT**

Chansons aussi en version instrumentale



Des chants adaptés pour développer l'écoute réciproque et le plaisir de chanter ensemble.



Des jeux de souffle et de posture



Des jeux d'expression vocale

Dans le guide pédagogique, chaque chant fait l'objet d'une double page pour mener les séances : des jeux de préparation corporelle (posture, souffle) et vocale, des jeux d'articulation et d'intonation, en relation avec le chant présenté avec sa partition, un déroulé de séance, et parfois des prolongements possibles. Une introduction donne des indications pour bien diriger une chorale de jeunes enfants.



4 ANS + MS GS

Les chansons à... rimer et articuler

Autrice : Pakita, professeure des écoles, créatrice de spectacles musicaux pour enfants

Un recueil de chansons originales, reliées entre elles par une histoire, pour explorer les sonorités de la langue. Chaque rencontre entre Grabouille la grenouille et les animaux de la ferme est l'occasion de travailler de manière ludique une difficulté de prononciation.

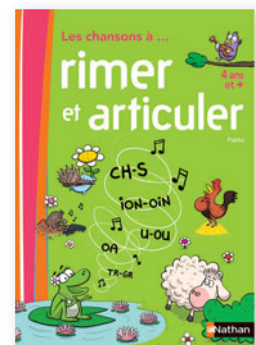
À travers 18 chansons et 7 virolanques, les élèves sont incités à distinguer les sons, à les reproduire en articulant et à les réutiliser dans un contexte différent. Exemples de chansons : « Gérard le jars attend son car à la gare », « La corbeille à Merveilles », « As-tu tâté ta tête ? ».

Les chansons sont reprises en version instrumentale.

Le guide suggère des activités pour associer son et mouvement, rendre consciente la prononciation, et utiliser l'imagination pour aller plus loin.

- 1 guide pédagogique (30 pages) avec conseils, paroles et 2 fiches de jeux.
- Pistes audio (durée : env. 60 min) disponibles sur Internet.

313 309 391 273 2



@ Pistes audio disponibles sur Internet. Retrouvez également des extraits sonores.



Compétences développées

- Scander les syllabes d'un mot et les dénombrer.
- Repérer une syllabe dans un mot (début, milieu ou fin).
- Identifier des syllabes identiques (début ou fin de mot).
- Discriminer des syllabes proches.

4 ANS + MS GS PIÈCES MAGNÉTIQUES

Ateliers Syllabes

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité
et ancienne formatrice en IUFM

Un outil complet pour développer la conscience syllabique et manipuler les syllabes orales par des activités simples, répétitives et complémentaires.

Le matériel permet de mettre en place :

- des jeux et des activités d'apprentissage (étape 1) puis de consolidation (étape 2), dirigés par l'enseignant et axés sur l'écoute de mots et la discrimination auditive ;
- des ateliers d'entraînement en autonomie (étape 3) pour renforcer les compétences déjà travaillées.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 46 cartes-photos magnétiques (10 x 10 cm).
- 4 étiquettes-syllabes magnétiques (L : 5,5 à 20 cm, l : 6,5 cm).
- 24 jetons ronds magnétiques (Ø : 2,5 cm).
- 68 pièces photos magnétiques (4 x 4 cm).
- 6 planches d'activités magnétiques pour dénombrer les syllabes (20 x 6 cm).
- 6 planches d'activités recto verso magnétiques (23 x 10,5 cm).

313 309 343 003 8



Étape 1 - Découverte et apprentissage (en atelier dirigé)

Matériel : • listes de mots pour l'enseignant • étiquettes-syllabes magnétiques

Les activités sont basées sur l'écoute de mots, sans support écrit ni imagé :

- 1- Scander les syllabes orales, être capable de distinguer les syllabes d'un mot prononcé.
- 2- Dénombrer les syllabes orales (1 à 4) et montrer l'étiquette magnétique correspondante.
- 3- Repérer des syllabes dans un mot, en début, milieu ou fin de mot : la chasse à la syllabe, le jeu du panier.
- 4- Identifier des syllabes identiques en début de mot : les syllabes jumelles, le jeu de l'intrus.
- 5- Identifier des syllabes identiques en début ou en fin de mot : les syllabes jumelles, le jeu de l'intrus.
- 6- Discriminer des syllabes proches : les fausses jumelles.
- 7- Répéter une syllabe, inverser une syllabe.

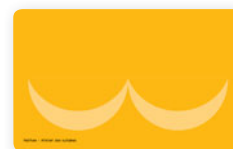
Exemple

Activité 2 - Dénombrer les syllabes orales :

L'enfant montre au tableau l'étiquette correspondant au nombre de syllabes entendues.



cœur = 1 syllabe



matin = 2 syllabes



anorak = 3 syllabes



escalader = 4 syllabes

Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique est un support indispensable pour exploiter pleinement les possibilités des trois ateliers. Il présente les objectifs, la démarche pédagogique, l'organisation de la classe et des séances d'activités structurées.
- Il décrit les activités phonologiques et donne les listes de mots à utiliser par compétence pour chaque activité.



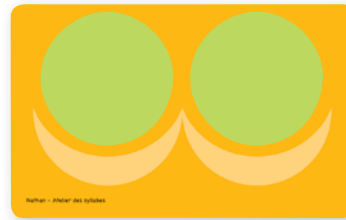
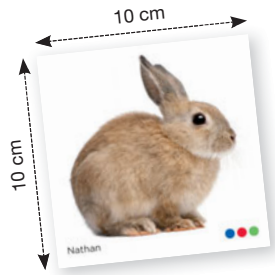


Étape 2 - Consolidation (en atelier dirigé)

Matériel : • listes de mots pour l'enseignant • cartes-photos magnétiques • étiquettes-syllabes et jetons ronds magnétiques

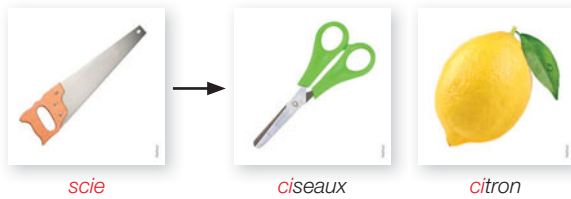
Les activités reprennent les mêmes compétences qu'à l'étape 1, avec en support des photos introduisant des mots nouveaux.

L'enfant dénombre les syllabes du mot.



Exemple : lapin = 2 syllabes

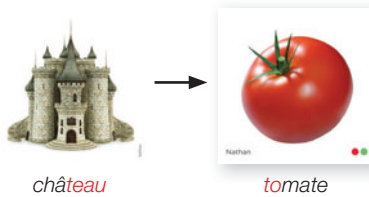
L'enfant trouve des mots commençant par la même syllabe.



L'enfant constitue des paires de mots finissant par la même syllabe.



L'enfant identifie un mot qui commence par la syllabe finale du mot énoncé (fin de mot - début de mot).



L'enfant repère une syllabe identique dans plusieurs mots (début - milieu - fin).



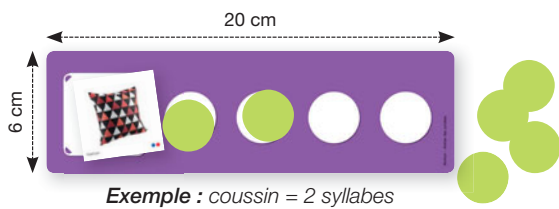
Étape 3 - Entraînement (en atelier autonome)

Matériel : • planches d'activités magnétiques • pièces photos magnétiques • jetons ronds magnétiques

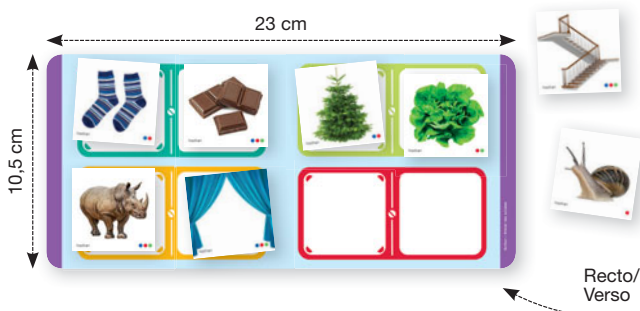
Ces activités sont proposées aux élèves pour renforcer leurs compétences dans des situations diversifiées.

Le matériel est prévu pour faire travailler jusqu'à 6 élèves sur la même compétence.

Chaque enfant pioche une pièce photo et compte le nombre de syllabes.



Chacun constitue des paires de mots commençant par la même syllabe.



Chacun trouve des mots contenant la même syllabe.





Compétences développées

- Décomposer les mots en syllabes et dénombrer les syllabes d'un mot.
- Localiser une syllabe dans un mot (début, milieu, fin).
- Repérer des syllabes identiques dans un mot et dans des mots différents.
- Manipuler les syllabes pour former des mots.
- Découvrir la relation entre langue orale et langue écrite.

5 ANS + GS 2 à 6 enfants



Le Bon Sens des Syllabes

Autrice : Colette Hennetier-Eude
Professeure des écoles

Un atelier d'entraînement pour développer la conscience phonologique chez l'enfant, tout en faisant le lien entre l'oral et l'écrit.



Par l'écoute, l'enfant apprend à repérer les syllabes orales et à décomposer les mots en syllabes. Puis, en observant les mots écrits, il apprend peu à peu à lire les syllabes simples. Ensuite, comme dans un jeu d'assemblage, il s'entraîne à construire et à lire des mots en manipulant les syllabes écrites.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 bandes-mots recto verso en carton.
- 84 jetons-syllabes magnétiques.
- 2 caches en carton.
- 2 garages à syllabes magnétiques.
- 2 supports magnétiques pour construire les mots.

313 309 388 058 1

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 bandes-mots recto verso en carton.
- 84 jetons-syllabes magnétiques.
- 4 caches en carton.
- 4 garages à syllabes magnétiques.
- 4 supports magnétiques pour construire les mots.

313 309 388 061 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 bandes-mots recto verso en carton.
- 84 jetons-syllabes magnétiques.
- 6 caches en carton.
- 6 garages à syllabes magnétiques.
- 6 supports magnétiques pour construire les mots.

313 309 388 062 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Le matériel à manipuler

Les 36 bandes-mots sont organisées en 6 séries de difficulté progressive. Les mots sont composés de 2 ou de 3 syllabes. La dernière série introduit le « e » muet (dernière syllabe).



Exemples d'activités

- Distinguer les syllabes d'un mot :



Recto : L'enfant nomme l'illustration puis découvre le mot, syllabe par syllabe.



Verso : L'enfant lit le mot puis vérifie avec l'illustration.

- Manipuler des syllabes pour construire un mot :

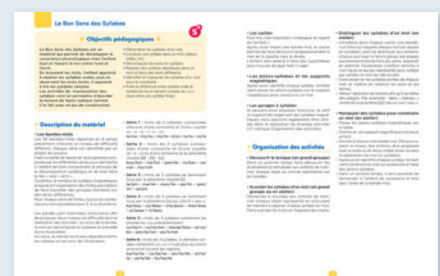


L'enfant construit un mot, avec ou sans l'aide de la bande-mot.

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente le matériel, les objectifs et l'organisation des activités.
- Il décrit les différentes activités à mettre en place : activités phonologiques, observation et construction de mots écrits.
- Il propose des activités de prolongement : manipulations, construction de mots nouveaux, jeu du « mot mystère », fiches à reproduire pour s'entraîner sur un autre support et garder une trace.

@ Sur notre site, téléchargez les fiches d'activités





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Développer la conscience phonologique et la discrimination perceptive auditive fine.
- Repérer un son-voyelle en finale de mots.
- Associer des mots se terminant par le même son-voyelle.
- Enrichir le vocabulaire.

3 ANS + PS MS GS

Les amis des sons

Auteur(trice)s : Annick Mauffrey et Isdey Cohen Ancien(ne)s professeur(e)s de français à l'IUFM de Paris

Cet atelier dirigé propose des activités de phonologie ludiques et structurées à partir de comptines pour travailler la perception et l'articulation de 10 sons-voyelles en finale de mots.



Les comptines sont le point de départ des activités. Chaque comptine met en scène un personnage référent du son étudié : la fourmi pour le son [i], le lama pour le son [a], le lionceau pour le son [o], etc.

Les activités phonologiques décrites dans le guide prennent appui sur :

- des comptines, des formulettes et des chansons à écouter, à mémoriser et à dire pour s'entraîner à identifier les sons ;
- 120 cartes-mots (12 mots par son-voyelle) à mettre en correspondance avec chaque son étudié par des jeux d'écoute et de devinettes.

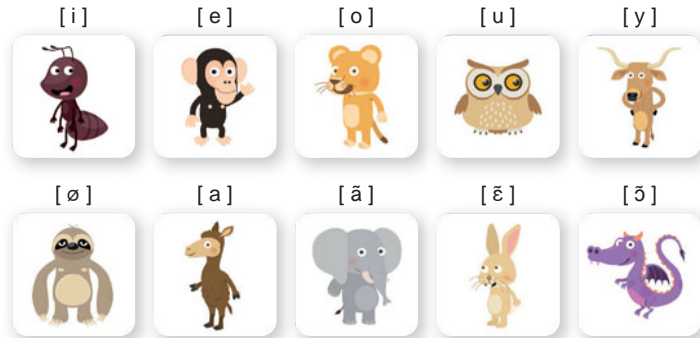
La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 10 cartes-comptines illustrées recto verso (21 x 29,7 cm).
- 120 cartes-mots (10 x 10 cm).

313 309 391 112 4

Les sons étudiés :

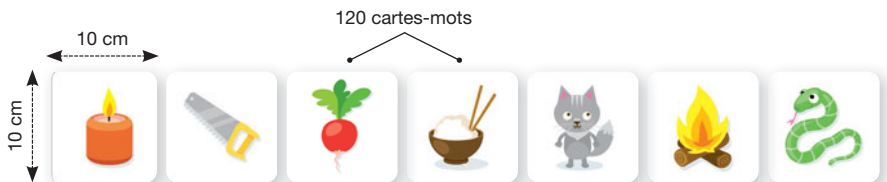
- 10 sons-voyelles en finale de mots



Les cartes-comptines :



Les cartes-mots :



+ Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique présente les objectifs, les choix théoriques et des conseils pour mettre en place une progression phonologique adaptée.
- Il présente pour chaque son étudié les différentes activités et décrit comment conduire les séances.
- Il suggère des compléments (comptines, devinettes, vocabulaire) pour prolonger les activités et travailler des oppositions de sons.



Sur notre site, consultez le guide pédagogique.





4 ANS + MS GS Atelier pour 4

Atelier Tris - Les amis des sons

Auteur(trice)s : Annick Mauffrey et Isdey Cohen
Ancien(ne)s professeur(e)s de français à l'IUFM de Paris

Un atelier d'entraînement conçu pour travailler 10 sons-voyelles en finale de mots. Il permet d'approfondir les activités de l'atelier dirigé *Les amis des sons*, tout en exerçant les capacités de tri et de classement des enfants.



Les fiches d'activités proposées vont permettre aux enfants de s'entraîner à la discrimination auditive en travaillant des sons-voyelles deux à deux. L'identification du son-voyelle en finale de chaque mot illustré est matérialisée par les jetons « personnages référents ».

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités réparties en 6 séries de 4 fiches (25,5 x 8,5 cm).
- 100 jetons « personnages référents » en carton : 10 de chaque personnage (4 x 4 cm).
- 4 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).

313 309 305 182 0

Compétences développées

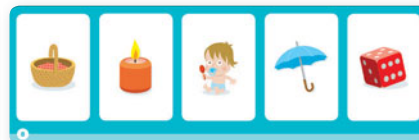
- Développer la conscience phonologique et la discrimination perceptive auditive fine.
- Repérer un son-voyelle en finale de mots.
- Identifier un son-voyelle commun à plusieurs mots.
- Enrichir le vocabulaire.

Progression des activités

Elles s'organisent autour de 24 fiches consignes organisées en 6 séries de 4 fiches. Les 5 premières séries travaillent des oppositions de sons. La dernière série met en jeu les 10 sons-voyelles.



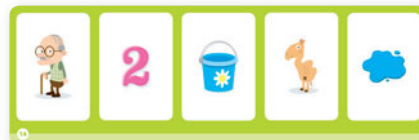
- **Série jaune** : [y] / [u] -
jetons zébu/hibou



- **Série bleue** : [i] / [e] -
jetons fourmi/chimpanzé



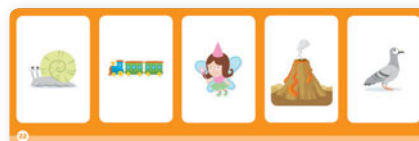
- **Série violette** : [a] / [ã] -
jetons lama/éléphant



- **Série verte** : [o] / [ø] -
jetons lionceau/paresseux



- **Série rose** : [ɛ] / [ɛ̃] -
jetons lapin/dragon



- **Série orange** : les 10 sons-voyelles -
tous les jetons



**OFFRE
SPÉCIALE**

Les amis des sons + Atelier Tris - Les amis des sons

soit d'économie
313 309 305 184 4



+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, la progression phonologique, l'organisation des fiches et de chaque série.
- Il propose des activités de découverte et le descriptif des activités en atelier.



Sur notre site,
consultez le livret
pédagogique





Nouveau



Compétences développées

- Développer la discrimination perceptive auditive fine.
- Acquérir une première conscience phonologique des sons proches.
- Identifier des sons communs à plusieurs mots.
- Élargir le vocabulaire.

4 ANS + MS GS Atelier pour 6

La maison des sons

Auteur : Florent Nouguez, professeur des écoles, formateur et auteur du site classedeflorent.fr

Cet atelier stimule et renforce l'apprentissage des phonèmes pour faciliter l'entrée ultérieure dans l'écrit.

L'enfant identifie des phonèmes dans des mots en associant les jetons représentant ces mots à la maison du son correspondante. L'atelier offre différentes modalités de travail pour varier les activités et encourager la coopération : activités individuelles, en binôme ou à plusieurs. L'approche très progressive de l'apprentissage permet d'adapter le jeu aux capacités des élèves.

Un QR code au verso de chaque jeton donne accès à l'enregistrement audio du mot, ce qui aide à vérifier la prononciation et à mémoriser le vocabulaire en autonomie. Reproduits dans le cahier de l'élève, les QR codes permettent de réécouter les mots appris à la maison.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 maisons des sons (33 x 20,5 cm).
- 26 jetons référents ronds recto verso (Ø : 5,5 cm).
- 156 jetons mots carrés recto verso (4,4 x 4,4 cm).

313 309 909 964 2



6 maisons des sons
26 jetons des sons référents
156 jetons : 6 jetons par phonème

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente l'atelier, les compétences visées et la progression phonologique conseillée.
- Il décrit le déroulement des activités guidées par l'enseignant et propose des prolongements en lien avec l'utilisation des QR codes.



Progression des activités

Les phonèmes sont organisés en 4 séries progressives :

- **Série rose** - sons-voyelles : A, I, O, E, É, U.
- **Série violette** - sons-consonnes « fricatives » : F, L, R, S, V, Z, J.
- **Série orange** - sons-consonnes « plosives ou occlusives » : M, P, T, N, D, K, B.
- **Série turquoise** - sons formés de 2 graphèmes : AN, CH, IN, OI, ON, OU.



- 1- Le jeton référent du son étudié est placé sur le toit de la maison.
- 2- Les jetons à trier sont déposés dans le jardin.
- 3- L'enfant place les jetons des mots dans lesquels il entend le phonème ciblé aux emplacements prévus.



4 ANS + MS GS Atelier pour 3/6



Atelier des sons

Auteur(trice)s : Annick Mauffrey et Isdey Cohen Ancien(ne)s professeur(e)s de français à l'IUFM de Paris

Cet atelier d'entraînement permet d'exercer l'écoute et la discrimination des sons par le repérage et la distinction de 26 sons : 10 sons-voyelles et 16 sons-consonnes.



À l'aide de couronnes ou de jetons magnétiques, les élèves sélectionnent ou masquent les images correspondant au son étudié sur les planches d'activités.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches magnétiques recto verso réparties en 4 séries de 6 planches (35 x 16 cm ; 28 x 16 cm).
- 78 images clés (26 images en 3 exemplaires).
- 6 porte-étiquettes magnétiques pour insérer les images clés (8 x 5 cm).
- 60 couronnes magnétiques pour sélectionner les images.
- 60 jetons magnétiques pour masquer les images.

313 309 340 015 4



3 ANS + PIÈCES MAGNÉTIQUES

Porte-étiquettes magnétiques - Lot de 20

20 porte-étiquettes à personnaliser en fonction des activités menées en classe. Les étiquettes se glissent dans le support magnétique et se retirent facilement. Idéals pour les manipulations sur des supports muraux.

- 20 porte-étiquettes magnétiques.
- L1 : 8 x 5 cm.

313 309 379 069 9

Compétences développées

- Développer la discrimination perceptive auditive fine.
- Consolider le système phonologique des enfants.
- Enrichir le bagage linguistique, en particulier lexical.

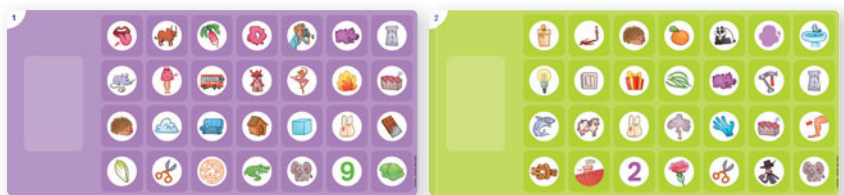
Progression des activités

12 planches magnétiques recto verso réparties en 4 séries de 6 planches :

- **Série orange** : trouver les images dont le mot comporte le son travaillé quelle que soit sa position.
- **Série bleue** : trouver les images dont le mot comporte plusieurs fois le son travaillé.
- **Série verte** : trouver les images dont le mot comporte le son en position initiale.
- **Série violette** : trouver les images dont le mot comporte le son en position finale.

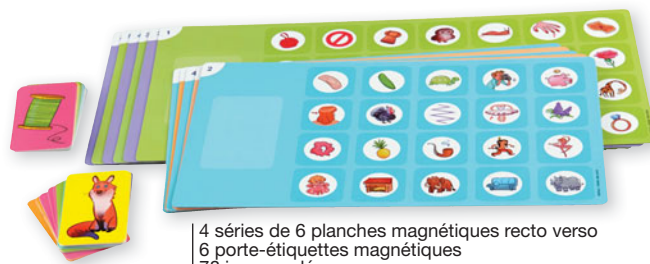
Les images clés et les porte-étiquettes

- 78 images clés (26 images en 3 exemplaires) à insérer dans les porte-étiquettes magnétiques. Chaque image clé symbolise un son qui se trouve à l'initiale du mot représenté : par exemple igloo pour [i], dauphin pour [d].



Les jetons

- 60 couronnes magnétiques pour sélectionner les images.
- 60 jetons magnétiques pour masquer les images.



4 séries de 6 planches magnétiques recto verso
6 porte-étiquettes magnétiques
78 images clés
60 couronnes magnétiques
60 jetons magnétiques

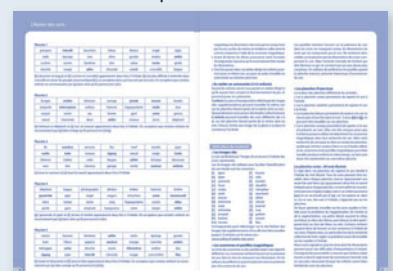


Exemple - série orange : repérer le son [i] de igloo dans les mots représentés

+ Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique présente les objectifs, les choix théoriques et la progression des activités.
- Il décrit les différentes utilisations : initiation collective, activités en atelier dirigé ou en autonomie.
- Il comprend 14 fiches à reproduire pour rendre compte de la progression de l'enfant tout au long de l'année.

Sur notre site, téléchargez les étiquettes clés supplémentaires





3 ANS + PS MS

Les roues des sons 1

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour exercer l'écoute et développer la discrimination auditive.

Ce jeu aborde les 14 sons les plus utilisés à l'école maternelle : 6 phonèmes voyelles et 8 phonèmes consonnes. L'enfant forme une roue autour d'un son en associant trois mots ayant en commun ce son, puis il la retourne pour s'autocorriger. Très souple d'utilisation, le matériel permet des activités collectives, de groupe et individuelles.

La boîte contient :

- 1 notice pédagogique.
- 14 roues des sons prédécoupées en 4 pièces, soit 56 pièces.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 330 166 6



5 ANS + GS

Les roues des sons 2

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour exercer l'écoute et développer la discrimination auditive.

Ce jeu aborde 15 sons complémentaires aux *Roues des sons 1* : 4 phonèmes voyelles et 11 phonèmes consonnes. L'enfant forme une roue autour d'un son en associant trois mots ayant en commun ce son, puis il la retourne pour s'autocorriger. Très souple d'utilisation, le matériel permet des activités collectives, de groupe et individuelles.

La boîte contient :

- 1 notice pédagogique.
- 15 roues des sons prédécoupées en 4 pièces, soit 60 pièces.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 330 165 9

Les roues des sons - Lot de 2
Les roues des sons 1 + Les roues des sons 2
313 309 330 167 3
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



5 ANS + GS

48 CARTES

Digicartes Phonologie GS

48 cartes (6 séries de 8 cartes autocorrectives) pour :

- découvrir 12 phonèmes,
- repérer la présence ou non d'un phonème dans un mot,
- distinguer les sons-voyelles a, e, i, o, u, é,
- se familiariser avec la graphie correspondante,
- discriminer les sons proches : f/v, s/ch, s/z, ch/j, j/z.

• **La boîte contient :** 1 livret pédagogique incluant 1 fiche évaluation, 48 cartes recto verso (10 x 10 cm) et 5 intercalaires.

313 309 388 051 2



Le son [a]



Le son [e]



Le son [s]



4 ANS + MS GS Atelier pour 6

Le Bon Sens des Mots

Autrice : Colette Hennetier-Eude
Professeure des écoles

Un atelier d'entraînement conçu pour développer les compétences nécessaires à la construction de phrases simples et à la reconnaissance de mots écrits.



Par la manipulation de cartes et de bandes illustrées à faire glisser dans des caches, l'enfant apprend progressivement à :

- utiliser des structures syntaxiques simples (jeux de construction de phrases et de substitution) ;
- segmenter la phrase en mots ;
- percevoir l'importance de l'ordre des mots dans la phrase ;
- reconnaître des mots écrits ;
- établir la relation oral/écrit.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 16 cartes-personnages recto verso (4 cartes par personnage).
- 64 cartes-mots recto verso (4 cartes par mot).
- 16 cartes-verbos recto verso (4 cartes par verbe).
- 64 cartes-scènes recto verso (16 cartes par action).
- 32 bandes récapitulatives recto verso.
- 6 caches en carton.

313 309 379 097 2

Accompagnement pédagogique

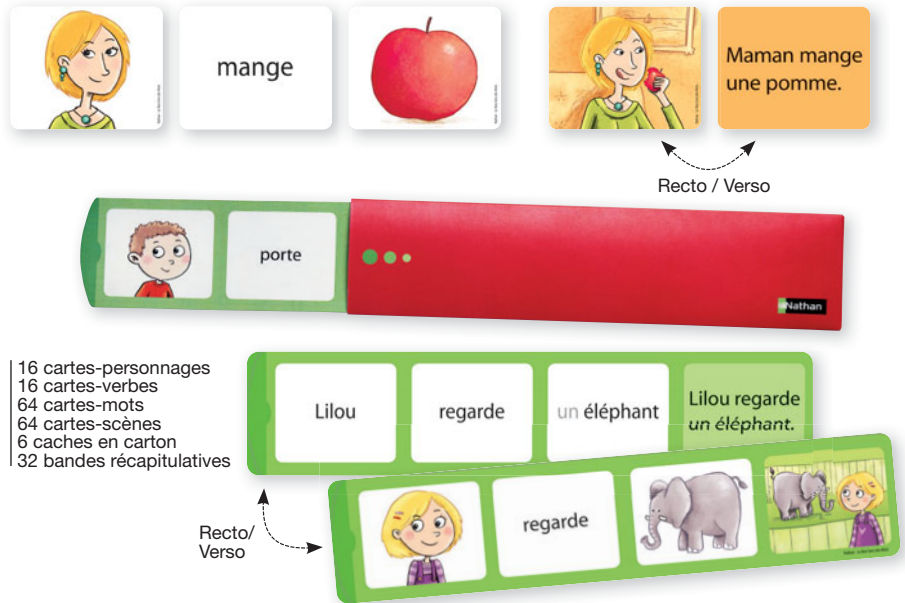
- Le livret pédagogique présente le matériel et ses objectifs.
- Il propose une organisation progressive des activités :
 - découvrir et se familiariser avec les cartes individuelles ;
 - construire une phrase simple (3 étapes) et associer la carte-scène correspondante ;
 - passer du dire au lire ;
 - lire des mots et procéder à des associations ;
 - lire une phrase et en comprendre le sens.
- Il suggère des activités de prolongement : construction de phrases drôles et insolites, réalisation d'un tableau à double entrée...

Compétences développées

- Comprendre l'ordre des mots dans la phrase.
- Se familiariser avec l'écrit en reconnaissant des mots simples.
- Découvrir la relation entre langue orale et langue écrite.

Le matériel à manipuler

- 160 cartes : sur chaque carte, la représentation illustrée d'un personnage, d'un mot ou d'une scène avec, au dos, l'écriture en script, sauf pour les cartes verbes qui ne sont pas illustrées.
- Les bandes illustrées sont construites en 4 étapes, sur le même principe.



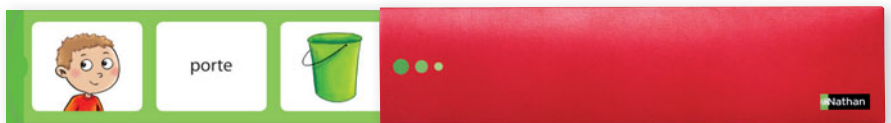
Exemples d'activités

- Construire et dire une phrase simple :

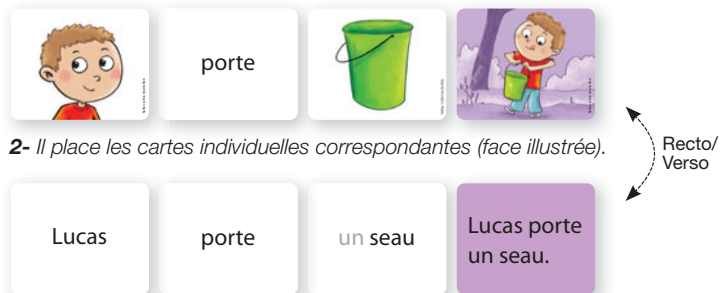


L'enfant construit la phrase puis valide avec la carte-scène.

- Passer du dire au lire :



- 1- L'enfant fait glisser la bande et dit la phrase en respectant l'ordre des mots. Il valide avec la dernière case (scène).



- 2- Il place les cartes individuelles correspondantes (face illustrée).
- 3- Il retourne chaque carte pour découvrir la phrase écrite.

À VOIR AUSSI

Cap sur le langage p. 138



5 ANS +

GS

Atelier pour 1/6



ATELIERS D'ENTRAÎNEMENT VISUEL

Autrice : Françoise Eriksen

Enseignante référente de scolarité et ancienne formatrice en IUFM

- Cette collection vise à développer les capacités de discrimination visuelle spécifiques, dans le but de préparer les enfants à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Elle comprend cinq ateliers indépendants pour des activités en autonomie :
 - Les ateliers Panneaux et Formes présentent des signes figuratifs et des formes préparant aux tracés des lettres.
 - Les ateliers Capitales, Script et Cursives exercent la reconnaissance des lettres ou d'enchaînements de lettres dans les trois graphies.
- L'enfant doit repérer les jetons identiques aux modèles, constituer des suites (de gauche à droite ; ligne par ligne) et écarter les intrus.



3 jetons identiques au modèle et 2 intrus par ligne

Entraînement visuel - Panneaux

Les enfants s'exercent à identifier des signes figuratifs proches ou identiques, mais qui peuvent être orientés ou positionnés différemment.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques (15,2 x 15,4 cm).
- 120 jetons magnétiques soit 20 jetons par planche.

313 309 340 508 1



3 jetons identiques au modèle et 2 intrus par ligne

Entraînement visuel - Formes

Les enfants s'exercent à repérer des positionnements (à gauche de, à droite de, en haut de, en bas de...) ainsi que des directions (vers la gauche, vers la droite, vers le haut, vers le bas).

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques (15,8 x 10,9 cm).
- 120 jetons magnétiques soit 20 jetons par planche.

313 309 340 509 8



3 jetons identiques au modèle et 2 intrus par ligne

Entraînement visuel - Capitales

Les enfants s'exercent à repérer des positionnements (à gauche, au milieu, à droite) ainsi que l'ordre des lettres pour acquérir le sens de l'écriture.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques (19,6 x 11 cm).
- 120 jetons magnétiques soit 20 jetons par planche.

313 309 340 510 4



3 jetons identiques au modèle et 2 intrus par ligne

Entraînement visuel - Script

Les enfants s'exercent à repérer des positionnements (à gauche, au milieu, à droite) ainsi que l'ordre des lettres pour acquérir le sens de l'écriture.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques (19,5 x 11 cm).
- 120 jetons magnétiques soit 20 jetons par planche.

313 309 340 511 1



3 jetons identiques au modèle et 2 intrus par ligne

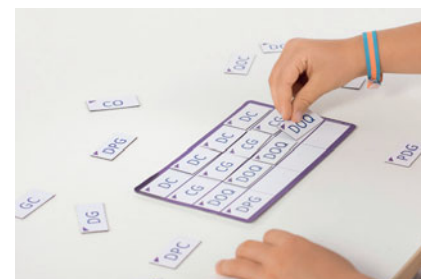
Entraînement visuel - Cursives

Les enfants s'exercent à repérer des positionnements (à gauche, au milieu, à droite) ainsi que l'ordre des lettres pour acquérir le sens de l'écriture.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 planches magnétiques (19 x 11,6 cm).
- 120 jetons magnétiques soit 20 jetons par planche.

313 309 340 512 8



Entraînement visuel - Lot de 5 ateliers

Panneaux + Formes + Capitales + Script + Cursives

313 309 340 523 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS + PS MS GS **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Musicode

Autrice : Agnès Pernot, CPEM

Un matériel évolutif pour mettre en place des activités d'écoute, d'expression et de codage / décodage associant sons, gestes, images et symboles. L'enfant découvre l'intérêt de coder des informations visuelles et auditives par des symboles, ces codes adoptés par le groupe que l'on peut juxtaposer et combiner pour faciliter la lecture, la mémorisation et la transmission.

Les enfants produisent des suites de sons et des rythmes simples avec :

1. des petits instruments de percussion ;
 2. des percussions corporelles ;
 3. des objets divers (bouteille, baguettes...).
- Ils traduisent ces sons et leurs gestes par des images (photos, dessins, symboles) pour garder la trace des rythmes créés et vont jusqu'à inventer leur propre écriture codée.

Le CD contient des suites sonores à reproduire et des vidéos pour guider l'enseignant. La démarche de recherche de sens et d'imagination stimule les enfants, petits et grands !

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique de 10 pages.
- 46 cartes magnétiques (8 x 8 cm), dont 7 vierges effaçables pour feutres à l'eau et réinscriptibles.
- 1 CD avec 29 pistes audio et 3 pistes vidéo (également téléchargeables sur Internet).

313 309 388 445 9

+ Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique permet la mise en œuvre des activités et la différenciation pédagogique.
- Démarche et étapes d'apprentissage :
 - 1- Découverte du rapport image / symbole / son : activités d'association, d'expression musicale, jeux d'écoute (ex. : la cabane à musique).
 - 2- Codage avec les percussions corporelles, de la découverte des gestes jusqu'à la résolution de situations-problèmes : comment noter le silence, deux gestes en même temps, jouer fort ou faible ?
 - 3- Activités créatives : accompagner des chansons, utiliser des objets sonores, imaginer d'autres signes pour coder...

Compétences développées

- Savoir coder une formule sonore ou musicale à l'aide de représentations graphiques.
- Prendre conscience du sens de la lecture et de l'écriture (de gauche à droite).
- Développer ses capacités corporelles et sensorielles.
- Créer une suite de sons, un rythme simple à l'aide de sources sonores variées.

Voir la vidéo :



+ PRODUIT

- Activités évolutives, adaptées aux possibilités gestuelles des enfants
- Recommandé pour la remédiation

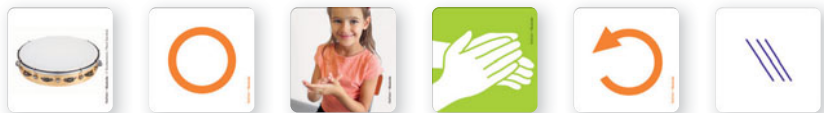


@ Pistes audio et vidéo également disponibles sur Internet.



- Faire le lien entre son et image en découvrant les petites percussions et les percussions corporelles.

- Passer de l'image au symbole, au code, et en créer de nouveaux.



- Créer des séries : Piste 13, on entend Claves / Maracas / Tambourin / Silence (4 fois).



- Imaginer des « partitions mystères », accompagner des chants...





Compétences développées

- Apprendre les lettres de l'alphabet dans les trois graphies : capitale, cursive, script.
- Comprendre qu'un mot est constitué de plusieurs lettres.
- Reconnaître la première lettre et la dernière lettre d'un mot.
- Savoir composer un mot (4 lettres).

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Boîtes à lettres

Cet atelier d'entraînement permet de développer les compétences liées à la reconnaissance des lettres de l'alphabet et à la découverte du principe alphabétique.

Chaque enfant dispose d'une boîte à lettres dans laquelle est insérée une fiche consigne. À l'aide des jetons correspondants, il doit compléter les cases de la boîte en respectant chaque consigne. Par l'observation et la manipulation de jetons-lettres et de jetons-mots, les élèves prennent conscience qu'une même lettre peut être représentée de plusieurs façons et qu'un mot est constitué de plusieurs lettres, dans un ordre précis. Utilisés seuls, les jetons sont un excellent support pour des activités de reconnaissance des lettres et pour l'apprentissage de l'alphabet.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 117 jetons en carton : 111 jetons-lettres et 6 jetons-mots dans les 3 graphies.
- 2 boîtes de tri en plastique.

313 309 336 900 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 117 jetons en carton : 111 jetons-lettres et 6 jetons-mots dans les 3 graphies.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 336 923 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 117 jetons en carton : 111 jetons-lettres et 6 jetons-mots dans les 3 graphies.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 336 924 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Boîtes de tri p. 245

Progression des activités

Elles s'organisent autour de 36 fiches consignes réparties en 6 séries de 6 fiches. Dans les deux premières séries, les lettres sont regroupées par similitude graphique.

- **Série rose** : lettres capitales.
- **Série bleue** : lettres cursives.
- **Série orange** : lettres en script.
- **Série violette** : les trois écritures des lettres.
- **Série verte** : les trois écritures d'un mot.
- **Série rouge** : la composition d'un mot.



+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, l'organisation des séries et propose plusieurs pistes d'activités :
 - avec des jetons seuls : reconnaissance des lettres et apprentissage de l'alphabet (dans l'ordre, dans le désordre, lettres manquantes, intrus) ;
 - avec les fiches seules : nommer chaque animal, trouver l'initiale du nom, réaliser un abécédaire ;
 - avec l'ensemble du matériel : suivre les consignes, introduire un enjeu de rapidité.





3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier des mots 1

Cet atelier d'entraînement propose de découvrir et d'aborder le principe alphabétique de manière simple et efficace. Les enfants commencent à composer quelques mots en autonomie.

L'enfant apprend à reconnaître les lettres de l'alphabet et à reproduire des mots simples, d'après un modèle. La présentation de mots isolés, accompagnés d'une illustration, favorise la correspondance entre l'oral et l'écrit.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 2 réglottes en plastique transparent.
- 66 pions-lettres en plastique : 33 capitales, 33 minuscules d'imprimerie et 2 pions vierges.

313 309 342 214 9

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 4 réglottes en plastique transparent.
- 122 pions-lettres en plastique : 61 capitales, 61 minuscules d'imprimerie et 2 pions vierges.

313 309 342 236 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 6 réglottes en plastique transparent.
- 178 pions-lettres en plastique : 89 capitales, 89 minuscules d'imprimerie et 2 pions vierges.

313 309 342 237 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Pions-lettres majuscules et script p. 199
Réglottes en plastique p. 199

Compétences développées

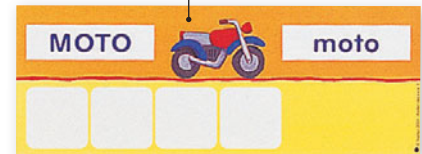
- Connaître les correspondances entre écriture en capitales et écriture en script.
- Reconnaître et reproduire des mots simples (3 à 6 lettres).
- Écrire des mots en utilisant les lettres.



Progression des activités :

Les 24 fiches d'activités sont réparties en 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive (mots de 3, 4, 5 et 6 lettres).

24 fiches d'activités illustrées avec deux graphies.



Pour les mots de 3 lettres, l'enfant est guidé par des cases préremplies



Réglotte en plastique

Les réglottes peuvent se clipser entre elles pour écrire un même mot en capitales et en minuscules.

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs et l'organisation de l'atelier.
- Il propose plusieurs types d'activités et des prolongements (épeler un mot, construire une phrase simple, enrichir avec des mots nouveaux).

Voir la vidéo :





Compétences développées

- Ranger les lettres dans l'ordre alphabétique.
- Reconnaître et reproduire des mots simples (6 à 10 lettres) ou composés en respectant la segmentation et la ponctuation.
- Se familiariser avec le sens de l'écriture.

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier des mots 2

Cet atelier d'entraînement propose des activités d'écriture en autonomie pour initier les enfants à l'écrit et leur faire comprendre son fonctionnement.

Les enfants s'entraînent à construire des mots sur leur support magnétique à l'aide des fiches modèles. La planche de rangement permet de s'entraîner à ranger les lettres dans l'ordre alphabétique.

→ À la carte :

Atelier 2 enfants

2 à 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches modèles.
- 2 planches lignées magnétiques.
- 71 lettres et 1 tiret magnétiques.
- 1 planche de rangement magnétique.

313 309 342 229 3

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches modèles.
- 6 planches lignées magnétiques.
- 118 lettres et 1 tiret magnétiques.
- 2 planches de rangement magnétiques.

313 309 342 235 4

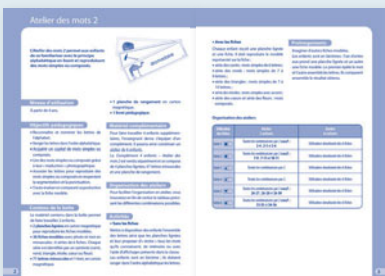
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Planches et lettres magnétiques p. 196

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs et l'organisation de l'atelier.
- Il propose plusieurs types d'activités et des prolongements (épeler un mot, enrichir avec des mots nouveaux).



Sur notre site, retrouvez la vidéo de présentation Ateliers des mots



Progression des activités :

Elles s'organisent autour de 36 fiches modèles de difficulté progressive réparties en 6 séries de 6 fiches.

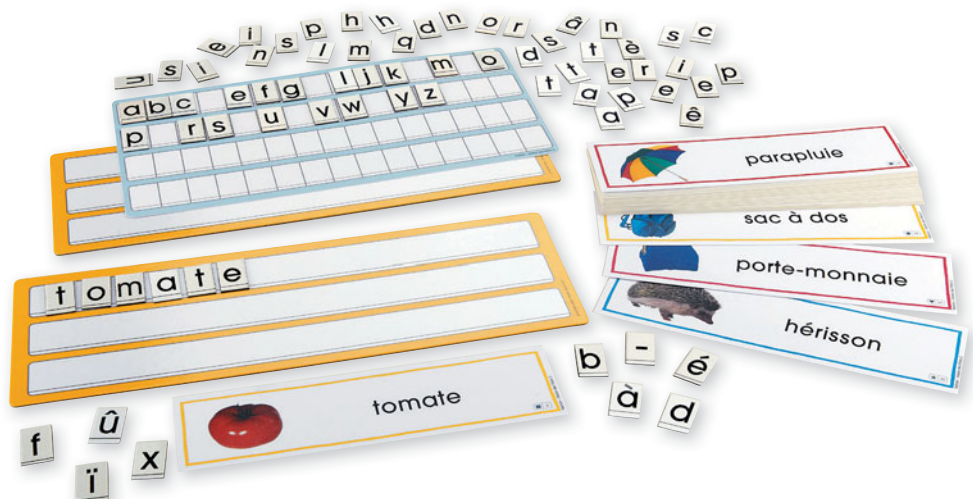
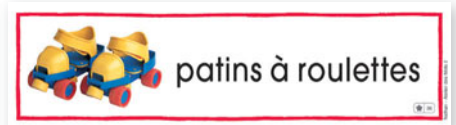
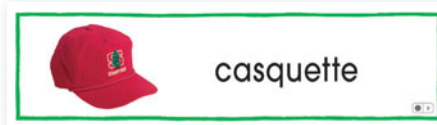
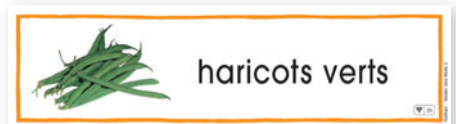
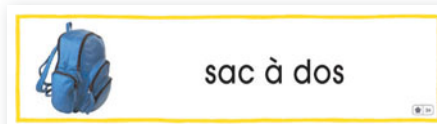
Série ■ : mots simples de 6 lettres.

Série ● : mots simples de 7 à 9 lettres.

Série ▲ : mots simples de 7 à 10 lettres.

Série ★ : mots simples avec accent.

Séries ♥ et * : mots composés.





5 ANS + GS 2 à 6 enfants



Atelier des mots 3

Cet atelier entraîne l'enfant à construire des mots à l'aide de lettres cursives mobiles magnétiques. Les fiches consignes, de difficulté progressive, facilitent l'autonomie et permettent une autocorrection au verso.

Les enfants s'entraînent à construire des mots sur leur support magnétique à l'aide des lettres cursives en répondant à la consigne de leur fiche, puis ils la retournent pour s'autocorriger.



Compétences développées

- Connaître les lettres de l'alphabet et les trois manières de les écrire : cursives, script, capitales.
- Segmenter un mot en lettres.
- Écrire seul un mot.

Progression des activités

Les 30 fiches d'activités sont organisées en 5 séries de 6 fiches de difficulté progressive. À chaque série correspond un thème. Au recto : la consigne avec le mot en photo. Au verso : la correction avec le mot dans les trois écritures.



Série orange : Les vêtements

Chaque lettre est séparée par un trait vertical pour faciliter la reconnaissance.



Série verte : Les fruits

Les mots sont écrits sans séparation des lettres.



Série rouge : Les animaux

Les lettres sont présentées dans le désordre.



Série jaune : Les loisirs

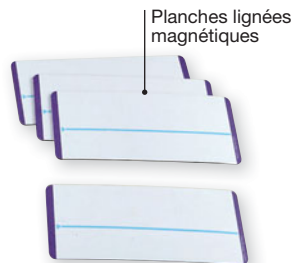
Les mots sont écrits en capitales d'imprimerie et en script.



Série bleue : Les moyens de transport

Des lettres du mot sont manquantes.

Recto / Verso



Planches lignées magnétiques



Planche de rangement magnétique

→ À la carte :

Atelier 2 enfants

2 à 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches d'activités recto verso.
- 2 planches lignées magnétiques.
- 52 lettres magnétiques cursives.
- 1 planche de rangement magnétique.

313 309 342 816 5

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches d'activités recto verso.
- 6 planches lignées magnétiques.
- 78 lettres magnétiques cursives.
- 2 planches de rangement magnétiques.

313 309 342 822 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Lettres magnétiques cursives p. 198

5 ANS + GS

Mon cahier d'activités - Atelier des mots 3

Autrice : Laurène Paumier
Professeure des écoles

Ce cahier de 24 pages propose des activités ludiques pour connaître les lettres et composer des mots dans les trois écritures : cursives, script, capitales d'imprimerie. Ces activités reprennent les compétences travaillées avec l'Atelier des mots 3, auxquelles s'ajoutent des exercices sur la maîtrise des lettres en capitales et en script et sur la correspondance des graphies.

- 24 pages couleurs + 2 planches de gommettes (27,5 x 19 cm).

978 209 125 186 8





Compétences développées

- Connaître les lettres de l'alphabet et les nommer.
- Connaître la correspondance entre écritures en script et en capitales.
- Développer des capacités de discrimination visuelle portant sur les mots et les lettres.
- Se familiariser avec le sens de l'écriture.

5 ANS + GS Atelier pour 2

Mots codés - Les animaux

Cet atelier autocorrectif propose des énigmes pour apprendre les lettres de l'alphabet et réinvestir l'abécédaire de manière ludique, autour du thème des animaux.

Les enfants reconstituent le nom d'un animal sur la grille à l'aide des pions-lettres qu'ils sélectionnent dans le casier. Les lettres à retrouver sont codées par une forme de couleur, dans l'ordre alphabétique. La solution est au dos de la fiche.

Les 12 fiches recto verso proposent 12 énigmes de difficulté progressive, de 5 à 8 lettres.

Le casier à lettres et les grilles peuvent servir de supports pour de nombreux jeux complémentaires : trier les lettres par graphie, associer les graphies entre elles, ranger dans l'ordre alphabétique, trouver la lettre manquante, etc.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso (26,9 x 20,4 cm).
- 86 pions-lettres en plastique (3,3 x 3,3 cm) : 43 pions-lettres en capitales d'imprimerie et 43 pions-lettres en script.
- 2 grilles en plastique (30 x 26,2 cm).
- 1 casier à lettres pour le rangement (37 x 26 cm).

313 309 371 250 9

Réassort :

Lettres capitales et script p. 199

Exemple d'activité :

Série bleue : résoudre une énigme à 5 lettres. La solution est au dos de la fiche.



12 fiches recto verso
2 grilles
43 pions-lettres en capitales
43 pions-lettres en script
1 grand casier pour trier et ranger les lettres

+ PRODUIT

Casier à lettres pour trier et ranger dans l'ordre alphabétique.



+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente l'atelier, ses objectifs et les compétences visées.
- Il décrit la démarche pédagogique et le déroulement des activités :
 - Activités de découverte des lettres : trier par graphie, nommer chaque lettre, associer les graphies entre elles.
 - Activités d'entraînement : recomposer l'alphabet sur la plaque dans les deux graphies, nommer l'animal sur la fiche, compter le nombre de lettres du mot, identifier une lettre, recomposer le mot, etc.
 - Activités en autonomie avec les fiches et correction avec l'enseignant.
 - Prolongements : jeu de la lettre manquante, dans les deux graphies.



5 ANS + MS GS 2 à 6 enfants



Atelier Mots croisés

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité
et ancienne formatrice en IUFM

Cet atelier d'entraînement a pour objectif de familiariser les enfants avec l'écrit et de leur faire découvrir le principe alphabétique, de manière à pouvoir aborder avec plus d'aisance l'apprentissage de la lecture.

Les enfants remplissent les grilles de mots croisés avec les lettres magnétiques en s'aidant des mots illustrés et des lettres indices, comme dans une situation problème. Ils s'entraînent à dénombrer les lettres dans un mot, à comparer la longueur des mots, à repérer la place d'une lettre dans un mot, à repérer des lettres identiques.

Compétences développées

- Développer les capacités d'observation et de discrimination visuelle (formes, dimensions, positions, orientation des lettres et des mots).
- Prendre conscience de la différence entre un « mot » et des « lettres ».
- Comprendre la relation entre langue orale et langue écrite.
- Repérer quelques correspondances entre lettres et sons.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 104 lettres capitales d'imprimerie en carton magnétique.
- 2 supports métalliques.
- 1 planche en carton magnétique pour ranger les lettres.

313 309 336 919 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 147 lettres capitales d'imprimerie en carton magnétique.
- 4 supports métalliques.
- 2 planches en carton magnétique pour ranger les lettres.

313 309 336 921 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 190 lettres capitales d'imprimerie en carton magnétique.
- 6 supports métalliques.
- 3 planches en carton magnétique pour ranger les lettres.

313 309 336 922 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

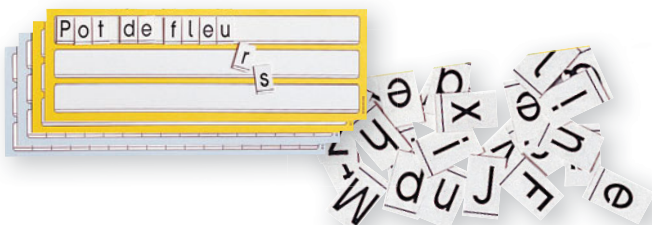
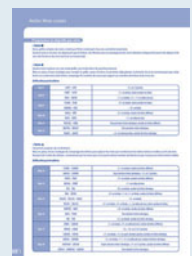
Réassort :

Lettres magnétiques capitales p. 198



+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, la progression et la stratégie à adopter pour chaque série de mots croisés.
- Il détaille, pour chaque grille, les difficultés éventuelles rencontrées par les élèves : position des lettres dans le mot, lettres identiques...
- Il propose des prolongements et des activités progressives de repérage des correspondances entre lettres et sons à partir des mots croisés.



4 ANS + PIÈCES MAGNÉTIQUES

Planches et lettres magnétiques

2 planches lignées en carton magnétique ; 2 planches de rangement des lettres en carton magnétique ; 89 lettres capitales et minuscules d'imprimerie en carton magnétique.

- L/1 planche : 33 x 11,5 cm.
- L/1 lettre : 2,8 x 1,7 cm.

313 309 379 089 7



5 ANS + GS 2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier Mots croisés 2

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité
et ancienne formatrice en IUFM

Cet atelier propose des activités structurées et progressives autour de mots croisés pour se familiariser avec l'écrit et découvrir le principe alphabétique. Les mots sélectionnés par thème proviennent de la collection *Imagiers photos* (pp. 164-167), ce qui favorise la réactivation et le réinvestissement des acquis.

Les enfants remplissent les grilles de mots croisés avec les lettres magnétiques en s'aidant des mots en photo, de leur écriture en script et des lettres indices.

Les supports magnétiques peuvent servir d'ardoise pour des jeux complémentaires de lettres et de mots.



Progression des activités

Les 24 fiches d'activités sont organisées en 6 séries de 4 fiches de difficulté progressive.

À chaque série correspond un thème en lien avec le lexique des imagiers photos : les animaux, les aliments, les objets de la maison, les vêtements, les verbes.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités : 6 séries de 4 fiches.
- 186 lettres capitales magnétiques.
- 2 ardoises magnétiques (30 x 26,2 cm).
- 1 casier à lettres pour le rangement.

313 309 336 930 7

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités : 6 séries de 4 fiches.
- 294 lettres capitales magnétiques.
- 4 ardoises magnétiques (30 x 26,2 cm).
- 1 casier à lettres pour le rangement.

313 309 336 928 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

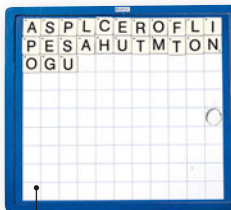
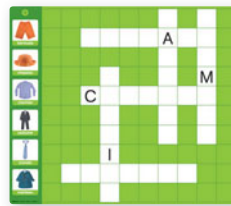
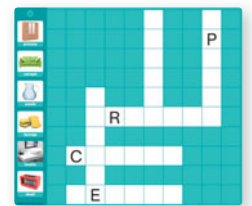
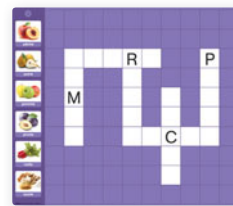
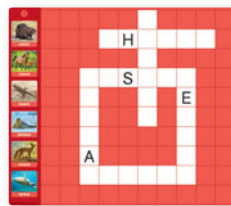
- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités : 6 séries de 4 fiches.
- 402 lettres capitales magnétiques.
- 6 ardoises magnétiques (30 x 26,2 cm).
- 1 casier à lettres pour le rangement.

313 309 336 929 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente l'atelier, ses objectifs et les compétences visées.
- Il décrit la démarche pédagogique et le déroulement des activités :
 - 1- Activités de découverte guidées par l'enseignant.
 - 2- Activités individuelles en autonomie et correction avec l'enseignant.
 - 3- Nombreux prolongements.



2 supports quadrillés magnétiques



Correspondance entre écriture en script et lettres capitales



186 lettres magnétiques

+ PRODUIT

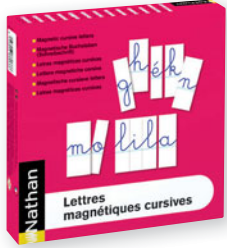
Casier à lettres pour trier et ranger dans l'ordre alphabétique.



À VOIR AUSSI

Pour prolonger les activités de cet atelier, retrouvez les images de la collection : *Les Imagiers photos* pp. 164-167





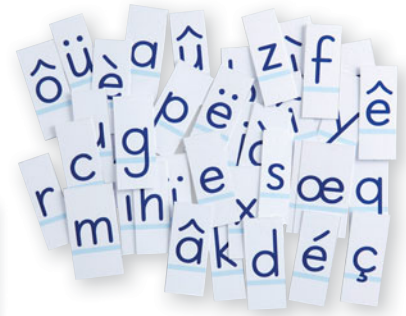
4 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Lettres magnétiques cursives

174 jetons-lettres cursives magnétiques, selon échelle de fréquence.

• H : 6 cm.

313 309 388 066 6



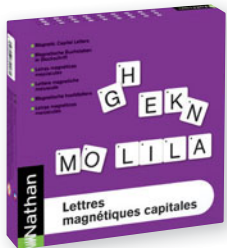
3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Lettres magnétiques script

170 jetons-lettres script magnétiques et 2 jetons vierges.

• H : 4 cm.

313 309 342 821 9



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Lettres magnétiques capitales

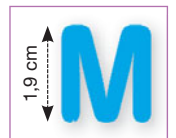
180 jetons-lettres capitales magnétiques.

• H : 2,3 cm.

313 309 375 117 1



Les voyelles apparaissent jusqu'à 5 fois.



Gommettes lettres majuscules

960 gommettes : 16 planches (60 lettres par planche et 2 traits d'union). 4 couleurs assorties : rose, vert tendre, bleu et rouge.

• H lettre : 1,9 cm.

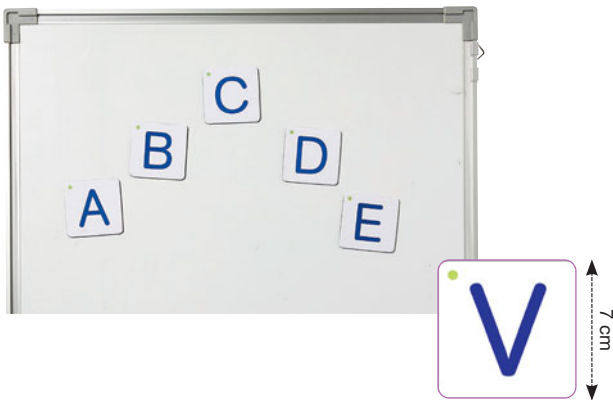
313 309 321 321 1

Gommettes lettres majuscules - Lot de 2 pochettes

313 309 321 195 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Jetons magnétiques grand format - Lettres capitales

100 jetons-lettres magnétiques de A à Z.

• L/l : 7 x 7 cm.

313 309 342 826 4



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Jetons magnétiques grand format - Nombres

32 jetons-nombres magnétiques de 0 à 31.

• L/l : 7 x 7 cm.

313 309 342 825 7



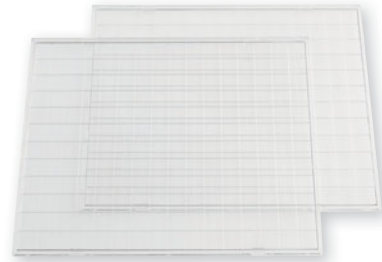
3 ANS +

A Mosaïc - Lettres capitales et script - Lot de 120

120 pions en plastique qui s'emboîtent sur les grilles Mosaïc : 60 lettres majuscules, 60 lettres script.

• Côté : 3,3 cm

313 309 908 374 0



3 ANS +

B Mosaïc - Grilles - Lot de 2

• 2 grilles en plastique transparent (27,4 x 21 cm).

313 309 345 157 6

A + B Mosaïc - Lettres capitales et script - Lot de 120 pions + 2 grilles

120 pions en plastique qui s'emboîtent sur les grilles : 60 lettres majuscules, 60 lettres script et 2 grilles en plastique transparent.

• Côté lettres : 3,3 cm

• Grilles en plastique (27,4 x 21 cm).

313 309 909 038 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS +

A Pions-lettres majuscules

63 lettres majuscules en plastique qui s'emboîtent sur les réglettes.

• L//ép. pion-lettre : 3,5 x 3,5 x 1 cm.

313 309 379 094 1



3 ANS +

B Pions-lettres script

90 lettres script en plastique qui s'emboîtent sur les réglettes.

• L//ép. pion-lettre : 3,6 x 3,6 x 1 cm.

313 309 342 820 2



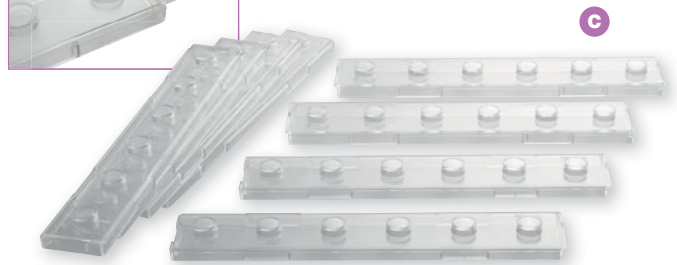
A + B Pions-lettres majuscules et script

160 pions-lettres en plastique qui s'emboîtent sur les réglettes : 63 lettres majuscules, 94 lettres script avec et sans accent, 3 pions vides.

• L//ép. pion-lettre : 3,5 x 3,5 x 1 cm.

313 309 379 090 3

Les réglettes se clipsent entre elles.



C Réassort réglettes

• 8 réglettes en plastique (23 x 4 cm).

313 309 343 118 9



Compétences développées

- Connaître les lettres de l'alphabet.
- Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursives, script, capitales d'imprimerie.

3 ANS +

Duo - A, B, C

Un jeu de manipulation en bois original et astucieux. L'enfant s'approprie l'alphabet et les correspondances entre les trois écritures des lettres en associant leurs graphies deux à deux.

Les lettres mobiles s'encastrent dans le plateau et s'emboîtent facilement entre elles, à angle droit. Le plateau est le support de nombreux jeux individuels ou en petit groupe : trier les lettres par graphie, ranger dans l'ordre alphabétique, associer les graphies entre elles, trouver la lettre manquante, trier les voyelles (en rouge) et les consonnes (en bleu), etc.

- 1 plateau en bois verni (L/Ép. socle : 42 x 32 x 1,3 cm).
- 52 lettres mobiles : 26 lettres en capitales et 26 lettres recto verso en script et en cursives (L/Ép. lettre : 7,5 x 7,5 x 0,4 cm).

313 309 301 007 0



➕ PRODUIT

- Les lettres sont écrites en capitales d'imprimerie au fond du plateau.
- Rangement pratique.

À VOIR AUSSI

Duo - 1, 2, 3 p. 200



Pistes audio disponibles sur Internet. Retrouvez également des extraits sonores.



4 ANS + MS GS

Je chante l'alphabet

Auteur(trice)s : Josiane Jeannot-Girard et Raymond Jeannot

25 chansons pour apprendre les lettres.

Chaque lettre est la vedette d'une petite chanson qui met en valeur le phonème correspondant. Le disque doit son succès à la variété des ambiances musicales, dynamiques ou douces, aux allitérations pleines d'humour et aux thèmes proches des enfants qui font de l'écoute un véritable jeu.

- 1 notice pédagogique de 16 pages avec paroles.
- 1 CD (durée 30 min) et pistes audio disponibles sur Internet.

313 309 391 262 6

Nouveau

À VOIR AUSSI

Atelier LudiTab - Les lettres miroirs p. 77



5 ANS + GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les lettres miroirs

Autrice : Adeline Gervais, Professeure spécialisée

Cet atelier propose 2 puzzles à solutions multiples, accompagnés de fiches d'activités ludiques, pour développer la discrimination visuelle fine et entraîner à la reconnaissance de lettres ou de groupes de lettres visuellement proches.

La boîte contient :

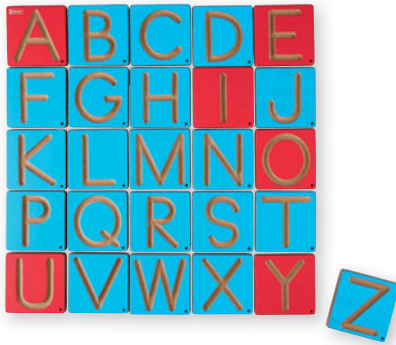
- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (26 x 18 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 10 pièces et 1 socle en bois verni (L/Ép. socle : 26 x 18 x 1 cm ; L/Ép. pièce : 4 x 4 x 0,5 cm).

313 309 910 116 1



PISTES GRAPHIQUES

- Des supports en bois pour s'entraîner aux tracés de base.
- Les enfants développent leur sensibilité tactile et la mémorisation des gestes par le toucher en creux.
- En s'exerçant sur ces pistes, l'enfant acquiert progressivement aisance et dextérité dans ses gestes. L'adulte peut rectifier une position, la tenue du stylet, le sens du tracé.



3 ANS +

Lettres capitales

Un point de marquage en bas à droite permet de signifier le sens de la lettre. Les voyelles sont en rouge et les consonnes en bleu.

- La boîte contient : 26 lettres en bois verni.
- L//ép. de 1 lettre : 7,4 x 7,4 x 1 cm.

313 309 375 211 6

Pistes graphiques

Lettres capitales + 8 stylets

313 309 375 214 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



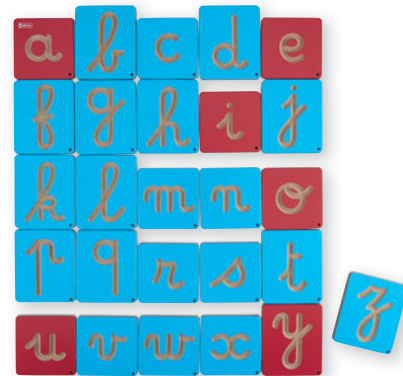
3 ANS +

Lettres en script

Un point de marquage en bas à droite permet de signifier le sens de la lettre. Les voyelles sont en rouge et les consonnes en bleu.

- La boîte contient : 26 lettres en bois verni.
- L//ép. de 1 lettre : 7,4 x 7,4 x 1 cm et 7,4 x 8,9 x 1 cm.

313 309 375 228 4



4 ANS +

Lettres cursives

Un point de marquage en bas à droite permet de signifier le sens de la lettre. Les voyelles sont en rouge et les consonnes en bleu.

- La boîte contient : 26 lettres en bois verni.
- L//ép. de 1 lettre : 7,4 x 7,4 x 1 cm et 7,4 x 8,9 x 1 cm.

313 309 375 219 2

Pistes graphiques - Lettres cursives + Lettres en script

313 309 375 229 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



2 ANS +

Les chiffres

Ce matériel en bois permet le travail sur la reconnaissance des chiffres de 0 à 9 par le toucher en creux. Un point de marquage en bas à droite permet de signifier le sens du chiffre. Les chiffres pairs sont en vert et les chiffres impairs en orange.

- La boîte contient : 10 chiffres en bois verni.
- L//ép. de 1 chiffre : 7,4 x 7,4 x 1 cm.

313 309 375 218 5



Stylets

Ces 8 stylets permettent une approche complémentaire au toucher pour connaître les lettres.

- En bois verni.
- L//Ø : 8 x 1 cm.
- Lot de 8.

313 309 375 212 3



3 ANS +

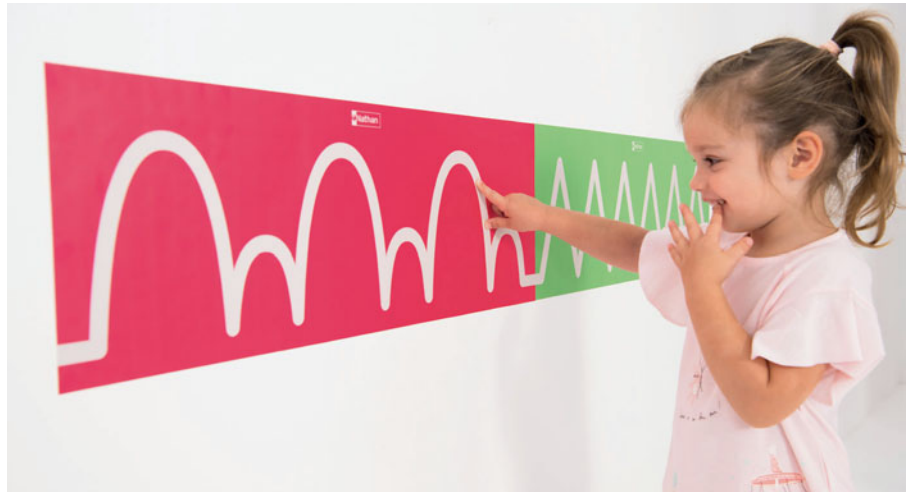
Tracés rugueux - Repositionnables

5 supports adhésifs repositionnables grand format à placer sur une surface très lisse pour se préparer aux premiers gestes graphiques en position verticale.

- Film épais repositionnable (la partie adhésive se nettoie à la main avec eau et savon, puis rinçage et séchage à l'air libre).
- L/I : 75 x 25 cm.



+ **PRODUIT**
Film repositionnable



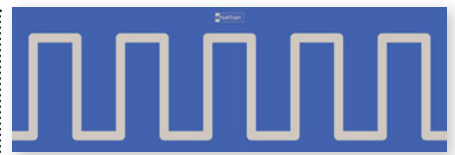
Les obliques

313 309 372 915 6



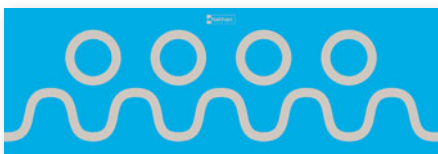
Les ponts

313 309 372 916 3



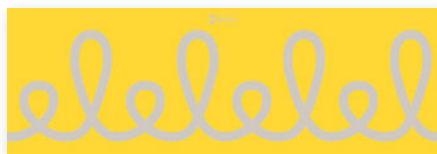
Les créneaux

313 309 372 917 0



Les vagues

313 309 372 918 7



Les boucles

313 309 372 919 4

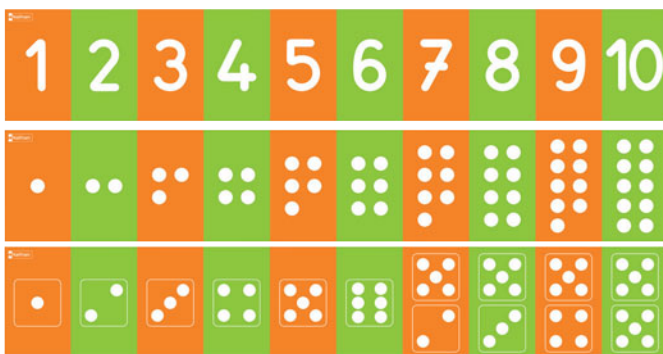
Tracés rugueux - Repositionnables - Lot de 5

Les obliques + Les créneaux + Les ponts
+ Les vagues + Les boucles

313 309 372 920 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS +

Tracés rugueux repositionnables - Les nombres

Supports adhésifs repositionnables grand format à placer sur une surface très lisse pour l'apprentissage des nombres de 1 à 10. La matière rugueuse développe la sensibilité tactile des enfants. Les tracés sont juxtaposables pour offrir une comparaison entre les différentes représentations.

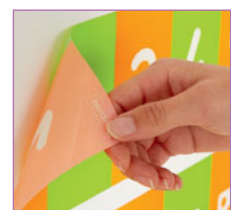
- Film épais repositionnable (la partie adhésive se nettoie à la main avec eau et savon, puis rinçage et séchage à l'air libre).
- 3 bandes : L/I 80 x 145 cm. Petite bande supplémentaire pour le chiffre 0 : L/I 40 x 13,5 cm.

313 309 388 099 4



+ **PRODUIT**

- Film repositionnable
- Tracés juxtaposables pour offrir une comparaison entre les différentes représentations.
- Bande complémentaire pour le chiffre 0.



3 ANS +

Tracés rugueux - Repositionnables - Les lettres

Bandes-lettres adhésives repositionnables rugueuses à placer sur une surface très lisse, pour une première approche des lettres à la verticale tout en développant la sensibilité tactile.

Les voyelles sont sur fond rose, les consonnes sur fond bleu.

Les tracés sont juxtaposables pour offrir une correspondance des tracés entre lettres capitales et lettres cursives.

- Film épais repositionnable (la partie adhésive se nettoie à la main avec eau et savon, puis rinçage et séchage à l'air libre).
- L/I : 80 x 15 cm.



Lettres capitales

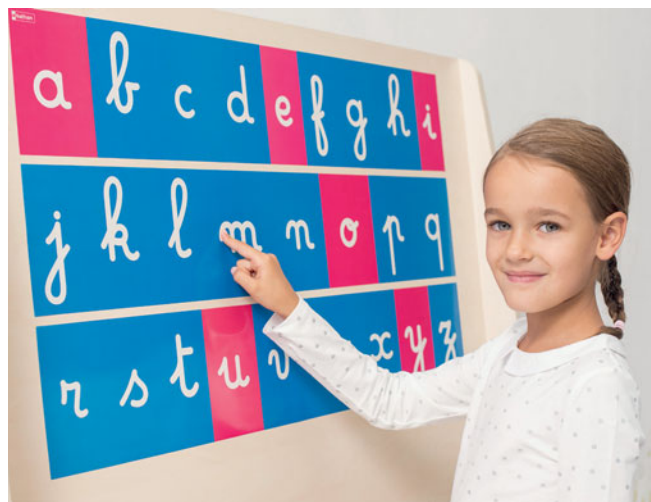
3 bandes-lettres capitales repositionnables.

313 309 372 923 1



+ PRODUIT

- Correspondance entre les capitales et les cursives
- Film repositionnable



Lettres cursives

3 bandes-lettres cursives repositionnables.

313 309 372 924 8

Tracés rugueux - Repositionnables - Lettres capitales et cursives

3 bandes-lettres capitales + 3 bandes-lettres cursives

313 309 372 925 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



4 ANS + MS GS

Les roues des lettres

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des 26 lettres de l'alphabet et jouer avec les trois graphies : capitale, script, cursive.

L'enfant doit retrouver les trois graphies d'une même lettre pour former une roue, puis il la retourne pour s'autocorriger. Il peut suivre l'ordre alphabétique ou rechercher une lettre donnée. Attention aux lettres proches !

La boîte contient :

- 26 roues des lettres prédécoupées en 3 pièces, soit 78 pièces.
- 1 roue des lettres vierge prédécoupée (3 pièces) et 1 roue non prédécoupée.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 388 439 8





LETTRES, CHIFFRES ET TRACÉS RUGUEUX

Pour découvrir de façon sensorielle les lettres, les chiffres et des motifs graphiques.

- Les doigts de l'enfant sont guidés par les formes rugueuses.
- L'anneau est amovible pour favoriser les associations, les tris et les classements.
- Les cartes sont en matière indéchirable et ne se déforment pas.

3 ANS +

Lettres capitales rugueuses

2 ensembles avec les 26 lettres de l'alphabet, réunies par un anneau amovible. Les voyelles sont sur fond rose, les consonnes sur fond bleu.

- 2 lots de 26 cartes en matière indéchirable, réunies par un anneau amovible en plastique.
- L/l carte : 15 x 12 cm ; Ø anneau : 3,5 cm.

313 309 343 012 0



3 ANS +

Lettres cursives rugueuses

2 ensembles avec les 26 lettres de l'alphabet, réunies par un anneau amovible. Les voyelles sont sur fond rose, les consonnes sur fond bleu.

- 2 lots de 26 cartes en matière indéchirable, réunies par un anneau amovible en plastique.
- L/l carte : 15 x 12 cm ; Ø anneau : 3,5 cm.

313 309 343 013 7



À VOIR AUSSI

Lettres cursives
Montessori p. 123

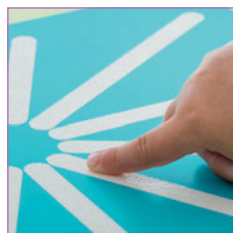
3 ANS +

Chiffres rugueux

2 ensembles de 10 chiffres, réunis par un anneau amovible. 2 représentations des chiffres 4 et 7 sont proposées pour laisser le choix du tracé.

- 2 lots de 12 cartes en matière indéchirable, réunies par un anneau amovible en plastique.
- L/l carte : 15 x 12 cm ; Ø anneau : 3,5 cm.

313 309 343 014 4



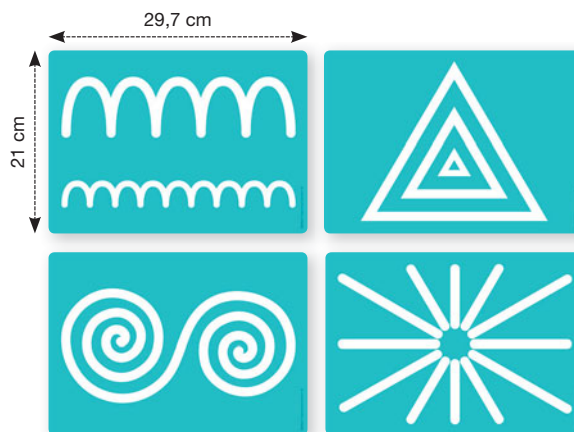
3 ANS +

Graphismes rugueux

12 planches pour s'entraîner à tracer des formes et des motifs graphiques : cercles, carrés, triangles, ponts, boucles, lignes, créneaux, spirales...

- La boîte contient : 12 planches en matière indéchirable (29,7 x 21 cm).

313 309 343 011 3





Compétences développées

- Les enfants se préparent aux tracés de base de l'écriture et des formes géométriques simples.
- S'utilisent avec des crayons de couleurs ou des feutres fins effaçables à l'eau, vendus séparément.

4 ANS +

Traceurs graphismes

8 traceurs pour s'entraîner à reproduire des motifs graphiques.

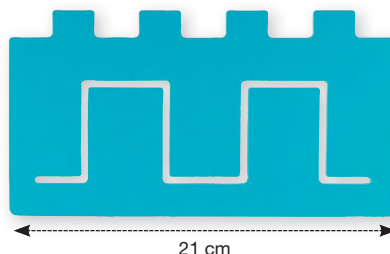
Les enfants mémorisent les gestes moteurs et acquièrent progressivement plus d'aisance et de fluidité. Ils peuvent garder une trace de leur travail et constater leurs progrès par eux-mêmes !

L'ensemble comprend :

- 8 traceurs en plastique pour tracer des lignes, obliques, créneaux, ponts, spirales.

313 309 340 501 2

L'enfant peut aussi s'entraîner à tracer le contour supérieur.



4 ANS +

Traceurs formes

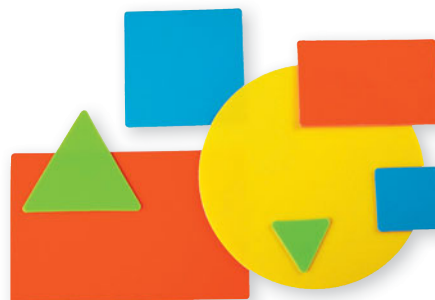
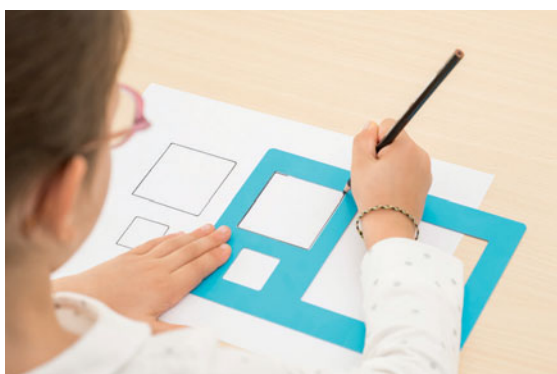
4 traceurs pour découvrir des formes simples de tailles variées, apprendre à les distinguer et à les reproduire.

Les enfants s'entraînent à explorer des formes simples et à réaliser des compositions. En manipulant les 12 découpes des 4 formes en plein, ils peuvent aussi trier les formes selon leur taille.

L'ensemble comprend :

- 4 traceurs en plastique pour tracer des formes de 3 tailles : carrés, rectangles, triangles, cercles.

313 309 340 500 5





4 ANS + MS

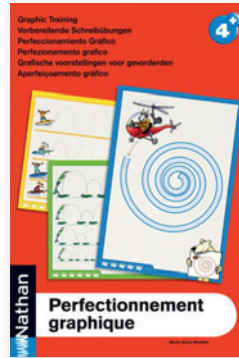
Fichier Perfectionnement graphique

Autrice : Marie Sirica Routtier

Ce fichier très progressif est organisé en 5 séries de 6 fiches. Les illustrations proposent d'abord des situations où l'élève est motivé par un but puis des formes décontextualisées. Les enfants s'entraînent à maîtriser des formes prescripturales (sans contrainte de lignes, puis avec lignes) pour se rapprocher de l'écriture des lettres. Les fiches se glissent sous les ardoises effaçables (vendues séparément).

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches (30 x 20,5 cm).

313 309 342 217 0



30 fiches d'activités progressives



La mascotte présente la production finale (ou une partie).



Ardoises entraînement graphique

Ardoises effaçables en plastique transparent à utiliser avec le Fichier Perfectionnement graphique ou autres fiches d'activités. Fonctionnent avec des crayons à papier, crayons de couleurs et feutres effaçables à l'eau, vendus séparément. Les tracés s'effacent avec une gomme ou un chiffon humide.

- L/1 ardoise : 30 x 21 cm.
- Lot de 4.

313 309 305 105 9



Fichier Perfectionnement graphique + Ardoises entraînement graphique

313 309 342 254 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

3 ANS +

Feutres fins

8 feutres fins à pointe bloquée, effaçables avec une éponge humide. S'utilisent sur les ardoises et tableaux blancs. Assortiment de 8 couleurs.

- L feutre : 14 cm ; Ø pointe : 3 mm.
- La pochette de 8 feutres.

313 309 387 102 2



Support blanc individuel repositionnable magnétique - Lot de 5

Un support adhésif repositionnable souple à poser sur une surface très lisse (Plan de travail flexible, table...). Sa surface magnétique permet de nombreuses activités. Peut se positionner dans un plateau d'activités (voir p. 281).

- Se repositionne sans laisser de trace après un nettoyage délicat de la surface adhésive à l'eau et au savon, puis rinçage et séchage à l'air libre.
- S'utilise avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau, des lettres magnétiques ou des aimants (vendus séparément).
- L/1 : 31 x 24 cm.

313 309 388 107 6





+ **PRODUIT**

Surface magnétique, effaçable, lavable, indéchirable

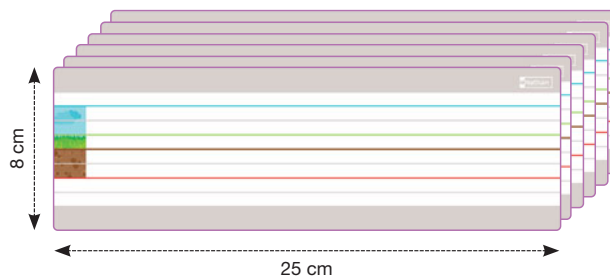


Bande lignée magnétique Petit format - Lot de 6

Permet une écriture sur table et l'affichage du support au tableau. À utiliser avec les lettres cursives lignées magnétiques Petit format ou des feutres effaçables (vendus séparément). Interlignage de 7 mm.

- L/l : 25 x 8 cm.

313 309 **388 447 3**

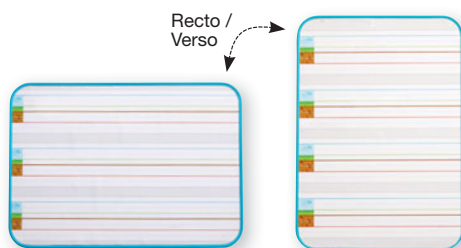


Lettres cursives lignées magnétiques Petit format - Lot de 6

26 lettres cursives magnétiques et 1 illustration en couleurs pour repérer facilement les lignes. À placer sur le support Bande lignée magnétique Petit format ou sur l'ardoise lignée magnétique. Interlignage de 7 mm.

- 6 x (26 lettres + 1 repère), soit 162 pièces.
- L/l : 2/2,2 x 6,5 cm.

313 309 **388 450 3**



Ardoise lignée magnétique - Lot de 2

Ardoise pour écrire et/ou poser des éléments magnétiques.

Un format vertical au recto pour s'entraîner à tracer des lettres, un format horizontal au verso avec grandes lignes particulièrement adapté pour écrire ses premières phrases. Au début de chaque ligne, un repère guide l'enfant pour reconnaître les différentes lignes. À utiliser avec des feutres effaçables et les lettres cursives lignées magnétiques Petit format, vendus séparément. Interlignage de 7 mm.

- L/l : 29,7 x 21 cm.

313 309 **388 459 6**

+ **PRODUIT**

Surface magnétique et effaçable





SUPPORTS MAGNÉTIQUES



3 ANS +

PIÈCES
MAGNÉTIQUES

Grands supports magnétiques - Tracés graphiques

Pour s'entraîner aux premiers gestes graphiques en position verticale.

5 supports grand format pour développer la sensibilité tactile des enfants et s'entraîner aux premiers gestes graphiques. Les tracés sont juxtaposables pour offrir une alternance de gestes graphiques.

- À utiliser avec des feutres effaçables (vendus séparément).
- Supports sur semelle magnétique à placer sur un tableau magnétique.
- L/1 : 25 x 100 cm.

+ PRODUIT

Surface effaçable, lavable,
indéchirable



Les créneaux

313 309 908 592 8



Les obliques

313 309 908 591 1



Les boucles

313 309 908 593 5



Les ponts

313 309 908 590 4



Les vagues

313 309 908 589 8

Grands supports magnétiques - Tracés graphiques - Lot de 5

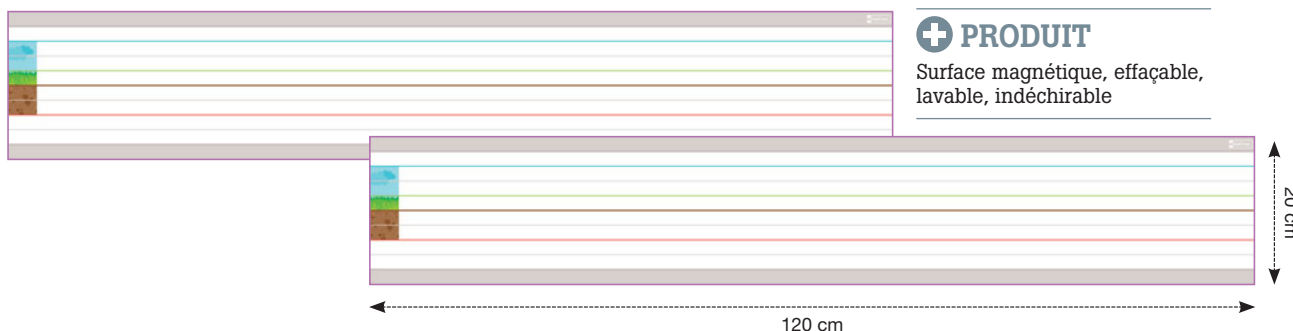
313 309 908 894 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



SUPPORTS MAGNÉTIQUES



➕ PRODUIT

Surface magnétique, effaçable, lavable, indéchirable



Bande lignée magnétique Grand format - Lot de 2

Bande lignée sur semelle magnétique à placer sur un tableau magnétique. L'illustration et le code couleur permettent de repérer facilement les lignes : feu, terre, herbe et ciel. Ce code couleur est utilisé par de nombreux professionnels (ergothérapeutes, enseignants) afin de faciliter l'entrée dans l'écrit par la verbalisation du tracé (les grandes boucles montent jusqu'au ciel...). La surface lignée magnétique permet d'utiliser les lettres magnétiques cursives Grand format vendues séparément. Interlignage de 20 mm.

- S'utilise avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau (vendus séparément).
- L/l : 120 x 20 cm.

313 309 388 448 0



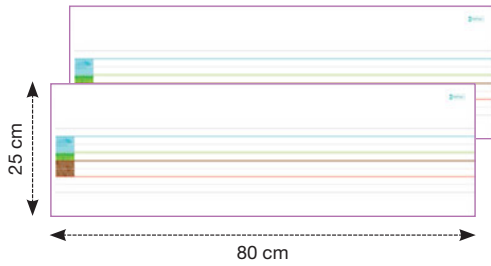
Lettres cursives lignées magnétiques Grand format

26 lettres cursives magnétiques et 1 illustration de couleurs pour repérer facilement les lignes. À placer sur la bande lignée magnétique Grand format ou directement sur un tableau magnétique pour servir de modèle. Interlignage de 20 mm.

- L/l : 4,5/6 x 18 cm.

313 309 388 449 7





3 ANS +

Bande lignée - Repositionnable - Lot de 2

Bande lignée adhésive repositionnable à placer sur une surface très lisse (dos de meuble, vitre...). L'illustration et le code couleur permettent de repérer facilement les lignes : feu, terre, herbe et ciel. Ce code couleur est utilisé par de nombreux professionnels (ergothérapeutes, enseignants) afin de faciliter l'entrée dans l'écrit par la verbalisation du tracé (les grandes boucles montent jusqu'au ciel...). La surface magnétique permet d'utiliser des lettres magnétiques ou des magnets.

- Se repositionne sans laisser de trace après un nettoyage délicat de la surface adhésive à l'eau et au savon, puis rinçage et séchage à l'air libre.
- S'utilise avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau, des lettres magnétiques ou des magnets (vendus séparément).
- L/l : 25 x 80 cm.

313 309 388 094 9



+ PRODUIT
Surface effaçable
et magnétique



+ PRODUIT

Surface magnétique
et effaçable recto verso



PIÈCES
MAGNETIQUES

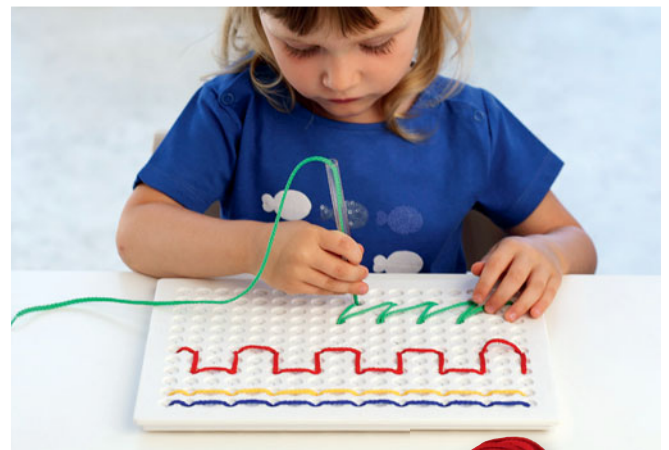
Ardoise blanche magnétique - Lot de 6

Ardoise pour écrire et/ou poser des éléments magnétiques.

Facilite les activités quotidiennes de la classe. À utiliser avec des feutres effaçables vendus séparément.

- L/l : 29,7 x 21 cm.

313 309 388 458 9



3 ANS +

Picfils

Stimule la précision gestuelle, la coordination des mouvements, exerce le sens de l'observation et permet de mettre en œuvre la capacité créative.

- L'ensemble comprend : 2 tablettes, 2 crayons guide-fil en plastique souple, 8 lacets de 4 couleurs : rouge, jaune, vert et bleu.
- L/l/ép. tablette : 27,5 x 19,5 x 1,2 cm.
- L crayon guide-fil : 13,5 cm ; L lacets : 95 cm.

313 309 337 228 4

Picfils - Lot de 3

313 309 337 243 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Compétences développées

- Développer les habiletés perceptives visuelles et motrices.
- Identifier et reproduire des formes et des motifs graphiques.
- S'exercer aux gestes graphiques.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (29,7 x 21 cm).
- 2 ardoises effaçables en plastique transparent (30 x 21 cm).
- 2 feutres noirs fins effaçables.

313 309 342 341 2

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier Graphisme - Photos

Un atelier d'entraînement au geste graphique conçu à partir de photographies issues des arts de l'espace et des arts décoratifs.

Il permet d'approfondir les activités de l'Imagier photos - Graphismes, tout en proposant un choix de photos différent pour pouvoir être utilisé indépendamment et renouveler l'intérêt des enfants.

Les 24 fiches d'activités sont organisées par motif graphique. Chaque fiche propose une photographie en grand format à partir de laquelle l'enfant s'exerce à repasser sur la forme ou le motif étudié. Puis les bandes graphiques au bas des fiches permettent à l'enfant de s'entraîner et d'affiner peu à peu son geste graphique.

L'ardoise transparente effaçable permet de nombreux essais et favorise la progression de chacun à son rythme.



OFFRE SPÉCIALE

Imagier photos - Graphismes
+ Atelier Graphisme - Photos

soit d'économie
313 309 342 339 9

4 ANS + MS GS 55 PHOTOS

Imagier photos - Graphismes

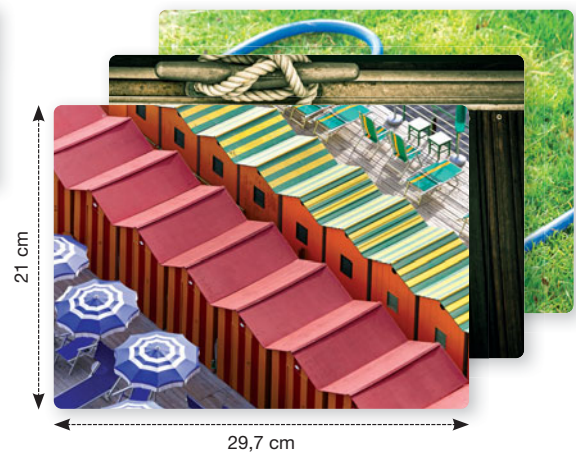
Cet imagier propose un large répertoire de motifs graphiques pour mettre en place des ateliers dirigés articulant langage, graphisme et arts visuels. Les photographies, issues des arts de l'espace et des arts décoratifs, de cultures et d'époques variées, ont été choisies pour leur richesse graphique et leur qualité esthétique.

Après une phase d'observation et d'analyse d'images, les enfants s'approprient les formes et les motifs graphiques. Le guide propose une démarche autour de jeux et de situations motrices qui amènent les enfants à produire des réalisations graphiques.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 55 cartes-photos en couleurs (29,7 x 21 cm).

313 309 342 340 5



55 cartes-photos



C'EST TOUT
NOUVEAU!

**Atelier
Résolution
de problèmes -
Numération 1**
p. 226

Mathématiques

À l'école maternelle, les enfants font leurs premiers apprentissages mathématiques. Ils apprennent à compter, dénombrer, comparer, classer, ranger, raisonner... Ils découvrent les quantités et les nombres, des formes et des grandeurs, des suites d'objets organisées selon certains critères.

Nos outils font une large place à la manipulation et à des situations suscitant l'observation, le questionnement, la recherche et le raisonnement.



Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre et exprimer des quantités	214
Décomposer les nombres	220
Résolution de problèmes	226
Jeux de numération	228
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	230
Matériel de numération	232



Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Classer, trier selon plusieurs critères	234
Classer, ranger selon plusieurs critères	238
Repérer une suite (formes, couleurs)	240
Reconnaître un rythme	242
Matériel de tri	244
Classer, ranger selon la longueur	246
Reproduire un assemblage	249
Connaître les formes géométriques	250
Tableaux à double entrée	252



Compétences développées

- Connaître les doigts de la main.
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités.
- Dénombrer, construire et comparer des collections jusqu'à 10.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

3 ANS +

PS

MS

GS

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Mains magnétiques pour compter

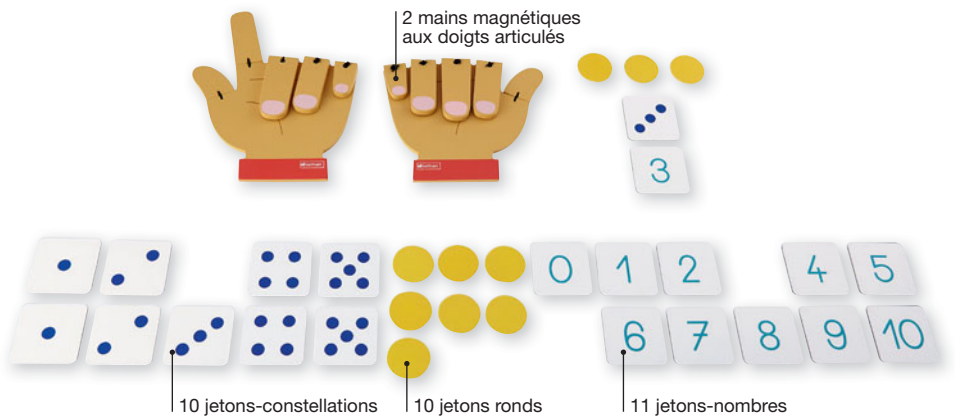
Un support collectif très ludique, indispensable pour découvrir la numération et apprendre à compter !

L'enseignant peut mettre en place une multitude de petits jeux et activités de manipulation autour des nombres, et les adapter à l'âge et aux besoins des enfants. Le livret d'accompagnement pédagogique donne de nombreux exemples : désigner et compter les doigts de la main, comparer des quantités, dénombrer des collections (ronds, constellations, doigts), associer différentes représentations des nombres, composer et décomposer des quantités, ajouter ou enlever 1, etc.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 2 mains magnétiques en bois aux doigts articulés (20 x 16 cm).
- 32 jetons magnétiques : 10 jetons ronds (Ø : 3,5 cm), 10 jetons-constellations et 1 jeton vierge, 11 jetons-nombres (5 x 5 cm).

313 309 388 442 8



3 ANS +

PS

MS

GS

Blocs pour compter

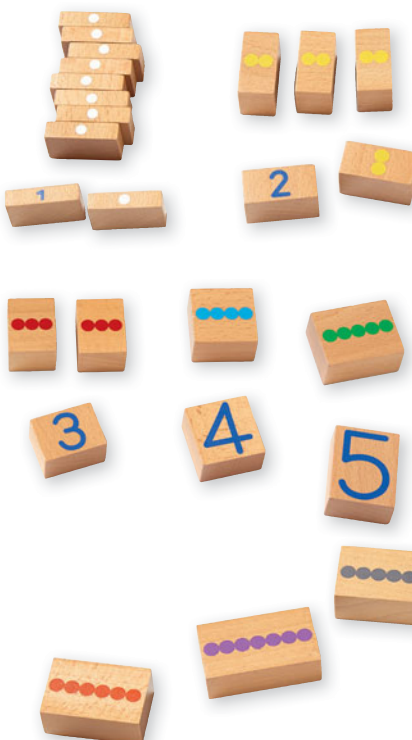
Un support collectif pour découvrir autrement les nombres et apprendre à compter de façon ludique.

Les enfants manipulent les quantités et les nombres en empilant les blocs et/ou en les positionnant côte à côte. Mis en situation de recherche, ils comparent, complètent, ajoutent, enlèvent, rangent dans l'ordre croissant, jouent avec les doubles, etc.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 27 blocs en bois illustrés sur 2 faces : collection de perles et écriture chiffrée.
- L/l bloc : 4 x 2,5 cm. H : de 1 à 10 cm.

313 309 330 157 4





3 ANS + PS 2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier 1, 2, 3

Autrice : Laurence Schmitter, professeure des écoles

Cet atelier ludique propose un beau matériel de manipulation pour consolider les connaissances sur les quantités et les nombres jusqu'à 3. Les enfants retrouvent Kimi dans de nouvelles activités conçues pour être réalisées en prolongement de *J'apprends avec Kimi - Les petits nombres*, ou indépendamment.

La robe de Kimi est un peu triste... Il faut la décorer en plaçant les pièces magnétiques sur l'ardoise selon des situations-problèmes variées mettant en jeu les petits nombres. Les enfants s'entraînent à :

- identifier des formes et des couleurs,
- reproduire et comparer des collections,
- dénombrer des quantités (1 à 3),
- lire les nombres écrits en chiffres (jusqu'à 3),
- réaliser une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé, l'écriture en chiffres.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso (15 x 10 cm).
- 36 fiches d'activités (12 x 9 cm).
- 2 caches en carton (10,8 x 9,3 cm).
- 2 ardoises double face magnétiques (21 x 29,7 cm) + 2 socles en bois.
- 45 jetons magnétiques, soit 3 lots identiques de 3 formes et de 3 couleurs (Ø : 3,5 cm).

313 309 125 146 8

Atelier 4 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso.
- 36 fiches d'activités.
- 4 caches en carton.
- 4 ardoises magnétiques + 4 socles en bois.
- 90 jetons magnétiques.

313 309 125 150 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 guide pédagogique pas à pas (12 pages couleurs).
- 15 cartes modèles recto verso.
- 36 fiches d'activités.
- 6 caches en carton.
- 6 ardoises magnétiques + 6 socles en bois.
- 135 jetons magnétiques.

313 309 125 151 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Compétences développées

- Identifier des formes et des couleurs.
- Reproduire et comparer des collections.
- Dénombrer des quantités (1 à 3).
- Lire les nombres écrits en chiffres (jusqu'à 3).
- Réaliser une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé, l'écriture en chiffres.



Ardoises double face magnétiques : 1 face illustrée, 1 face pour stocker les jetons



Caches en cartons

Jetons magnétiques



Socles en bois

À VOIR AUSSI

J'apprends avec Kimi pp. 118-121

PRODUIT

- Manipulation sur un plan vertical.
- Les caches en carton créent un effet de surprise et facilitent le décodage pas à pas des consignes.

36 fiches d'activités organisées en 6 séries de difficulté progressives

15 cartes modèles recto verso organisées en 3 séries de difficulté progressive



Compétences développées

- Élaborer l'idée de quantité : pareil, pas pareil ; beaucoup, pas beaucoup.
- Comparer des quantités.
- Dénombrer une quantité.
- Construire une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé.

3 ANS +

PS

Atelier pour 6

PIÈCES
MAGNETIQUES

Atelier Premiers nombres

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement est conçu pour découvrir les nombres de 1 à 5 avec les plus petits.



Par la manipulation des jetons magnétiques sur les planches, les enfants découvrent les nombres sous différentes représentations : collection témoin (en ligne ou non), doigts de la main, constellation du dé.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches magnétiques recto verso (30 x 15 cm).
- 72 jetons magnétiques : 12 souris, 12 grenouilles, 12 chiens, 12 moutons, 12 lapins, 12 vaches (côté : 4 cm).

313 309 388 428 2



Réassort - Atelier Premiers nombres

- 72 jetons magnétiques : 12 souris, 12 grenouilles, 12 chiens, 12 moutons, 12 lapins, 12 vaches (côté : 4 cm).

313 309 388 429 9

Progression des activités

Elles s'organisent autour de 24 fiches d'activités organisées en 4 séries de 6 fiches. Deux entrées sont possibles : par champ numérique de 1 à 3 et de 3 à 5 ou par type de représentation.

Exemples d'activités :

Construire une collection dont la quantité est donnée par :



- Le magnétisme des pièces, l'attrait des illustrations et la facilité d'identification des jetons (forme et couleur sont associées) favorisent le travail en autonomie.



+ Accompagnement pédagogique

Le livret pédagogique présente les objectifs, la démarche et la progression des activités :

- découverte du matériel : manipulation libre, observation des différents éléments ;
- activités orientées par l'enseignant : sans les planches (tri des jetons, jeu de l'intrus, création de rythmes, approche des quantités), puis avec les planches.

@ Sur notre site, consultez le livret pédagogique





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Identifier des couleurs.
- Dénombrer des quantités de 1 à 6.
- Se familiariser avec différentes représentations du nombre.
- Associer un nombre à une collection.

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Numerocolor

Cet atelier autocorrectif propose des activités d'association de quantités et de nombres de 1 à 6. L'enfant s'entraîne sur des collections d'éléments en couleur dont la nature, la taille et la disposition dans l'espace varient.

L'enfant emboîte des pions de 3 types (constellation, doigts de la main, écriture chiffrée) sur une réglette transparente à 6 plots en respectant les consignes des fiches d'activités. Puis il retourne la fiche pour s'autocorriger.



Progression des activités

Les 24 fiches d'activités sont organisées en 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Chaque série aborde progressivement les nombres de 1 à 6 par l'une de ses représentations.



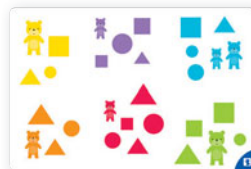
Série ● : Fiche avec éléments groupés de taille identique.



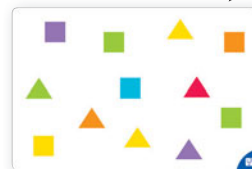
Série ■ : Fiche avec éléments groupés de différentes tailles.

PRODUIT

Gros pions faciles à emboîter



Série ★ : Fiche avec éléments groupés de différentes tailles.



Série ▲ : Fiche avec éléments dispersés de taille identique.

Recto/Verso



24 fiches d'activités



Réglette en plastique



Bande de couleur à placer sous les réglettes pour indiquer le sens de lecture

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso.
- 6 bandes de couleur.
- 2 réglettes en plastique.
- 36 pions en plastique.

313 309 343 160 8

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso.
- 6 bandes de couleur.
- 4 réglettes en plastique.
- 72 pions en plastique.

313 309 343 158 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso.
- 6 bandes de couleur.
- 6 réglettes en plastique.
- 108 pions en plastique.

313 309 343 159 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Pions en plastique p. 232
 Réglettes en plastique p. 233

Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente l'atelier, les compétences visées et l'organisation des fiches.
- Il décrit le déroulement des activités :
 - activités dirigées par l'enseignant pour se familiariser avec le matériel, le décodage des consignes et l'autocorrection ;
 - activités d'entraînement en autonomie et évaluation avec l'enseignant.

@ Sur notre site, consultez le livret pédagogique.





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Construire une collection de quantité donnée.
- Dénombrer une collection.
- Découvrir l'ordre des nombres (de 1 à 5).
- Se familiariser avec différentes représentations du nombre.

→ À la carte :

2 à 6
enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 2 boîtes de tri en plastique.
- 40 jetons en bois (15 éléphants, 5 pingouins, 5 tigres, 15 oursours).
- 43 jetons ronds en plastique.

313 309 388 417 6

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 4 boîtes de tri en plastique.
- 58 jetons en bois (20 éléphants, 9 pingouins, 9 tigres, 20 oursours).
- 78 jetons ronds en plastique.

313 309 388 427 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches consignes.
- 6 boîtes de tri en plastique.
- 76 jetons en bois (25 éléphants, 13 pingouins, 13 tigres, 25 oursours).
- 113 jetons ronds en plastique.

313 309 388 423 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

3 ANS + PS MS 2 enfants

Atelier Boîtes à compter 1

Atelier Boîtes à compter 1 est un atelier d'entraînement pour mettre en place les premières activités numériques autour des nombres de 1 à 5.

En manipulant des animaux en bois (objets figuratifs) et des jetons (plus symboliques), l'enfant apprend à dénombrer, à réaliser des collections et à reconnaître les nombres de 1 à 5.



Compétences développées

- Dénombrer une collection et reconnaître des quantités.
- Construire une collection d'objets d'après une constellation, une écriture chiffrée, une collection témoin (animaux).
- Reconnaître les nombres de 0 à 10 ; associer un nombre à une collection.
- Ranger des quantités d'objets en ordre croissant.

→ À la carte :

2 à 6
enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 38 jetons en carton.
- 2 boîtes de tri en plastique.
- 65 jetons ronds en plastique.

313 309 388 415 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 38 jetons en carton.
- 4 boîtes de tri en plastique.
- 100 jetons ronds en plastique.

313 309 388 421 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 38 jetons en carton.
- 6 boîtes de tri en plastique.
- 135 jetons ronds en plastique.

313 309 388 422 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Boîtes à compter 2

Cet atelier d'entraînement permet de développer la connaissance des nombres de 0 à 10.

Par la manipulation de jetons-constellations, de jetons-nombres, de jetons-collections et de jetons en plastique, les enfants s'entraînent à connaître les différentes représentations des nombres.





Compétences développées

- Dénombrer une collection.
- Construire une collection de quantité donnée.
- Associer un nombre à une collection.
- Reconnaître différentes représentations des nombres de 0 à 16.

5 ANS + GS 2 à 6 enfants

Atelier Boîtes à compter 3

Cet atelier d'entraînement permet de développer et de consolider la connaissance des nombres de 0 à 16.

Par la manipulation de jetons de nature différente, les enfants s'entraînent à reconnaître différentes représentations du nombre : collection témoin, constellation du dé, doigts de la main, écriture chiffrée. Les consignes sont présentées sous forme illustrée. Sur chaque fiche, un pictogramme indique le type de jetons à utiliser : jetons ronds, jetons-constellations ou jetons-nombres.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 50 jetons en carton : 32 jetons-nombres, 10 jetons-constellations et 8 jetons vierges.
- 130 jetons ronds en plastique.
- 2 boîtes de tri en plastique.

313 309 388 411 4

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 50 jetons en carton : 32 jetons-nombres, 10 jetons-constellations et 8 jetons vierges.
- 130 jetons ronds en plastique.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 388 435 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches consignes.
- 50 jetons en carton : 32 jetons-nombres, 10 jetons-constellations et 8 jetons vierges.
- 130 jetons ronds en plastique.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 388 436 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Maxi-jetons p. 232
Boîtes de tri p. 245

Progression des activités

Elles s'organisent autour de 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Chaque série propose quatre représentations du nombre et aborde un champ numérique progressif :



• **Série rouge** : de 0 à 6.



• **Série verte** : de 3 à 10.



• **Série bleue** : de 5 à 12.



• **Série jaune** : de 7 à 16.



5 ANS + GS

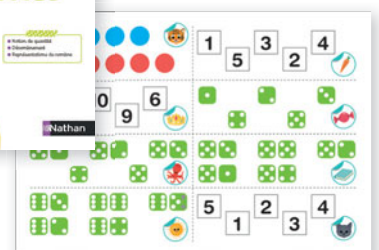
Mon cahier d'activités - Atelier Boîtes à compter 3

Autrice : Laurène Paumier
Professeure des écoles

Ce cahier de 24 pages propose des activités ludiques sur les quantités, les nombres et leurs représentations, de 0 à 16. Ces activités sont organisées de façon progressive : prérequis, réinvestissement des compétences travaillées avec les fiches de l'Atelier Boîtes à compter 3, prolongements (compléter une collection, connaître la suite des nombres jusqu'à 30).

- 24 pages couleurs + 2 planches de gommettes (27,5 x 19 cm).

978 209 125 184 4





Découvrir les nombres et leurs utilisations

Décomposer les nombres

Voir la vidéo :



Compétences développées

- Construire les nombres de 1 à 5, les décomposer et les recomposer.
- Dénombrer et comparer des collections.
- Réaliser une collection de quantité donnée par une collection témoin, la constellation du dé, les doigts de la main.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso organisées en 4 séries de 6 fiches.
- 30 cubes en plastique de 3 couleurs : 10 cubes bleus, 10 cubes verts, 10 cubes rouges.

313 309 343 005 2

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso organisées en 4 séries de 6 fiches.
- 90 cubes en plastique de 3 couleurs : 30 cubes bleus, 30 cubes verts, 30 cubes rouges.

313 309 343 015 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort - Cubes et Nombres

- 60 cubes en plastique de 3 couleurs.

313 309 388 431 2

3 ANS + PS 2 à 6 enfants

Atelier Cubes et Nombres 1

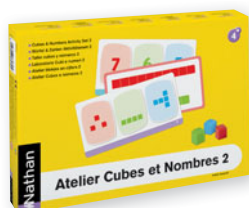
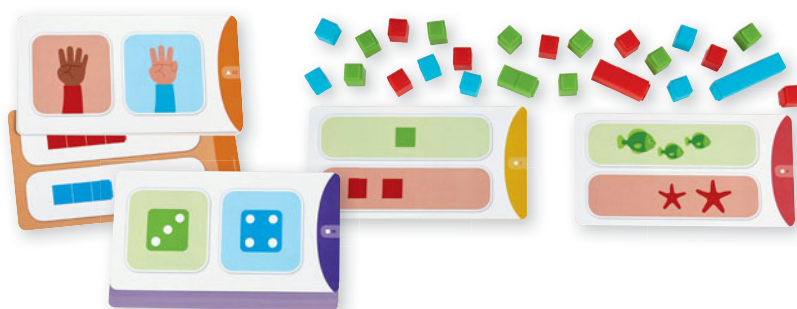
Auteur : André Jacquart

Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement autocorrectif propose des activités simples, ludiques et pratiques à mettre en place avec des petits. Les enfants réalisent des collections de cubes dont la quantité (de 1 à 5) est donnée sous différentes représentations.

Chaque enfant construit des collections de cubes en les emboîtant les uns dans les autres, selon une consigne donnée par la fiche d'activité. Puis en retournant sa fiche, il peut vérifier ses réalisations par superposition.

L'atelier est conçu pour permettre une grande liberté d'utilisation et un travail différencié.



Compétences développées

- Construire les nombres de 3 à 10, les décomposer et les recomposer.
- Comparer et dénombrer des quantités.
- Construire une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, la constellation du dé, l'écriture chiffrée.
- Résoudre des problèmes additifs et soustractifs : ajouter 1, ajouter 2 ; retrancher 1, retrancher 2.

→ À la carte :

2 à 8 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 32 fiches d'activités recto verso.
- 60 cubes en plastique de 3 couleurs : 20 cubes bleus, 20 cubes verts, 20 cubes rouges.

313 309 388 430 5

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 32 fiches d'activités recto verso.
- 180 cubes en plastique de 3 couleurs : 60 cubes bleus, 60 cubes verts, 60 cubes rouges.

313 309 388 433 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 8 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 32 fiches d'activités recto verso.
- 240 cubes en plastique de 3 couleurs : 80 cubes bleus, 80 cubes verts, 80 cubes rouges.

313 309 388 434 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort - Cubes et Nombres

- 60 cubes en plastique de 3 couleurs.

313 309 388 431 2

4 ANS + MS 2 à 8 enfants

Atelier Cubes et Nombres 2

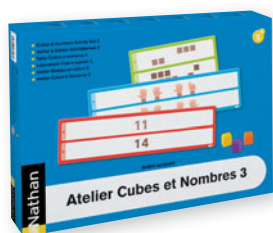
Auteur : André Jacquart

Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement autocorrectif permet de travailler les nombres de 3 à 10. Les enfants réalisent des collections de cubes dont la quantité est donnée sous diverses représentations.

En utilisant un matériel simple, des cubes de 3 couleurs, les enfants vont réaliser des collections en emboîtant les cubes selon une consigne donnée par la fiche d'activité. Puis en retournant la fiche, ils pourront se corriger en comparant les cubes emboîtés au dessin de la fiche. L'atelier est conçu pour permettre une grande liberté d'utilisation et un travail différencié.





5 ANS + GS 2 à 6 enfants

Atelier Cubes et Nombres 3

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques
à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement autocorrectif propose des activités variées pour travailler les nombres de 5 à 20, en autonomie. Les enfants réalisent des collections de cubes dont la quantité est donnée sous différentes représentations.

Des variantes sur la manière de réaliser les emboîtements de cubes favorisent un travail différencié :

1. soit l'enfant utilise librement les couleurs des cubes ;
2. soit il suit une « règle des couleurs », qui l'amène à travailler sur les décompositions et recompositions des nombres, en utilisant les cubes jaunes isolément, les cubes orange groupés par 2 et les cubes violets groupés par 5.

Par un travail de recherche, essais et ajustements, l'enfant développe des stratégies de résolution de problèmes.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso organisées en 4 séries de 6 fiches (8 fiches format 21 x 11 cm ; 16 fiches format déplié 42 x 11 cm).
- 1 support référent « règle des couleurs ».
- 88 cubes en plastique de 3 couleurs : 16 cubes jaunes, 32 cubes orange, 40 cubes violets.

313 309 343 006 9

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso organisées en 4 séries de 6 fiches.
- 1 support référent « règle des couleurs ».
- 176 cubes en plastique de 3 couleurs.

313 309 343 016 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso organisées en 4 séries de 6 fiches.
- 1 support référent « règle des couleurs ».
- 264 cubes en plastique de 3 couleurs.

313 309 343 017 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort - Cubes et Nombres

- 88 cubes en plastique de 3 couleurs.

313 309 343 007 6

Compétences développées

- Construire les nombres de 5 à 20, les décomposer et les recomposer.
- Dénombrer et comparer des collections.
- Réaliser une collection de quantité donnée par une collection témoin, la constellation du dé, les doigts de la main, l'écriture en chiffres.



Progression des activités

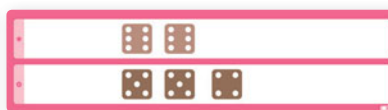
Elles s'organisent autour de 4 séries de 6 fiches. Chaque série aborde progressivement les nombres de 5 à 20 par l'une de leurs représentations.

L'atelier est conçu pour permettre une grande liberté d'utilisation.

2 entrées sont possibles : par champ numérique ou par type de représentation.



• **Série verte :**
collection témoin.



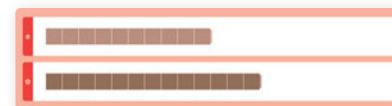
• **Série rose :**
constellation du dé.



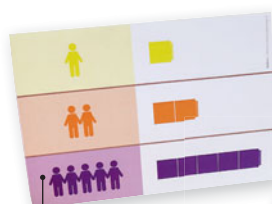
• **Série bleue :**
doigts de la main



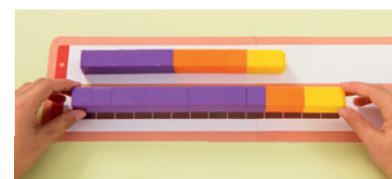
• **Série rouge :**
écriture en chiffres



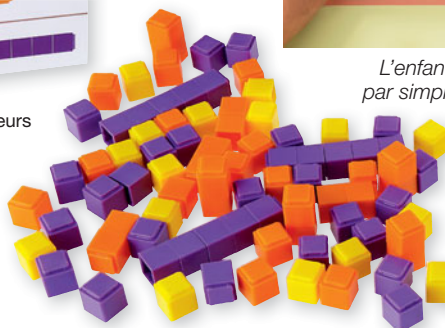
Au recto : la consigne illustrée
Au verso : la correction à la même échelle



1 règle des couleurs pour grouper les cubes par 2 et par 5



L'enfant s'autocorrige par simple superposition.



Accompagnement pédagogique

- Pour chaque atelier Cubes et Nombres, un livret pédagogique présente les objectifs, la progression des fiches et le déroulement des activités.



Sur notre site, consultez le livret pédagogique et retrouvez la vidéo de présentation *Atelier Cubes & Nombres*





Découvrir les nombres et leurs utilisations

Décomposer les nombres



Compétences développées

- Évaluer et comparer des collections de 1 à 5 et de 5 à 15.
- Réaliser une collection de quantité donnée par différentes représentations : constellation du dé, doigts de la main, collection témoin, écriture en chiffres.
- Quantifier des collections, les composer et les décomposer.
- Lire les nombres écrits en chiffres.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 32 pièces-quantité en carton.
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 164 4

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 64 pièces-quantité en carton
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 173 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 96 pièces-quantité en carton.
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 174 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

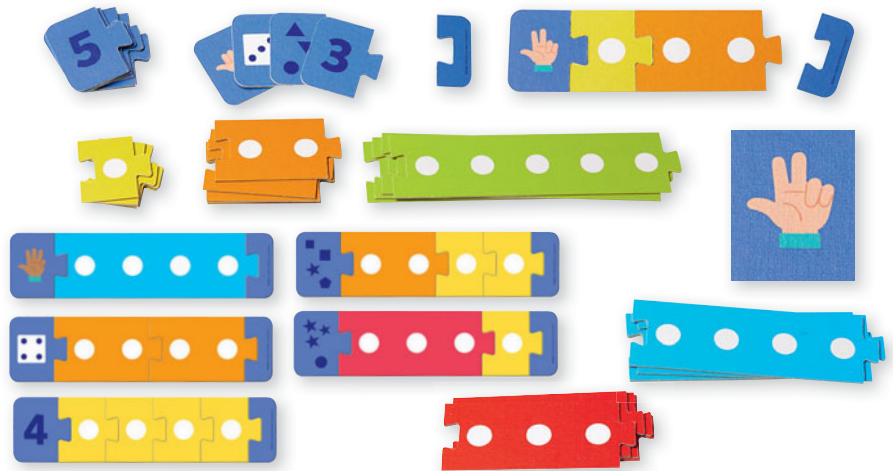
3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Nombres à composer 1

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement met l'enfant en situation de construire des collections de quantité donnée (1 à 5) de différentes manières, travaillant ainsi les décompositions et recompositions de ces nombres.

Les enfants reçoivent les pièces-départ donnant la consigne. Comme un puzzle linéaire, ils emboîtent les pièces-quantité aux pièces-départ pour réaliser la quantité demandée. À la fin de l'assemblage, ils placent les pièces-arrivée.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 32 pièces-quantité en carton.
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 162 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 64 pièces-quantité en carton.
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 175 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 22 pièces-départ en carton.
- 96 pièces-quantité en carton.
- 12 pièces-arrivée en carton.

313 309 345 176 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

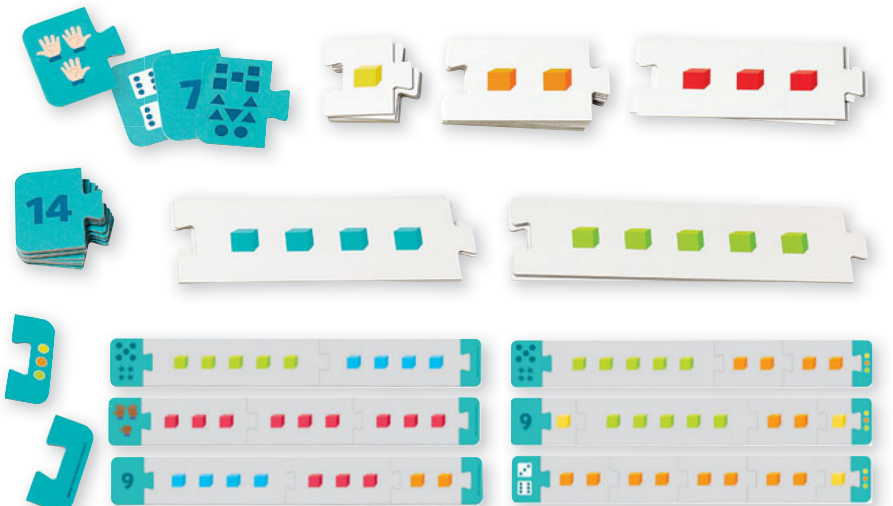
4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Nombres à composer 2

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Dans le prolongement de Nombres à composer 1, cet atelier met l'enfant en situation de construire des collections de quantité donnée (5 à 15) de différentes manières, travaillant ainsi les décompositions et recompositions des nombres.

Les enfants reçoivent les pièces-départ donnant la consigne. Comme un puzzle linéaire, ils emboîtent les pièces-quantité aux pièces-départ pour réaliser la quantité demandée. À la fin de l'assemblage, ils placent les pièces-arrivée.





Compétences développées

- Réaliser une collection de quantité donnée (5 à 10) par différentes représentations.
- Dénombrer, comparer, décomposer et recomposer des quantités.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier Compléments du nombre

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier permet de travailler la décomposition et la recomposition des nombres de 5 à 10 sous différentes représentations. Les types de représentation peuvent être introduits séparément ou simultanément, ce qui apporte beaucoup de souplesse dans son utilisation.

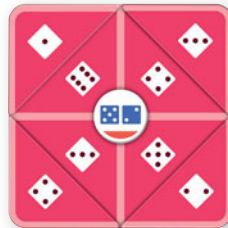
À l'aide des pièces triangulaires, les enfants complètent 4 quantités permettant d'atteindre le nombre-cible donné (5 à 10) sous différentes représentations : collection organisée, constellation du dé, doigts de la main, écriture chiffrée.

Les activités peuvent être adaptées au niveau de l'enfant selon :

- le nombre-cible (5 à 10) et sa représentation ;
- la représentation des nombres qui le composent indiquée sur la fiche-modèle ;
- les pièces triangulaires mises à disposition pour trouver les compléments.



Exemples d'activités :



fiche = constellations
nombre-cible = constellations
4 pièces = constellations



fiche = collections
nombre-cible = écriture chiffrée
4 pièces = doigts de la main



fiche = doigts de la main
nombre-cible = constellations
4 pièces = les 3 représentations

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités.
- 18 jetons magnétiques « nombre-cible ».
- 24 pièces triangulaires magnétiques, soit 2 lots identiques de 12 pièces.
- 2 supports magnétiques (17,6 x 17,6 cm).

313 309 363 112 1

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités.
- 18 jetons magnétiques « nombre-cible ».
- 48 pièces triangulaires magnétiques, soit 4 lots identiques de 12 pièces.
- 4 supports magnétiques.

313 309 371 197 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

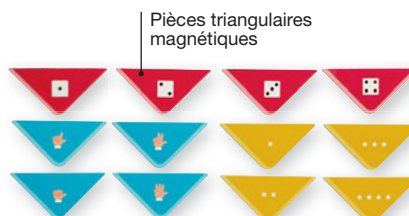
- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités.
- 18 jetons magnétiques « nombre-cible ».
- 72 pièces triangulaires magnétiques, soit 6 lots identiques de 12 pièces.
- 6 supports magnétiques.

313 309 371 198 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



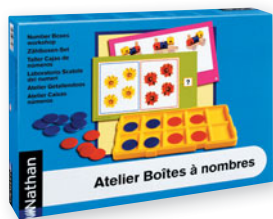
Supports magnétiques (17,6 x 17,6 cm)



Pièces triangulaires magnétiques



Jetons magnétiques « nombre-cible »



5 ANS + GS 2 à 6 enfants

Atelier Boîtes à nombres

Auteur : Jean-Luc Brégeon
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM d'Auvergne

Cet atelier d'entraînement autocorrectif permet à l'enfant d'approfondir sa compréhension des nombres et des quantités. Il s'appuie sur une représentation très concrète de la dizaine et facilite la perception et la mémorisation des nombres.



Chaque enfant dispose de 1 fiche consigne et de 1 ou 2 boîtes à nombres, selon les activités. Il doit réaliser la consigne présentée sur la fiche en plaçant les jetons dans les boîtes, puis il vérifie son travail grâce aux planches autocorrectives. Comme un « chercheur », l'enfant analyse, essaie, réajuste sa réponse à chaque situation-problème proposée. Les jetons en 2 couleurs permettent de visualiser les compléments à 10.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 48 fiches consignes (23 x 13,7 cm).
- 5 planches réponses (41 x 25 cm).
- 6 boîtes en plastique (23 x 11,6 cm).
- 60 jetons bleus (Ø : 3 cm).
- 60 jetons rouges (Ø : 3 cm).

313 309 388 407 7



Boîtes à nombres - Réassort

- 6 boîtes de 10 cases chacune.
- 60 jetons bleus et 60 jetons rouges.

313 309 388 408 4

Compétences développées

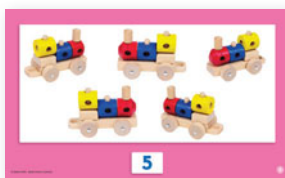
- Associer des nombres et des quantités.
- Mémoriser les nombres.
- Trouver les compléments à 10.
- Résoudre des problèmes numériques simples et commencer à calculer.

Voir la vidéo :

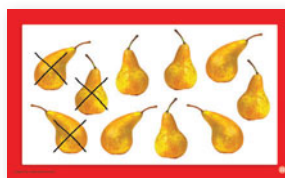


Progression des activités

Elles s'organisent autour de 48 fiches consignes réparties en 5 séries progressives de différentes couleurs.



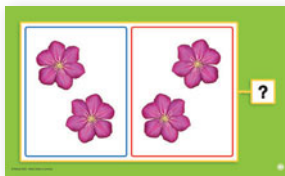
Série rose : Associer nombres et quantités jusqu'à 10



Série rouge : Soustraire



Série bleue : Compléter à 10



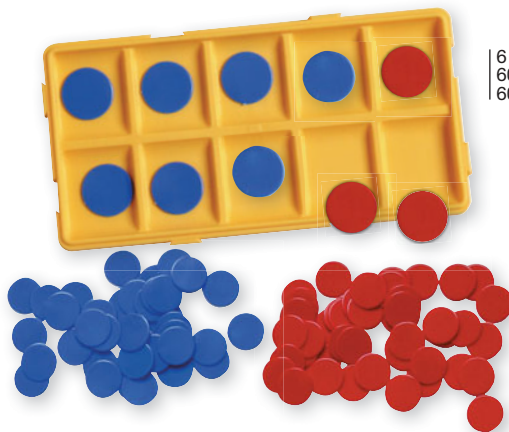
Série verte : Additionner des nombres, les doubles



Série orange : Associer des nombres supérieurs à 10

PRODUIT

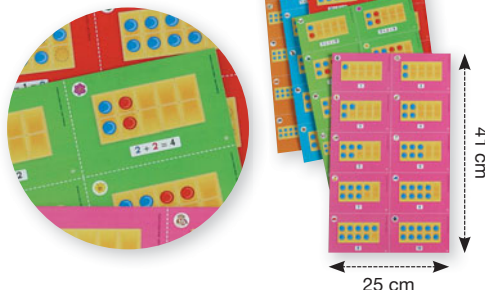
Un matériel autocorrectif pour une représentation très concrète de la dizaine



6 boîtes en plastique
60 jetons bleus
60 jetons rouges



Les boîtes s'assemblent pour aborder les nombres supérieurs à 10.



Les planches réponses

Sur les 5 planches autocorrectives figurent la disposition demandée ainsi que l'écriture correspondante.

Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, la démarche et la progression des fiches.
- Il décrit les activités à mettre en place pour chaque série de fiches et donne des conseils pour aborder les notions suivantes :
 - la dizaine (rôle et décomposition du nombre en $10 + n$),
 - les compléments à 10,
 - l'addition de deux nombres et la soustraction,
 - les nombres pairs et impairs.



Compétences développées

- Comparer des collections.
- Construire des collections de quantité donnée.
- Dénombrer des collections.
- Décomposer et recomposer des quantités.

Voir la vidéo :



4 ANS + MS GS PIÈCES MAGNÉTIQUES

Les Zigomaths

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Ce matériel est conçu pour aborder, en atelier dirigé, les compétences essentielles pour l'apprentissage du nombre. Les enfants, mis en situation de recherche, vont résoudre ensemble de nombreux problèmes numériques.

Ce matériel entièrement magnétique permet de travailler aussi bien sur des petites quantités que sur des quantités plus importantes (jusqu'à 30 éléments), créant ainsi de multiples situations pour s'adapter à la progression des élèves. Sa caractéristique principale réside dans l'utilisation d'éléments seuls et d'éléments groupés par 2 ou par 5, qui conduisent les enfants à composer et décomposer par manipulations effectives.



La boîte contient :

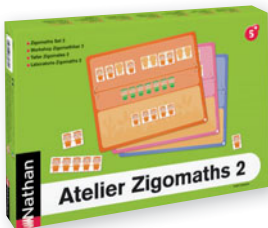
- 1 guide pédagogique.
- 3 planches magnétiques recto verso, soit 6 faces (50 x 35 cm).
- 104 jetons magnétiques Zigomaths répartis de la manière suivante :
 - 62 jetons Zigomaths par un (4 x 2,7 cm) ;
 - 30 jetons Zigomaths par deux (4 x 5,4 cm) ;
 - 12 jetons Zigomaths par cinq (4 x 13,5 cm).
- 31 jetons-écriture chiffrée magnétiques (6 x 6 cm).
- 20 jetons-constellations magnétiques (6 x 6 cm).
- 20 jetons-quantités magnétiques (6 x 6 cm).

313 309 388 050 5



Compétences développées

- Construire les nombres de 7 à 12.
- Décomposer et recomposer des quantités.
- Construire une collection de quantité donnée par une collection témoin, les doigts de la main, une constellation, l'écriture chiffrée.



5 ANS + GS 2 à 6 enfants PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier Zigomaths 2

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Dans le prolongement de l'atelier collectif Les Zigomaths, cet atelier d'entraînement permet de faire travailler les élèves sur la décomposition et la recombinaison des nombres de 7 à 12.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 2 plaques métalliques.
- 20 jetons magnétiques.

313 309 388 074 1

Complément 2 enfants

Ce matériel enrichit l'Atelier Zigomaths 2 et permet de faire travailler 2 enfants supplémentaires.

- 2 plaques métalliques et 20 jetons magnétiques : 8 jetons de 1 Zigomath, 8 jetons de 2 Zigomaths, 4 jetons de 5 Zigomaths.

313 309 388 075 8





Nouveau



4 ANS + MS 2 à 6 enfants

Atelier Résolution de problèmes - Numération 1

Autrice : Laurène Paumier, professeure des écoles, autrice du blog « La classe de Laurène »

Cet atelier propose des situations-problèmes construites afin d'amener les enfants à utiliser spontanément les nombres pour les résoudre.

Les enfants répondent à la consigne de chaque fiche en plaçant les jetons dans leur boîte de tri. Les activités font appel au questionnement, à la réflexion, à la recherche de procédures efficaces de résolution des différents types de problèmes par essais-ajustements. Elles contribuent à la compréhension des nombres.

→ À la carte :

Atelier 2 enfants

2 à 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités (25,2 x 11 cm).
- 200 jetons en carton : 70 jetons-carottes (3,6 x 1,8 cm), 70 jetons-framboises (2,8 x 2,4 cm), 30 jetons-animaux (4 x 4 cm), 30 jetons-nombres recto verso (4 x 4 cm).
- 2 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).

313 309 910 217 5

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 200 jetons en carton.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 910 239 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 200 jetons en carton.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 910 238 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

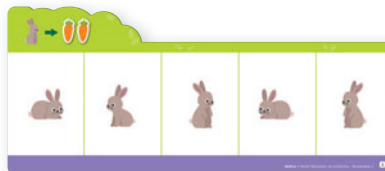
Compétences développées

- Évaluer et comparer des collections d'objets.
- Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
- Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Quantifier des collections, les composer et les décomposer.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.
- Commencer à résoudre des problèmes mathématiques.

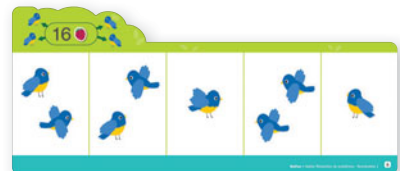


Progression des activités

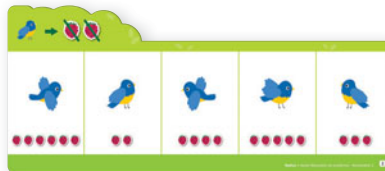
Les 36 fiches d'activités sont organisées en 6 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Chaque série vise une compétence particulière.



- **Problèmes additifs**
Donner à chaque animal le nombre d'éléments indiqués.



- **Problèmes distributifs**
Distribuer équitablement une quantité.



- **Problèmes soustractifs**
Retirer à chaque animal le nombre d'éléments indiqués.



- **Problèmes de compléments**
Compléter pour que chaque animal ait l'élément demandé.



- **Problèmes de comparaison**
Trouver quel animal est le plus/le moins représenté.



- **Problèmes de décomposition**
Trouver le jeton correspondant à chaque décomposition du nombre.



5 ANS + GS 2 à 6 enfants

Atelier Résolution de problèmes - Numération 2

Autrice : Laurène Paumier, professeure des écoles, autrice du blog « La classe de Laurène »

Dans le prolongement d'Atelier Résolution de problèmes - Numération 1, cet atelier propose des situations-problèmes mettant en jeu un champ numérique plus large et différentes représentations du nombre.

Les enfants répondent à la consigne de chaque fiche en plaçant les jetons dans leur boîte de tri. Les activités font appel au questionnement, à la réflexion, à la recherche de procédures efficaces de résolution des différents types de problèmes par essais-ajustements. Elles renforcent la compréhension des nombres.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités (25,2 x 11 cm).
- 260 jetons en carton : 100 jetons-fleurs (2,8 x 2,8 cm), 100 jetons-feuilles (3,7 x 2,2 cm), 30 jetons-animaux (4 x 4 cm), 30 jetons-nombres recto verso (4 x 4 cm).
- 2 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).

313 309 910 218 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 260 jetons en carton.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 910 241 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 260 jetons en carton.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 910 240 3

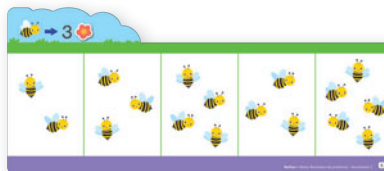
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Nouveau

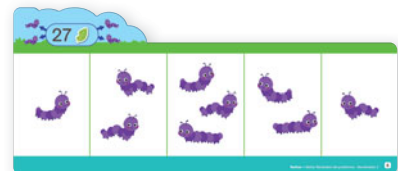


Progression des activités

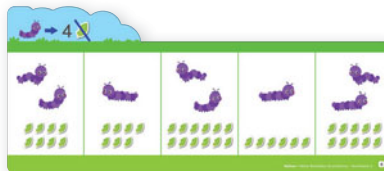
Les 36 fiches d'activités sont organisées en 6 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Chaque série vise une compétence particulière.



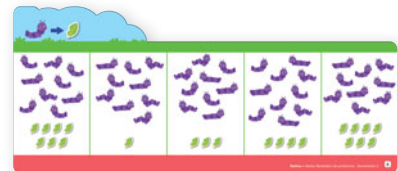
- **Problèmes additifs**
Donner à chaque animal le nombre d'éléments indiqués.



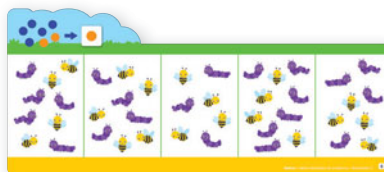
- **Problèmes distributifs**
Distribuer équitablement une quantité.



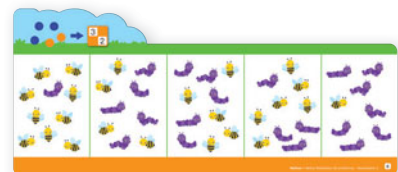
- **Problèmes soustractifs**
Retirer à chaque animal le nombre d'éléments indiqués.



- **Problèmes de compléments**
Compléter pour que chaque animal ait l'élément demandé.



- **Problèmes de comparaison**
Trouver quel animal est le plus/le moins représenté.



- **Problèmes de décomposition**
Trouver le jeton correspondant à chaque décomposition du nombre.



Découvrir les nombres et leurs utilisations

Jeux de numération



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (14 x 10 cm).
- 6 planches illustrées (31 x 21 cm).
- 2 grilles à plots en plastique (31,5 x 21,5 cm).
- 24 pions de 4 couleurs (Ø pion : 3,2 cm).

313 309 908 304 7

3 ANS + PS 1 à 2 enfants

1, 2, 3 Colorado

Le dernier-né de la gamme Maxicolore® conçu pour consolider la connaissance des nombres de 1 à 3. Les enfants l'ont déjà adopté !

Placer une planche illustrée sous chaque grille et donner à l'enfant une fiche d'activité de la même représentation : collections de ronds, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée. L'enfant emboîte les pions sur la grille pour réaliser la consigne indiquée sur la fiche.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 20 fiches d'activités recto verso, soit 40 défis (12 x 13,5 cm).
- 4 plateaux de jeu magnétiques recto verso (19 x 19 cm).
- 16 pièces magnétiques, soit 4 lots identiques de 4 formes et 4 couleurs (8,1 x 5,4 cm).

313 309 908 600 0

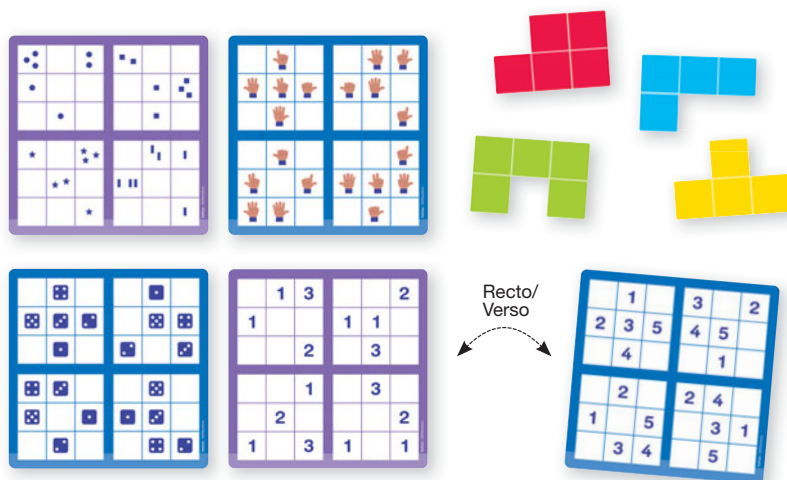
4 ANS + MS GS 1 à 4 enfants



DéfiNombres

Sur le principe des jeux de stratégie, ce jeu met au défi de trouver les décompositions de nombres jusqu'à 6 (niveau 1) et jusqu'à 10 (niveau 2), selon différentes représentations.

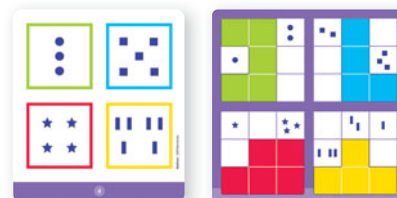
But du jeu : positionner les 4 pièces magnétiques sur le plateau de jeu pour faire apparaître les mêmes quantités que celles indiquées sur la fiche. L'enfant expérimente qu'un nombre peut être construit de différentes manières.



Exemple de fiches :



Exemple de défi :





Nouveau



4 ANS + MS GS 1 à 4 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

DéfiPixels - Numération

Autrice : Laurence Schmitter, professeure des écoles

Cet atelier stimulant permet de réinvestir les connaissances sur les quantités et les nombres de façon ludique. Pour découvrir le motif mystère qui se cache derrière chaque défi, les enfants doivent coopérer !

But du jeu : trouver collectivement toutes les illustrations correspondant aux 2 consignes de la planche d'activité pour faire apparaître peu à peu le motif mystère pixélisé.

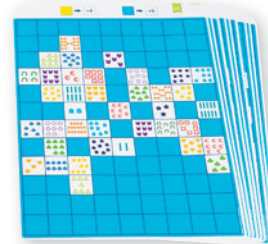
Le jeu se décline en 2 niveaux :

- les quantités et les nombres de 1 à 5 pour les MS,
- les quantités et les nombres de 1 à 10 pour les GS.

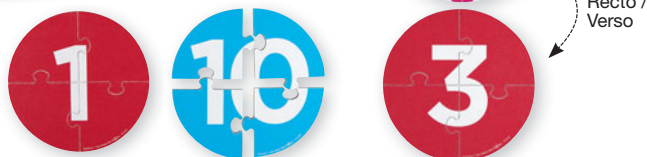
Le coffret de jeu en bois contient :

- 1 livret pédagogique.
- 1 plateau de jeu quadrillé magnétique en bois au dos du couvercle (35,3 x 25,1 cm).
- 9 planches d'activités recto verso, soit 9 planches de niveau MS au recto et 9 planches de niveau GS au verso (35,1 x 24,9 cm).
- 52 jetons magnétiques de 3 couleurs dans un sac en tissu : 35 jetons jaunes, 15 jetons bleus et 2 jetons noirs (2,6 x 2,6 cm).
- L/l'ép. coffret de jeu : 37,7 x 28,2 x 4,8 cm.

313 309 910 204 5



1 plateau de jeu quadrillé magnétique d'activités recto verso
52 jetons magnétiques
1 sac en tissu pour la pioche



Recto / Verso

3 ANS + PS MS GS

Les roues des nombres - De 0 à 10

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des nombres de 0 à 10 en associant quatre représentations : l'écriture en chiffres, la constellation du dé, les doigts de la main, une collection témoin.

La boîte contient :

- 11 roues des nombres prédécoupées en 4 pièces, soit 44 pièces. Nombres impairs en rouge ; nombres pairs en bleu.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 343 020 5



Recto / Verso

4 ANS + MS GS

Les roues des nombres - De 10 à 20

Autrice : Aurélie Jacquemart
Professeure des écoles

Un jeu autocorrectif pour reconstituer les roues des nombres de 10 à 20 en associant quatre représentations : l'écriture en chiffres, les doigts de la main, des cartes-nombres, des brochettes de perles.

La boîte contient :

- 11 roues des nombres prédécoupées en 4 pièces, soit 44 pièces. Nombres impairs en rouge ; nombres pairs en bleu.
- Ø roue : 13 cm.

313 309 343 019 9

À VOIR AUSSI

Les jeux de numération pp. 72-74

PRODUIT

Pièces en carton épais



Les roues des nombres - Lot de 2

Les roues des nombres - De 0 à 10 + Les roues des nombres - De 10 à 20

313 309 343 023 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position



Compétences développées

- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
- Construire le nombre pour exprimer des quantités.
- Stabiliser la connaissance des nombres jusqu'à 10.
- Explorer des formes et des suites organisées.



5 ANS + GS **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Atelier Ordinal

Autrice : Valérie Barry
Formatrice à l'ÉSPÉ de l'Université Paris-Est Créteil et maître de conférences en sciences de l'éducation

Un outil collectif attrayant pour s'approprier l'ordre des nombres de 0 à 10, tout en favorisant la construction de la notion de nombre et la reconnaissance de formes géométriques (planes et solides).

Les enfants manipulent des aimants sur deux supports magnétiques en grand format : le train des nombres et l'ascenseur des nombres. Ils viennent placer, selon une consigne numérique donnée, les nombres de 1 à 10 ou de 0 à 10 (écriture chiffrée) et de « drôles » de personnages illustrant une forme géométrique. Par des activités interactives dirigées par l'enseignant, les enfants expérimentent et comprennent progressivement que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et de désigner un rang, une position (usage ordinal).

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 1 panneau magnétique recto verso grand format plié en 3 volets (format déplié : 108 x 18 cm).
- 11 pièces magnétiques nombres de 0 à 10 (5 x 5 cm).
- 10 pièces magnétiques personnages représentant des formes géométriques (5 x 5 cm).
- 2 pièces magnétiques « conducteur du train » (Ø : 4,5 cm).
- 1 pièce magnétique flèche rouge (4,5 x 3,5 cm).

313 309 342 815 8

+ Accompagnement pédagogique

- Le guide pédagogique joue un rôle essentiel pour exploiter pleinement les possibilités du matériel et permettre aux enfants d'être confrontés à de nombreuses situations.
- Il décrit les situations concrètes à mettre en place en fonction des besoins d'apprentissage et le déroulement des activités guidées par l'enseignant, étape par étape.



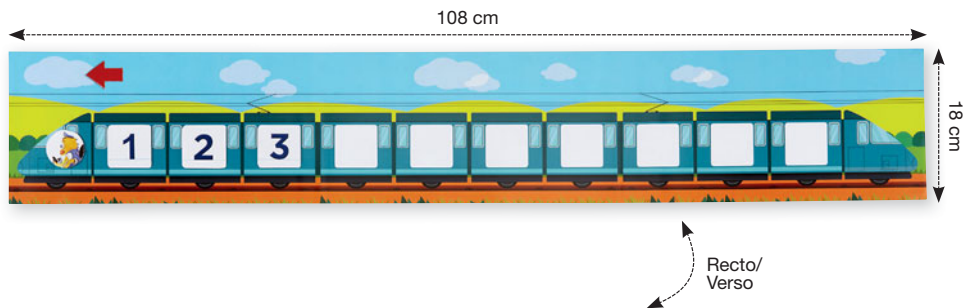
@ Sur notre site, consultez le guide pédagogique.

Exemples d'activités

- Repérer un nombre ou un personnage pour désigner sa position en respectant le sens d'un parcours.
- Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée en respectant le sens de déplacement.
- Identifier des formes et des positions relatives.

• Le train des nombres

Il permet de faire travailler la suite numérique dans les 2 sens, suivant la direction horizontale.



• L'ascenseur des nombres

Il permet de faire travailler la suite numérique suivant une direction verticale et d'introduire éventuellement le nombre 0.



Voir la vidéo :



+ PRODUIT

- Matériel de manipulation original et attractif pour aborder l'aspect ordinal d'un nombre
- Personnages drôles et motivants pour faciliter l'identification des formes



Compétences développées

- Dénombrer des petites quantités représentées par les constellations du dé, les doigts de la main.
- Connaître le nom des nombres et leur écriture en chiffres.
- Réinvestir la suite des nombres : désigner une position, ranger par ordre croissant ou décroissant, trouver le nombre qui précède ou qui suit.

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Maxiperles de 1 à 6

Cet atelier d'entraînement propose des activités ludiques sous la forme de petites énigmes à résoudre autour de la suite des premiers nombres.

En manipulant des grosses perles, les enfants exercent aussi leur motricité fine.

L'enfant enfle les perles sur sa brochette pour reproduire et compléter la suite numérique à trous indiquée sur la fiche. Les activités font travailler la suite numérique dans les deux sens (ordre croissant ou décroissant) et selon deux orientations de lecture (à l'horizontale ou à la verticale).



Progression des activités

Les 24 fiches recto verso (soit 48 activités) sont organisées en 4 séries de difficulté progressive.

Au recto, la lecture se fait horizontalement ; au verso, verticalement.

Chaque série présente des suites croissantes et décroissantes avec trois représentations des nombres : la constellation du dé, les doigts de la main, l'écriture en chiffres.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso, soit 48 activités (34 x 6 cm).
- 18 maxiperles en plastique de 3 couleurs.
- 2 brochettes en plastique avec embout et poignée (L : 36,2 cm).

313 309 333 365 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso, soit 48 activités.
- 36 maxiperles en plastique de 3 couleurs.
- 4 brochettes en plastique avec embout et poignée.

313 309 333 367 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso, soit 48 activités.
- 54 maxiperles en plastique de 3 couleurs.
- 6 brochettes en plastique avec embout et poignée.

313 309 333 368 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



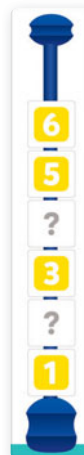
Brochettes avec embout pour bloquer les perles et poignée pour les tenir



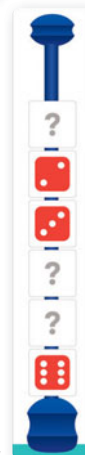
• Série ● : suites numériques complètes.



• Série ▲ : suites numériques à 1 trou.



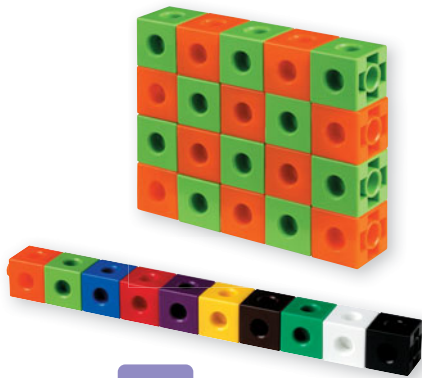
• Série ✪ : suites numériques à 2 trous.



• Série ◆ : suites numériques à 3 trous.

À VOIR AUSSI

Atelier Mini-rythmes et maxi-perles p. 243



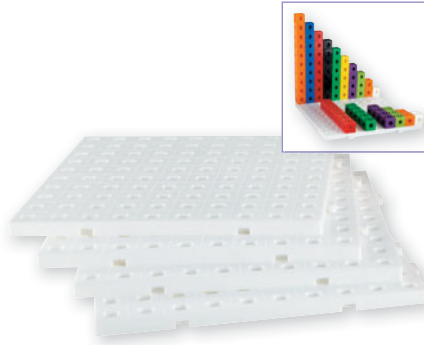
3 ANS + 200 PIÈCES

Multicubes

200 cubes de 10 couleurs à emboîter.

- Arête cube : 2 cm.
- Lot de 200 pièces en plastique.

313 309 333 306 3



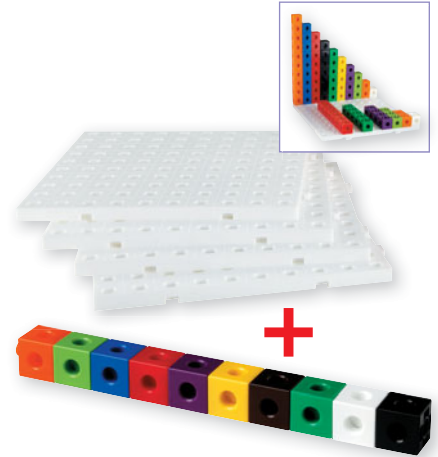
3 ANS +

Plaques pour Multicubes

5 plaques en plastique blanc à utiliser avec les Multicubes. Permet la construction en volume à partir d'une base stable. Les plaques s'accrochent entre elles.

- L/1 : 20 x 20 cm.
- Lot de 5.

313 309 333 320 9



Multicubes + Plaques pour Multicubes

313 309 333 328 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS + 100 PIÈCES

Cubes réglettes

100 cubes de 10 couleurs à empiler. En matière plastique.

- Arête cube : 1,8 cm.
- Lot de 100.

313 309 342 035 0



3 ANS +

Base 10

Matériel de manipulation pour découvrir le fonctionnement de la numération décimale et les relations entre les unités, les dizaines et les centaines jusqu'à 1 000.

- La boîte contient : 100 cubes, 10 réglettes, 10 plaques et 1 bloc.

313 309 342 161 6



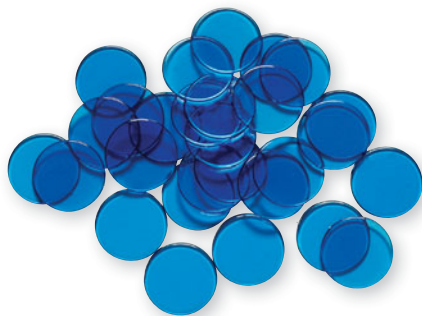
2 ANS + 60 PIÈCES

Animaux à compter

60 animaux en bois de grande taille : 15 éléphants, 15 tigres, 15 ours et 15 pingouins.

- H : 4 cm.
- Lot de 60.

313 309 388 406 0



2 ANS + 200 PIÈCES

Maxi-jetons plastique bleu

200 jetons.

- Ø jeton : 3,5 cm.

313 309 330 128 4



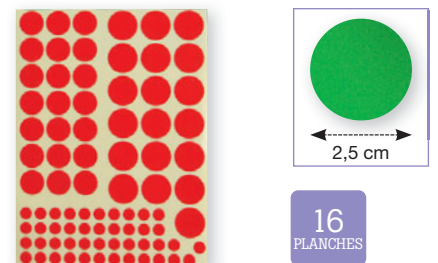
3 ANS + 200 PIÈCES

Maxi-jetons plastique couleurs

200 jetons de 4 couleurs.

- Ø jeton : 3,5 cm.

313 309 330 127 7



16 PLANCHES

Gommettes rondes

1 450 gommettes : 3 tailles de 8 couleurs assorties. 16 planches.

- Ø : 2,5/2/1 cm.

313 309 321 252 8

Gommettes rondes - Lot de 5 pochettes

313 309 321 192 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS +

Dés de 1 à 3 - Lot de 12

Assortiment de 12 dés composé de : 2 dés collections, 2 dés constellations, 4 dés doigts de la main, 2 dés chiffres et 2 dés neutres.

• En bois verni. Arête : 3 cm.

313 309 908 150 0

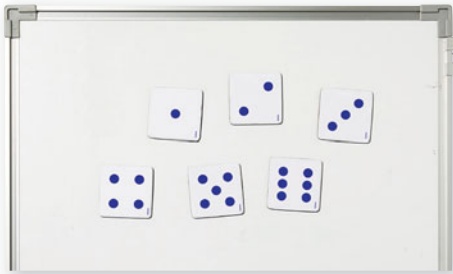
4 ANS +

Dés de 1 à 6 - Lot de 12

Assortiment de 12 dés composé de : 2 dés collections, 2 dés constellations, 2 dés doigts de la main, 2 dés perles à compter, 2 dés chiffres et 2 dés neutres.

• En bois verni. Arête : 3 cm.

313 309 908 149 4



3 ANS + **PIÈCES MAGNETIQUES**

Jetons magnétiques grand format - Constellations

35 jetons magnétiques.

• L/l : 7 x 7 cm

313 309 908 151 7

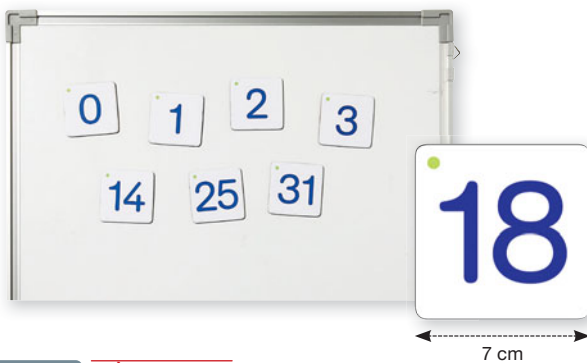
3 ANS + **PIÈCES MAGNETIQUES**

Jetons magnétiques grand format - Doigts de la main

28 jetons magnétiques.

• L/l : 7 x 7 cm

313 309 908 152 4



3 ANS + **PIÈCES MAGNETIQUES**

Jetons magnétiques grand format - Nombres

32 jetons-nombres magnétiques de 0 à 31.

• L/l : 7 x 7 cm.

313 309 342 825 7



3 ANS +

Pions-numération de 1 à 6

96 pions en plastique qui s'emboîtent sur les réglettes.

L/l/ép. : 3,5 x 3,5 x 1 cm.

313 309 908 346 7

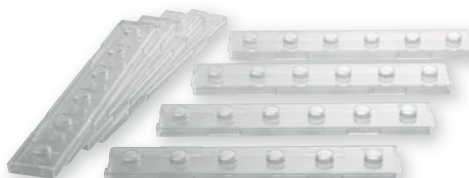
3 ANS +

Réassort réglettes

Les réglettes se clipsent entre elles.

• 8 réglettes en plastique (23 x 4 cm).

313 309 343 118 9



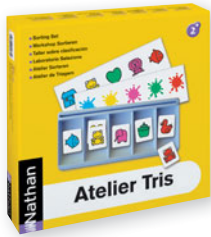
Les réglettes se clipsent entre elles.





Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Classer, trier selon plusieurs critères



2 ANS + PS 2 à 6 enfants

Atelier Tris

Cet atelier d'entraînement est conçu pour les premières activités de tri, de logique et de mise en correspondance terme à terme. Il permet d'aborder les notions de propriétés et de relations dans un ensemble.

Par la manipulation de jetons illustrés représentant des objets de 10 formes et de 5 couleurs différentes, les enfants vont s'entraîner à organiser l'information selon des critères donnés sur les fiches.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 34 fiches d'activités.
- 50 jetons illustrés en carton.
- 2 boîtes de tri en plastique.

313 309 305 171 4

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 34 fiches d'activités.
- 50 jetons illustrés en carton.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 305 176 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 34 fiches d'activités.
- 50 jetons illustrés en carton.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 305 177 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Boîtes de tri p. 261

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, l'organisation des fiches et le déroulement des activités.
- Il propose des activités de découverte du matériel (classement, tri, jeu de l'intrus) et des prolongements.



@ Sur notre site, consultez le livret pédagogique

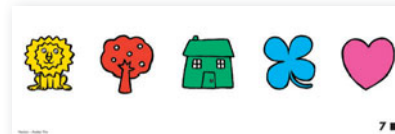
Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle.
- Identifier des formes et des couleurs.
- Reconnaître et sélectionner un objet selon un ou deux critères.
- Repérer le critère commun à plusieurs objets.



Progression des activités

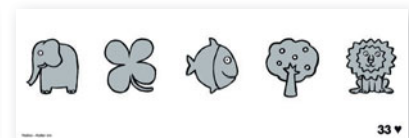
Elles s'organisent autour de 34 fiches d'activités réparties en 5 séries de difficulté progressive.



• Série ■ : Mettre en correspondance terme à terme.



• Séries ● et ★ : Mettre en correspondance terme à terme avec 1 seule forme ou 1 seule couleur.



• Séries ♦ et ♥ : Trier selon un seul critère en faisant abstraction de l'une des propriétés de l'objet.



34 fiches d'activités
50 jetons illustrés en carton
2 boîtes de tri en plastique



Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle.
- Savoir reconnaître et nommer 6 couleurs.
- Maîtriser le critère de la taille : petit, moyen, grand.
- Classer ou ranger des objets selon deux critères : la couleur et la taille.

3 ANS + PS 2 à 6 enfants

Atelier Tris - Les éléphants

Autrice : Laurène Paumier, professeure des écoles

Cet atelier est conçu pour aborder les notions de couleur et de taille avec les jeunes enfants et les initier aux activités de tri.

L'enfant décrypte la consigne de la fiche et place dans chaque case de sa boîte de tri l'éléphant qui convient (taille et couleur). Par l'observation et la manipulation, il apprend à identifier les caractéristiques d'un objet et à établir une correspondance terme à terme.

La boîte contient pour 2 enfants :

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités (25,2 x 7 cm).
- 45 figurines éléphant en plastique de 3 tailles et de 6 couleurs (rouge, vert, bleu, jaune, rose, marron).
- 2 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).

313 309 910 159 8

Réassort :

1 réassort Les éléphants de tri + 4 boîtes de tri permettent de faire jouer 4 enfants supplémentaires.



Éléphants de tri p. 245
Boîtes de tri p. 245



36 fiches d'activités
45 éléphants de 3 tailles
et de 6 couleurs
2 boîtes de tri

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente l'atelier, les compétences visées et l'organisation des fiches.
- Il décrit le déroulement des activités :
 - activités dirigées par l'enseignant pour découvrir le matériel, apprendre à décoder et à réaliser les consignes pas à pas ;
 - activités d'entraînement en autonomie.
- Il comprend une fiche de suivi individuel à photocopier.

Progression des activités

Les 36 fiches d'activités sont organisées en 6 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Les éléphants représentés sur les fiches sont de la même taille que les figurines pour faciliter la perception visuelle et les comparaisons.



• **Série bleue**
1 taille (grand) et 6 couleurs



• **Série verte**
1 taille (petit) et 6 couleurs



• **Série jaune**
2 tailles et 1 couleur



• **Série violette**
2 tailles (petit, grand)
et 6 couleurs



• **Série rose**
3 tailles et 1 couleur



• **Série orange**
3 tailles et 6 couleurs



Compétences développées

- Identifier 5 formes géométriques et 5 couleurs.
- Classer des objets selon des caractéristiques de formes et de couleurs.
- Décoder et respecter un ordre de classement.
- S'initier aux algorithmes simples.

PRODUIT

Abaques de grande taille en plastique très résistant

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Abaques 1

Cet atelier d'entraînement s'inscrit dans la découverte des formes, des couleurs et des quantités.

Par la manipulation, les enfants expérimentent différentes manières de lire et d'organiser l'information.

Les fiches d'activités proposent différentes configurations de perles sur les abaquas. Après une phase d'observation, l'enfant reproduira le modèle en respectant l'ordre, la forme, la couleur et la quantité de perles sur chacune des tiges.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches modèles.
- 100 perles en plastique de 5 formes et de 5 couleurs.
- 2 abaquas en plastique.

313 309 305 166 0

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches modèles.
- 147 perles en plastique de 5 formes et de 5 couleurs.
- 6 abaquas en plastique.

313 309 305 174 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Abaques de tri p. 245

À VOIR AUSSI

Abaques et perles de tri p. 44

Progression des activités

Elles s'organisent autour de 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive.

- **Série ■** : Rechercher une forme, de couleur différente sur chaque tige.
- **Série ●** : Rechercher une couleur, de forme différente sur chaque tige.
- **Série ▲** : Retrouver une forme différente par tige et 4 couleurs différentes sur chaque tige.
- **Série ★** : Retrouver une couleur différente par tige et 4 formes différentes sur chaque tige.



Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente le matériel, les objectifs, les compétences visées en lien avec le programme de l'école maternelle, l'organisation des ateliers et la progression des fiches.
- Il décrit les différentes activités à mener à chaque étape : découverte du matériel pour s'approprier les propriétés des perles et les consignes de tri, activités d'entraînement en atelier, prolongements avec les fiches à reproduire pour s'entraîner sur un autre support et garder une trace.



Sur notre site, téléchargez les fiches d'activités en noir et blanc et consultez le livret pédagogique





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Classifier des objets selon des caractéristiques de formes et de couleurs.
- Comprendre et respecter une consigne.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Abaques 2

Cet atelier d'entraînement propose des activités de tri, de logique et de numération.

Par la manipulation, les enfants expérimentent différentes notions et développent des stratégies de résolution de problèmes.

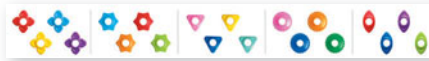
Les perles de 10 formes et de 10 couleurs permettent aux enfants d'identifier des formes géométriques (disque, carré, triangle, hexagone...) et des couleurs. Ils effectuent des tris, des classements et des rangements selon la forme, la couleur, l'ordre et le nombre de pièces. Les élèves peuvent ainsi s'initier au principe des suites organisées.



Progression des activités

Elles s'organisent autour de 42 fiches d'activités en 7 séries de difficulté progressive.

- **Série ■ :**
Rechercher des formes en respectant les couleurs.
- **Série ● :**
Rechercher des formes.
- **Série ▲ :**
Retrouver une suite ordonnée de couleurs.
- **Séries ★ et ♥ :**
Retrouver un nombre donné de perles (de 1 à 6) dans une couleur, puis une forme donnée.
- **Séries ✱ et ♣ :**
Respecter un sens de lecture pour empiler des perles (formes, puis couleurs).



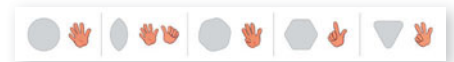
Série ■



Série ●



Série ▲



Séries ♥



Sur notre site, téléchargez les fiches d'activités en noir et blanc et consultez le livret pédagogique

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 42 fiches d'activités.
- 87 perles en plastique de 10 formes et 10 couleurs.
- 2 abaques en plastique.

313 309 305 172 1

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 42 fiches d'activités.
- 141 perles en plastique de 10 formes et 10 couleurs.
- 6 abaques en plastique.

313 309 305 175 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Perles des petits 10 couleurs p. 245
Abaques de tri p. 245

5 ANS + GS

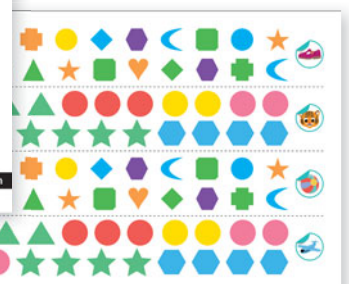
Mon cahier d'activités - Atelier Abaques 2

Autrice : Laurène Paumier
Professeure des écoles

Ce cahier de 24 pages propose des activités ludiques de mathématiques, sur les formes, les couleurs et les quantités. Ces activités sont organisées de façon progressive : prérequis, réinvestissement des compétences travaillées avec les fiches de l'Atelier Abaques 2, prolongements.

- 24 pages couleurs + 4 planches de gommettes (27,5 x 19 cm).

978 209 125 182 0





Compétences développées

- Reconnaître et différencier des couleurs.
- Reconnaître et différencier des formes.
- Repérer et reproduire des organisations spatiales : regroupement, alternance.
- Exercer les capacités de discrimination visuelle.



→ À la carte :

4 à 8 enfants

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 12 bandes perforées à positionner sur les réglettes.
- 8 supports pour maintenir les fiches d'activités à la verticale.
- 4 réglettes en plastique transparent à 6 plots.
- 24 clowns de 1 taille et de 4 couleurs.
- 24 pièces d'équilibre de 2 formes et de 4 couleurs.

313 309 342 270 5

Atelier 8 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 12 bandes perforées à positionner sur les réglettes.
- 8 supports pour maintenir les fiches d'activités à la verticale.
- 8 réglettes en plastique transparent à 6 plots.
- 48 clowns de 1 taille et de 4 couleurs.
- 48 pièces d'équilibre de 2 formes et de 4 couleurs.

313 309 342 274 3

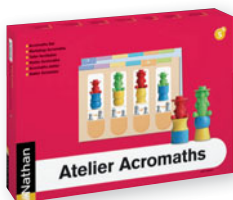
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

2 ANS + PS MS 4 à 8 enfants

Atelier Acromaths des petits

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement aide les élèves à passer de la reconnaissance visuelle globale d'éléments à l'analyse de leur organisation spatiale.



Compétences développées

- Reconnaître et classer des objets selon la couleur, la forme, la taille.
- Repérer un objet possédant des propriétés données.
- Repérer des objets dans un espace quadrillé ou non.
- Reproduire dans l'espace un ensemble d'objets.
- Repérer et décrire des positions relatives.

5 ANS + GS

Atelier Acromaths

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

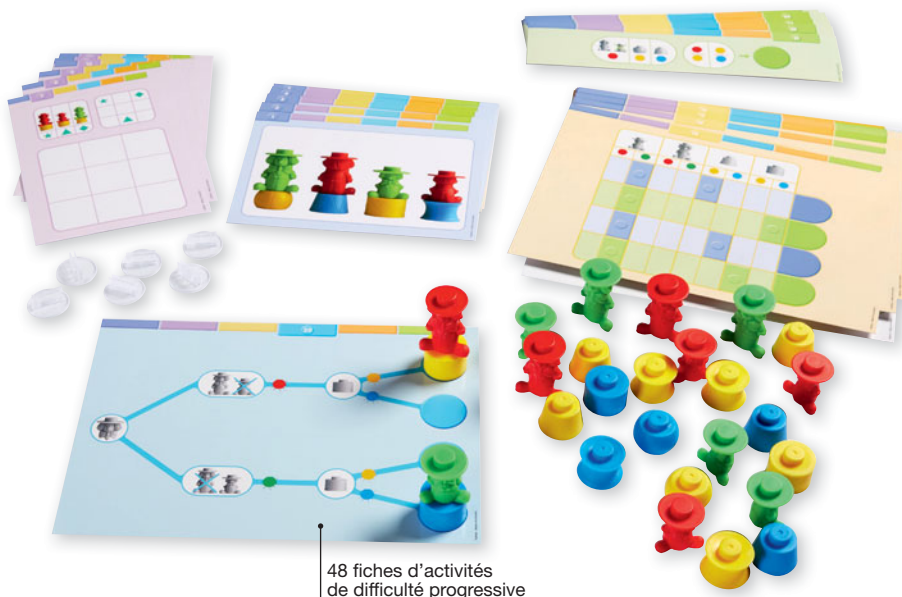
Cet atelier d'entraînement amène les enfants à résoudre des problèmes de représentation spatiale (alignements, empilements, repérage sur un quadrillage), de codage, d'organisation logique et de transformation.

Les clowns et les pièces à empiler s'emboîtent entre eux et offrent de nombreuses combinaisons et activités de manipulation.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 clowns de 2 tailles (H : 3,9 cm et 5,3 cm) et de 2 couleurs (rouge et vert).
- 48 pièces d'équilibre de 4 formes (H : 2,7 cm) et de 2 couleurs (jaune et bleu).
- 48 fiches d'activités réparties en 5 séries de 6 fiches et 1 série de 18 fiches.
- 8 fiches réponses des séries 2, 5 et 6.

313 309 342 119 7



48 fiches d'activités de difficulté progressive



Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle.
- Reconnaître et classer les animaux en fonction de leurs caractéristiques : parties du corps, modes de déplacement, nombre de pattes, enveloppe corporelle.
- Acquérir un vocabulaire descriptif spécifique.

4 ANS + MS GS Atelier pour 4

Atelier Tris - Les animaux

Cet atelier d'entraînement est conçu pour mettre en place des activités de tri et de classement.

Chaque enfant dispose d'une boîte de tri dans laquelle est insérée une fiche d'activités. Il doit compléter chaque case de sa boîte en respectant la consigne et en plaçant un seul jeton par case. Par l'observation et la manipulation de jetons illustrés, l'enfant s'entraîne à reconnaître les différents animaux, à identifier leurs caractéristiques communes et à les regrouper par famille.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 20 fiches d'activités réparties en 5 séries de 4 fiches (25,5 x 8,5 cm).
- 50 jetons-animaux en carton (5,5 x 4,5 cm).
- 4 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).

313 309 305 180 6

+ Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, les compétences visées, l'organisation des fiches et le déroulement des activités d'entraînement.
- Il propose des activités de découverte (classement, tri, jeu de l'intrus) et de prolongement (jeu de loto/memory).



@ Sur notre site, téléchargez les étiquettes-pictogrammes

Les jetons-animaux

Les 50 jetons constituent un excellent support pour apprendre à nommer et à décrire les animaux.

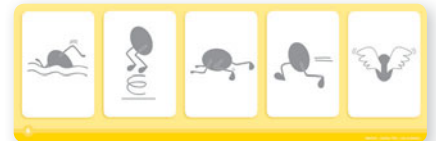


Progression des activités

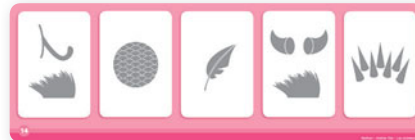
Elles s'organisent autour de 5 séries de 4 fiches de difficulté progressive. Chaque fiche propose une consigne de classement illustrée par des pictogrammes.



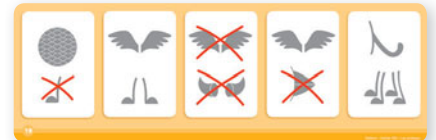
- **Série bleue** : identifier les parties du corps (queue, pinces, nageoires, cornes, bec).



- **Série jaune** : reconnaître les modes de déplacement (nager, sauter, ramper, courir, voler).



- **Série rose** : reconnaître l'enveloppe corporelle (poils, écailles, plumes, etc.).



- **Série orange** : identifier les parties du corps selon deux caractéristiques (des écailles et pas de pattes, 2 ailes et 2 pattes, etc.).



- **Série verte** : identifier et compter le nombre de pattes.





→ À la carte :

2 à 6
enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 18 jetons carrés évidés en bois de 3 couleurs.
- 18 pions cylindriques en bois de 3 couleurs.
- 2 supports en bois (30,5 x 7,6 cm).

313 309 345 168 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 36 jetons carrés évidés en bois de 3 couleurs.
- 36 cylindres en bois de 3 couleurs.
- 4 supports en bois (30,5 x 7,6 cm).

313 309 345 169 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 54 jetons carrés évidés en bois de 3 couleurs.
- 54 cylindres en bois de 3 couleurs.
- 6 supports en bois (30,5 x 7,6 cm).

313 309 345 170 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Compétences développées

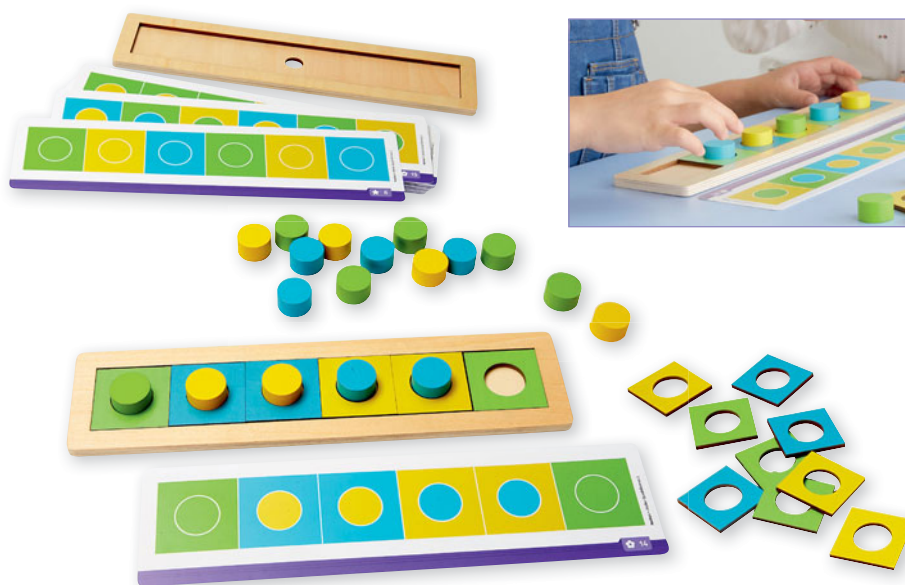
- Repérer et situer des objets dans un espace linéaire ou quadrillé.
- Repérer une suite organisée, un algorithme, les reproduire, les compléter.
- Développer le sens de l'observation, le repérage spatial et l'esprit logique.

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Quadriformes 1

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier amène les enfants à repérer, analyser et reproduire des organisations spatiales en ligne. Par le jeu des couleurs, ils abordent le repérage spatial, les notions de rythme et de quantité.



→ À la carte :

2 à 6
enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 32 jetons carrés évidés en bois de 2 formes évidées et de 4 couleurs.
- 16 pions ronds en bois de 2 couleurs.
- 16 pions carrés en bois de 2 couleurs.
- 2 supports en bois (18,5 x 18,5 cm).

313 309 345 166 8

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 64 jetons carrés en bois de 2 formes évidées et de 4 couleurs.
- 32 pions ronds en bois de 2 couleurs.
- 32 pions carrés en bois de 2 couleurs.
- 4 supports en bois (18,5 x 18,5 cm).

313 309 345 171 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 96 jetons carrés en bois de 2 formes évidées et de 4 couleurs.
- 48 pions ronds en bois de 2 couleurs.
- 48 pions carrés en bois de 2 couleurs.
- 6 supports en bois (18,5 x 18,5 cm).

313 309 345 172 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Quadriformes 2

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier amène les enfants à repérer, analyser et reproduire des organisations spatiales dans un espace quadrillé.

Par le jeu des couleurs et des formes, ils abordent les notions de ligne, de colonne, de rythme et de symétrie.





Compétences développées

- Identifier des couleurs et des tailles.
- Décoder et reproduire une fiche modèle.
- Développer le sens de l'observation et l'esprit logique.

3 ANS + PS MS 1 enfant

Ritmicolor

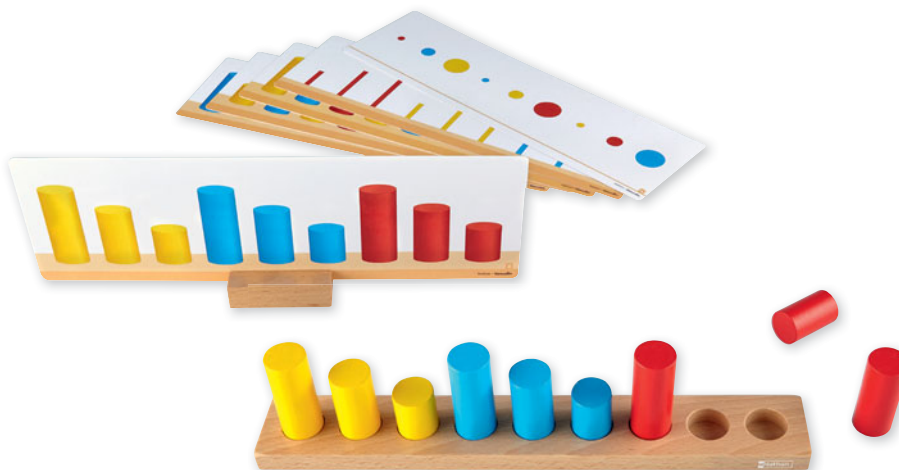
Jeu de manipulation accompagné de fiches d'activités autocorrectives pour découvrir des premiers rythmes simples.

L'enfant dispose de 9 cylindres de 3 couleurs et 3 tailles (petit, moyen, grand) à placer sur son socle en bois pour reproduire les rythmes représentés. Les 12 fiches recto verso proposent 24 modèles organisés en 3 niveaux de difficulté progressive.

La boîte contient :

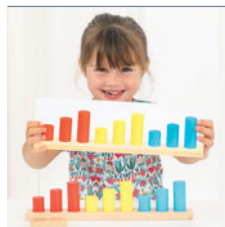
- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités autocorrectives recto verso, soit 24 modèles (33 x 10 cm).
- 1 socle en bois verni (L/l/ép. : 33 x 5 x 1,5 cm).
- 9 cylindres en bois verni de 3 couleurs et de 3 tailles (Ø : 2,4 cm ; H : 4 / 5,5 / 7 cm).
- 1 support en bois pour positionner les fiches.

313 309 343 146 2



+ PRODUIT

L'enfant s'autocorrige en retournant la fiche.



• **Niveau 1 :** Associer terme à terme (représentation en volume).



• **Niveau 2 :** Associer une représentation plane à un volume.



• **Niveau 3 :** Associer la grandeur d'un cercle à la hauteur d'un cylindre.

3 ANS + PS MS GS

Ritmo

Cet atelier d'entraînement propose des activités de logique pour réaliser des algorithmes simples en respectant des critères de forme, taille et couleur.

Les 24 planches d'activités sont organisées en 4 séries de 6 planches de difficulté progressive. Elles proposent 72 exercices d'algorithmes à 2 ou 3 éléments. Un modèle introduit chaque exercice et les enfants poursuivent l'algorithme commencé en plaçant les jetons correspondants sur leur planche.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 planches d'activités en carton (33 x 11,5 cm).
- 320 jetons photos en carton fort (3,2 x 3,2 cm).

313 309 343 123 3



24 planches de difficulté progressive
3 algorithmes simples par planche
320 jetons objets/animaux en photo



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches d'activités.
- 36 pions en plastique : 3 formes et 4 couleurs.
- 2 réglettes en plastique transparent à 6 plots.

313 309 343 130 1

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 30 fiches d'activités.
- 48 pions en plastique : 3 formes et 4 couleurs.
- 6 réglettes en plastique transparent à 6 plots.

313 309 343 129 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Réglettes en plastique p. 244

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Logicoloredo

Cet atelier d'entraînement propose des activités de logique sur les couleurs et les formes pour aborder les premières notions d'algorithme et de rythme.

L'enfant emboîte des pions de 3 formes et de 4 couleurs différentes sur une réglette transparente à 6 plots, en respectant les consignes des fiches d'activités à placer sous ou à côté de la réglette. Les réglettes se clipsent entre elles pour des rythmes plus complexes.

Voir la vidéo :



@ Sur notre site, téléchargez les fiches d'activités.



30 fiches d'activités
36 pions
2 réglettes

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (30 x 7 cm).
- 4 réglettes en plastique transparent à 6 plots (23 x 4 cm).
- 120 cubes en plastique de 4 couleurs : 30 cubes rouges, 30 cubes verts, 30 cubes jaunes, 30 cubes bleus.
- 4 socles en plastique.

313 309 340 513 5

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (30 x 7 cm).
- 8 réglettes en plastique transparent à 6 plots.
- 240 cubes en plastique de 4 couleurs : 60 cubes rouges, 60 cubes verts, 60 cubes jaunes, 60 cubes bleus.
- 8 socles en plastique.

313 309 340 515 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (30 x 7 cm).
- 12 réglettes en plastique transparent à 6 plots.
- 360 cubes en plastique de 4 couleurs : 90 cubes rouges, 90 cubes verts, 90 cubes jaunes, 90 cubes bleus.
- 12 socles en plastique.

313 309 340 516 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Compétences développées

- Se repérer dans un alignement d'objets.
- Se repérer dans un empilement d'objets.
- Repérer la règle qui régit une suite organisée.
- Reproduire, poursuivre ou compléter une suite organisée.

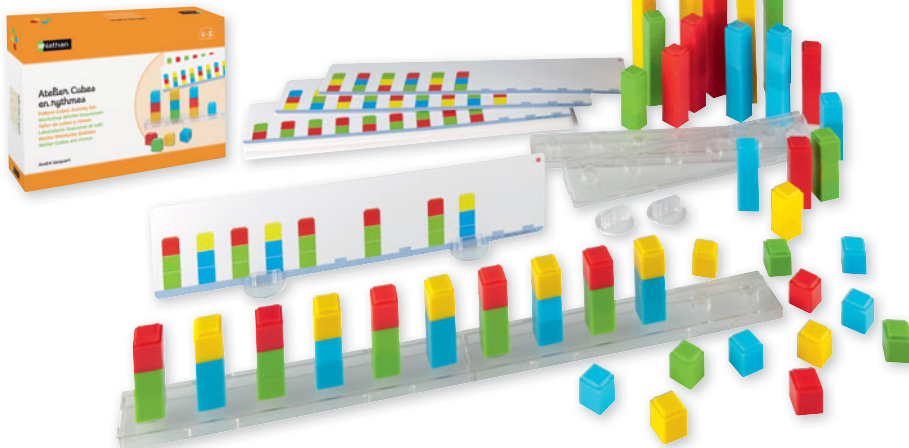
4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Cubes en rythmes

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement propose des activités pour apprendre à reconnaître et à réaliser des algorithmes. Son originalité est de mettre en jeu deux « dimensions » : l'alignement sur les réglettes et les empilements de cubes.

L'enfant emboîte des cubes de 4 couleurs entre eux, mais aussi sur des réglettes transparentes, en respectant les consignes des fiches d'activités. Les réglettes se clipsent entre elles pour obtenir l'alignement souhaité.





Voir la vidéo :



Compétences développées

- Découvrir et effectuer des tris selon plusieurs critères simples (couleur, forme).
- Reconnaître un rythme simple et continuer une suite.
- Créer des rythmes simples, puis plus complexes.



Brochettes avec embout pour bloquer les perles et poignée pour les tenir

2 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Mini-rythmes et maxi-perles

Un atelier d'entraînement destiné à développer l'observation des formes et des couleurs, et la reproduction de rythmes simples. Les activités réalisées en 3 dimensions permettent aussi d'exercer la motricité fine.

Avec ce jeu de perles particulièrement ludique et attrayant, l'enfant apprend à décoder et à reproduire un modèle, puis à construire son propre rythme. Les fiches peuvent être reproduites à l'horizontale ou à la verticale : 2 sens de lecture et d'analyse du rythme.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 32 perles en plastique : 4 formes de 2 couleurs en 4 exemplaires.
- 2 brochettes en plastique avec 2 embouts.

313 309 388 054 3

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 56 perles en plastique : 4 formes de 2 couleurs en 7 exemplaires.
- 6 brochettes en plastique avec 6 embouts.

313 309 388 057 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Brochettes p. 44
Maxi-perles p. 44



4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Rythmes et perles

Cet atelier d'entraînement est destiné à développer la reconnaissance, la reproduction et la création de séries complètes et de rythmes selon les critères de forme, taille, couleur. Les activités réalisées en 3 dimensions permettent aussi d'exercer la motricité fine.

L'enfant s'entraîne à décoder, à reproduire et à composer des rythmes progressivement plus complexes. Les fiches peuvent être reproduites à l'horizontale ou à la verticale : 2 sens de lecture et d'analyse du rythme.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 78 perles en bois : 3 formes (cube, cylindre, sphère), 4 couleurs, 2 tailles.
- 4 brochettes en bois de 2 longueurs différentes.

313 309 343 135 6

Atelier 6 enfants

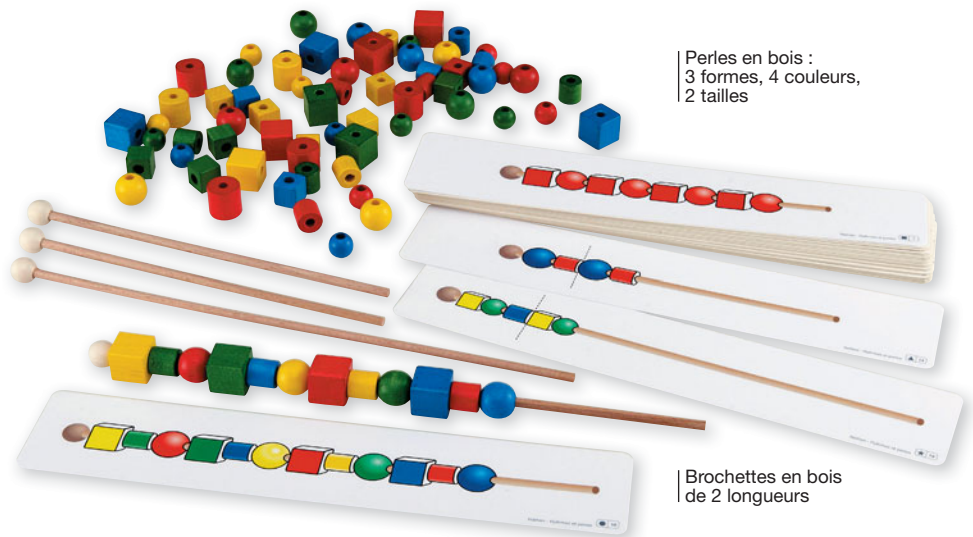
- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 111 perles en bois : 3 formes (cube, cylindre, sphère), 4 couleurs, 2 tailles.
- 12 brochettes en bois de 2 longueurs différentes.

313 309 343 143 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Perles bois p. 50



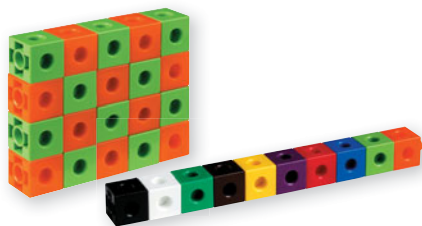
Perles en bois : 3 formes, 4 couleurs, 2 tailles

Brochettes en bois de 2 longueurs



3 ANS +

200
PIÈCES



Multicubes

200 cubes de 10 couleurs à emboîter.

- Arête cube : 2 cm.
- Lot de 200 pièces en plastique.

313 309 333 306 3

Multicubes + Plaques pour Multicubes

313 309 333 328 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



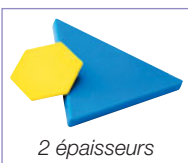
3 ANS +

Plaques pour Multicubes

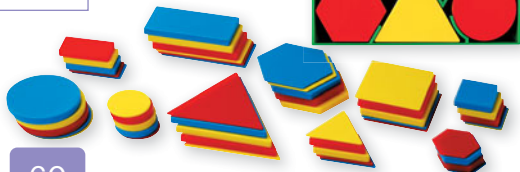
5 plaques en plastique blanc à utiliser avec les Multicubes. Permet la construction en volume à partir d'une base stable. Les plaques s'accrochent entre elles.

- L/l : 20 x 20 cm.
- Lot de 5.

313 309 333 320 9



2 épaisseurs



3 ANS +

60
PIÈCES

Blocs logiques

60 pièces en plastique rigide : 5 formes géométriques (carré, rectangle, triangle, cercle, hexagone), 3 couleurs, 2 tailles et 2 épaisseurs.

- Côté grand carré : 5,5 cm.
- Lot de 60 pièces.

313 309 342 208 8

3 ANS +

96
PIÈCES

Ours de tri

96 ours en plastique rigide : 6 couleurs et 3 tailles (48 petits, 24 moyens et 24 grands).

- Poids : 4 / 8 / 12 g.
- L : 2,7 / 3,3 / 4 cm.
- Lot de 96.

313 309 379 061 3



3 ANS +

Pions Maxigéocoloredo®

124 pions géométriques : 3 formes, 4 couleurs.

- Côté pion triangulaire : 3 cm.

313 309 345 111 8



2 ANS +

96
PIONS

Pions Maxicoloredo®

96 pions ronds de 4 couleurs.

- Ø : 3,3 cm.

313 309 387 213 5



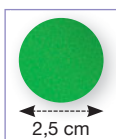
3 ANS +

Réassort réglettes

- 8 réglettes en plastique (23 x 4 cm).

313 309 343 118 9

16
PLANCHES



Gommettes rondes

1 450 gommettes : 3 tailles de 8 couleurs assorties. 16 planches.

- Ø : 2,5/2/1 cm.

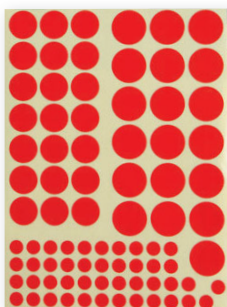
313 309 321 252 8

Gommettes rondes - Lot de 5 pochettes

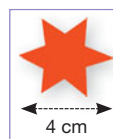
313 309 321 192 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



16
PLANCHES

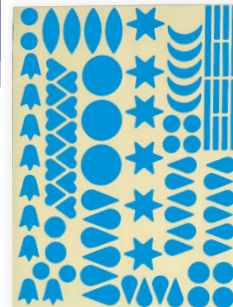


Gommettes fantaisie multiformes

1 400 gommettes : 8 formes de 8 couleurs assorties. 16 planches.

- L/l : 1,2 x 1 cm, L max. : 4 cm.

313 309 321 254 2





Nouveau

À VOIR AUSSI

Atelier Tris - Les éléphants p. 235



2 ANS +

Boîtes de tri

Boîtes comportant 5 cases et 1 rainure pour glisser des fiches consignes.

- L/l boîte : 27 x 12 cm.

Boîtes de tri - Lot de 2

313 309 305 162 2

Boîtes de tri - Lot de 8

313 309 305 118 9



3 ANS +

Éléphants de tri

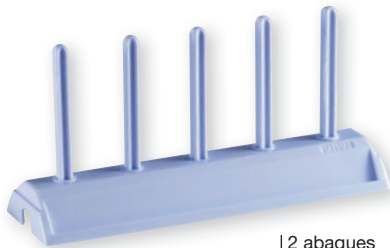
72 figurines en plastique de 3 tailles et de 6 couleurs (4 figurines de chaque). Les éléphants s'empilent et se tiennent à la queue leu leu pour des manipulations ludiques.

- 72 figurines en plastique 100 % recyclé.
- H : 2,7 / 3,3 / 3,8 cm.

313 309 910 155 0

➕ PRODUIT

Les éléphants, les perles de tri, les cubes réglettes, les pions maxicolore sont de mêmes couleurs pour multiplier les activités de tri.



2 abaques
100 perles

3 ANS +

Abaques de tri

2 abaques de grande taille comportant 5 tiges sur lesquelles l'enfant enfle des perles pour aborder par la manipulation les premières notions de tri.

- La boîte contient : 2 abaques à 5 tiges en plastique ; 100 perles de 10 formes et de 10 couleurs.
- L/l/H abaque : 26 x 8 x 12 cm.
- Ø perle : 4 cm.

313 309 305 119 6



À VOIR AUSSI

Atelier Abaques 1 p. 246



3 ANS +

Perles de tri

100 perles de 10 formes et de 10 couleurs.

- Ø perle : 4 cm.

313 309 305 121 9



3 ANS +

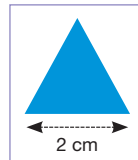
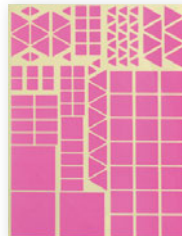
100 PIÈCES

Cubes réglettes

100 cubes de 10 couleurs à empiler. En matière plastique.

- Arête cube : 1,8 cm.
- Lot de 100.

313 309 342 035 0



Gommettes géométriques

1 800 gommettes : 3 formes de 8 couleurs assorties et 2 tailles. 16 planches.

- L/l : 2 x 1 cm.

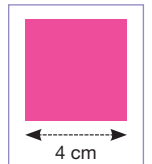
313 309 321 326 6

Gommettes géométriques - Lot de 5 pochettes

313 309 321 193 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Maxi-gommettes géométriques

500 gommettes : 10 formes de 8 couleurs assorties. 16 planches.

- L/l moyenne : 3 x 2,5 cm, L max. : 4 cm.

313 309 321 327 3

Maxi-gommettes géométriques - Lot de 5 pochettes

313 309 321 194 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3 ANS + PS Atelier pour 4/8

PIÈCES MAGNETIQUES

Longueurs des Petits

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement initie les jeunes enfants à la notion de grandeur en leur faisant comparer des hauteurs, des longueurs et des tailles.

En manipulant des jetons-animaux de 4 dimensions différentes, les enfants vont s'initier à la notion de grandeur par comparaison avec les fiches d'activités proposées.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches recto verso (27 x 18 cm), soit 24 fiches d'activités réparties en 6 séries de 4 fiches.
- 32 pièces magnétiques : 8 animaux (girafe, grenouille, basset, chenille, poisson, oiseau, chat, vache) de 4 tailles et de 4 couleurs.

313 309 342 266 8



32 pièces magnétiques :
8 animaux de 4 tailles et
de 4 couleurs

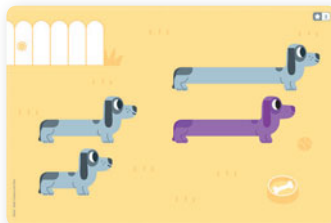
Compétences développées

- Repérer et comparer des longueurs.
- Ranger jusqu'à 4 éléments en ordre de taille croissant ou décroissant.
- Acquérir le vocabulaire de comparaison adapté : plus grand, plus petit, plus haut, plus long...



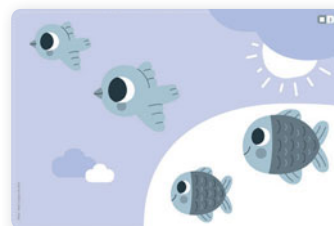
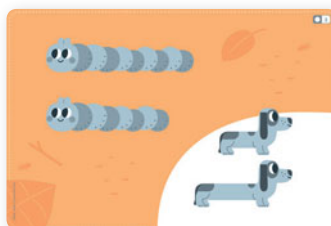
Progression des activités

Elles s'organisent autour de 6 séries de 4 fiches de difficulté progressive.



12 planches
d'activités
recto verso

- **Séries jaune et bleue** : 1 animal de 4 tailles ; 1 élément identifiable par la couleur.
- **Séries verte et rose** : 1 animal de 4 tailles ; aucun élément couleur.



- **Séries orange et violette** : 2 animaux de 2 tailles ; aucun élément couleur.

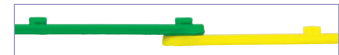
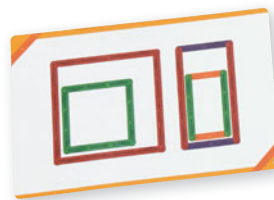
3 ANS + PS MS GS

Géostick

200 bâtonnets flexibles en plastique à clipser les uns aux autres pour inventer ses propres assemblages ou réaliser les modèles proposés sur les fiches modèles. Ce jeu développe la motricité fine, la reconnaissance des couleurs et des tailles, et initie l'enfant à la lecture de consignes.

- **La boîte contient** : 200 bâtonnets en plastique souple de 8 longueurs (L/l : 3,3 à 15,8 x 0,8 cm) et de 8 couleurs (marron, rouge, bleu, jaune, vert foncé, violet, orange et vert clair) ; 20 fiches modèles recto verso plastifiées (L/l : 17 x 11 cm).

313 309 342 292 7



20 fiches modèles recto verso
200 bâtonnets en plastique,
8 longueurs et 8 couleurs



Compétences développées

- Comparer des longueurs directement (mise en correspondance), visuellement ou par leur mesure.
- Ranger des objets selon leur longueur.
- Construire un objet de longueur donnée.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire adapté : plus long, moins long, plus court...

5 ANS + GS 2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Longueurs en Couleurs

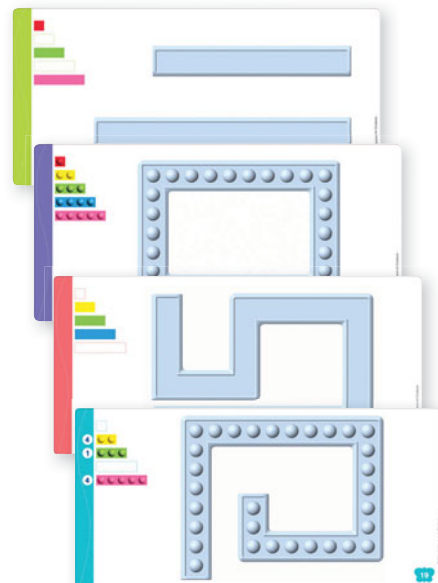
Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques
à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement est conçu pour approcher les notions de longueur et de mesure avec les enfants.

Par la manipulation, les enfants comparent des longueurs et sont amenés à rechercher des équivalences :

- selon la longueur et la couleur des réglettes ;
- selon le nombre de plots (approche de la notion de mesure) ;
- selon l'ordre d'agencement.

Les situations-problèmes proposées les amènent à utiliser progressivement des procédures de résolution plus expertes.



Progression des activités

Elles s'organisent autour de 24 fiches réparties en 6 séries de difficulté progressive. Les élèves recouvrent les bandes représentées sur chaque fiche avec les réglettes magnétiques, en tenant compte des contraintes imposées : l'agencement des bandes (1 ou 2 directions), la nature des bandes et des réglettes (avec ou sans plots), la couleur (donc longueur), éventuellement la quantité de réglettes.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 100 réglettes magnétiques de couleurs et de longueurs différentes (50 réglettes marquées de plots, 50 réglettes sans plots).
- 2 supports métalliques.

313 309 342 261 3

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 200 réglettes magnétiques de couleurs et de longueurs différentes (100 réglettes marquées de plots, 100 réglettes sans plots).
- 4 supports métalliques.

313 309 342 263 7

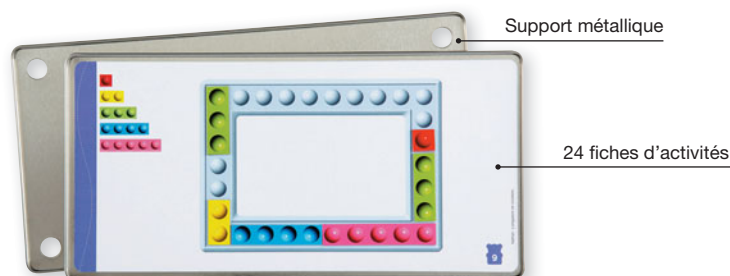
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 300 réglettes magnétiques de couleurs et de longueurs différentes (150 réglettes marquées de plots, 150 réglettes sans plots).
- 6 supports métalliques.

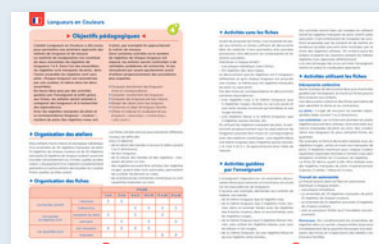
313 309 342 265 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



Accompagnement pédagogique

- Le livret pédagogique présente les objectifs, le matériel, l'organisation des ateliers et la progression des fiches. Il décrit précisément les activités à mettre en place à chaque étape :
 - 1- Découverte libre du matériel (sans les fiches) ;
 - 2- Activités guidées par l'enseignant sur les équivalences de longueurs et mise en place du vocabulaire approprié ;
 - 3- Activités collectives puis individuelles avec les fiches.





Compétences développées

- Classifier et ranger des objets selon leur longueur.
- Comparer des longueurs.
- Rechercher et composer des longueurs pour obtenir une longueur donnée.
- Développer un esprit logique.

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants



Atelier Grandeurs

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques
à l'IUFM de Douai

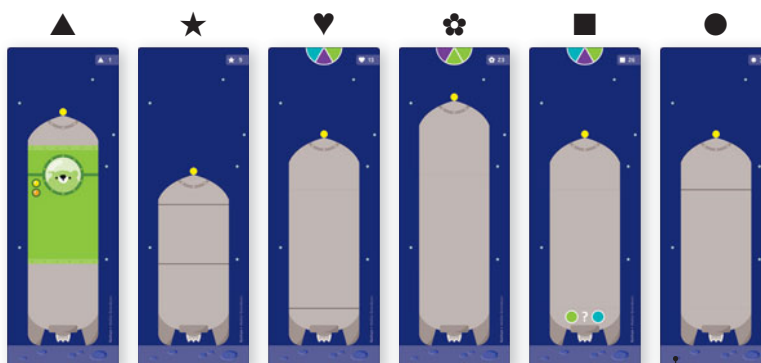
Cet atelier stimulant engage l'enfant dans un travail de repérage, de comparaison et de construction sur les longueurs, par l'observation et la déduction. Chaque problème concret a une solution unique qu'il faut trouver !

Les enfants reconstituent successivement sur leur socle trois fusées de la même hauteur que celles représentées sur les fiches, à l'aide de 9 pièces magnétiques de 3 hauteurs différentes. Si les pièces recouvrent entièrement la partie grisée sans dépasser le point jaune en haut de la fusée, c'est gagné ! Par un travail de recherche, essais de réponse et ajustements, l'enfant développe des stratégies de résolution de problèmes.



Progression des activités

Les 36 fiches d'activités sont organisées en 6 séries de difficulté progressive.



36 fiches d'activités

- Série ▲** : 2 éléments à trouver par repérage de leur hauteur.
- Série ★** : 3 éléments à trouver par repérage de leur hauteur.
- Série ♥** : 3 éléments de couleurs différentes à trouver, avec indice couleur.
- Série ✿** : 3 éléments de 2 couleurs différentes à trouver, avec indice couleur.
- Série ■** : 3 éléments de couleurs différentes à trouver, avec une contrainte de couleur pour la base de la fusée.
- Série ●** : 3 éléments à trouver, aucun indice de couleur n'est donné.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 18 pièces magnétiques, soit 2 lots identiques de 9 pièces de 3 couleurs.
- 2 socles en carton magnétique (10 x 24 cm).

313 309 363 109 1

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 36 pièces magnétiques, soit 4 lots identiques de 9 pièces de 3 couleurs.
- 4 socles en carton magnétique.

313 309 371 195 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 36 fiches d'activités.
- 54 pièces magnétiques, soit 6 lots identiques de 9 pièces de 3 couleurs.
- 6 socles en carton magnétique.

313 309 371 196 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



18 pièces magnétiques, soit 2 lots identiques de 9 pièces

Socles magnétiques (10 x 24 cm)



Compétences développées

- Reconnaître et nommer les formes géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.
- Repérer l'orientation d'une forme.
- Repérer des longueurs, les comparer et repérer des équivalences.
- Reproduire des assemblages en tenant compte des critères de forme, couleur et orientation des pièces.

3 ANS + PS MS

PIÈCES MAGNÉTIQUES



Géocolor

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques
à l'IUFM de Douai

Cet atelier d'entraînement est conçu
pour favoriser les premières
découvertes et la reconnaissance
des formes géométriques simples.

L'enfant reproduit ou crée des modèles
semi-figuratifs à l'aide de pièces
magnétiques de formes et de couleurs
variées.

→ À la carte :

2 à 8
enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches d'activités recto verso.
- 40 jetons-formes magnétiques de 4 couleurs, soit 10 jetons-formes (carré, rectangle, triangle, disque, demi-disque) par couleur.

313 309 345 114 9

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches d'activités recto verso.
- 120 jetons-formes magnétiques de 4 couleurs, soit 30 jetons-formes (carré, rectangle, triangle, disque, demi-disque) par couleur.

313 309 345 117 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 8 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 planches d'activités recto verso.
- 160 jetons-formes magnétiques de 4 couleurs, soit 40 jetons-formes (carré, rectangle, triangle, disque, demi-disque) par couleur.

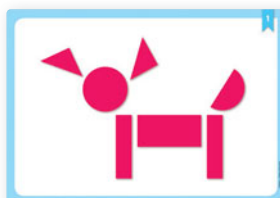
313 309 345 118 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Progression des activités

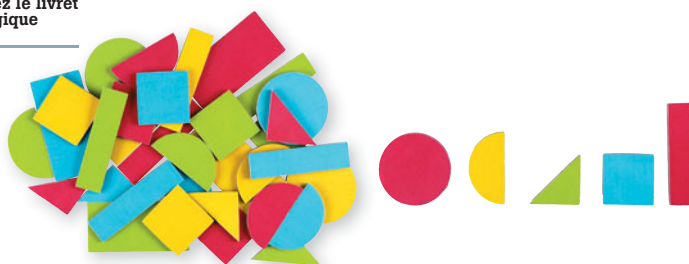
Elles s'organisent autour de 6 séries de 4 fiches de difficulté progressive.

- **Séries 1 et 2 :** formes isolées représentées en plein.
- **Séries 3 et 4 :** formes isolées représentées en creux.
- **Séries 5 et 6 :** formes isolées ou assemblées représentées en plein.



12 planches d'activités recto verso,
soit 24 modèles à reproduire

@ Sur notre site,
consultez le livret
pédagogique



2 ANS +

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Réassort - Géocolor

- 40 jetons-formes magnétiques de 4 couleurs, soit 10 jetons-formes (carré, rectangle, triangle, disque, demi-disque) par couleur.

313 309 345 115 6

3 ANS +

PIÈCES MAGNÉTIQUES

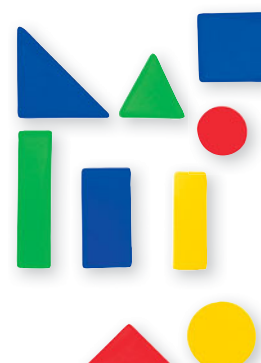
38
PIÈCES

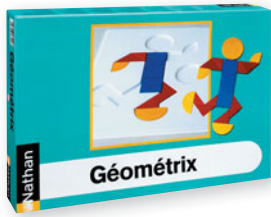
Magnets formes géométriques

38 pièces magnétiques en bois.
9 formes ; 4 couleurs.

- L/1 grand rectangle : 10 x 2,5 cm.

313 309 375 097 6





4 ANS + MS GS 1 à 6 enfants

Géométrix

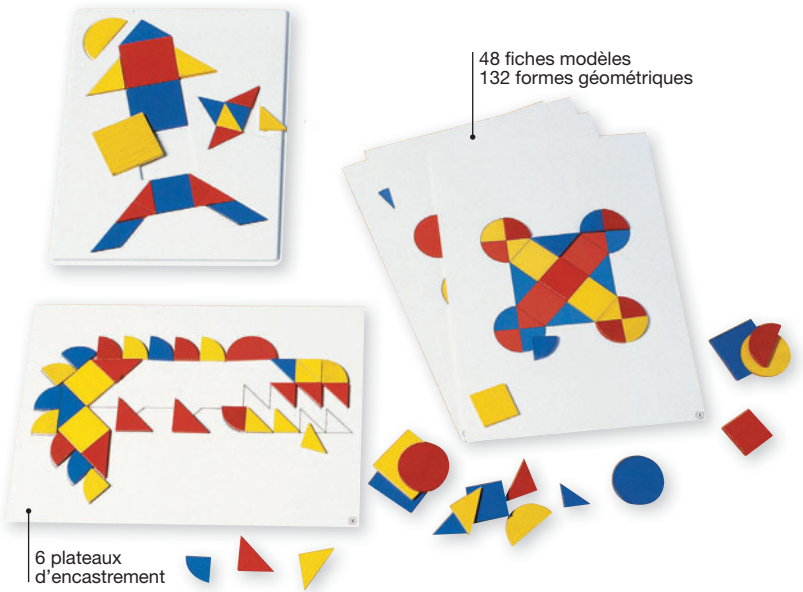
Auteur(trice)s : François Hardy et Geneviève Zimmermann

Cet atelier d'entraînement est conçu pour construire des connaissances et des repères sur les formes géométriques et découvrir leurs possibilités de combinaisons.

3 types de modèles sont proposés : des plateaux où encastrer les pièces, des modèles en taille réelle et des modèles réduits.

- **La boîte contient :** 1 livret pédagogique, 6 plateaux d'encastrement en plastique, 132 formes géométriques en bois de 3 couleurs et 48 fiches modèles en couleurs ou en noir et blanc, de taille réelle ou réduite, avec tous les contours tracés ou en silhouette.
- Ø cercle : 5 cm ; L/l plateau : 28 x 21 cm.

313 309 343 102 8



5 ANS + GS 1 à 4 enfants

Organicolor

Auteur : J. Dubosson

Cet atelier d'entraînement est conçu pour développer les capacités d'observation, de perception de formes et de couleurs, et d'organisation de l'espace plan.

L'enfant reconstruit à l'aide de mosaïques en bois teintées des figures complexes suivant des modèles ou selon son imagination. Chaque modèle est présenté de façon détaillée (pièces avec contours et couleur) ou globale, de manière à faciliter le passage de l'un à l'autre.

- **La boîte contient :** 1 livret pédagogique, 18 fiches proposant 28 modèles en couleurs ou en noir et blanc et 96 éléments en bois (2 formes et 4 couleurs).
- L/l fiches modèles : 23 x 13 cm / 23 x 23 cm / 26 x 12,5 cm.

313 309 337 038 9



4 ANS +

Traceurs formes

4 traceurs pour découvrir des formes simples de tailles variées, apprendre à les distinguer et à les reproduire.

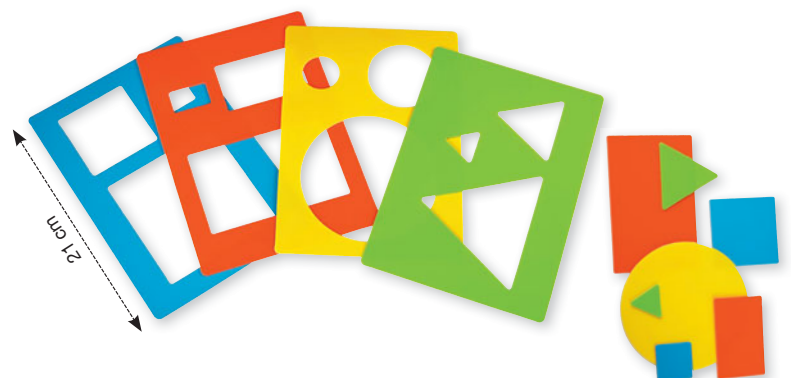
Les enfants s'entraînent à explorer des formes simples et à réaliser des compositions.

En manipulant les 12 découpes des 4 formes en plein, ils peuvent aussi trier les formes selon leur taille.

L'ensemble comprend :

- 4 traceurs en plastique pour tracer des formes de 3 tailles : carrés, rectangles, triangles, cercles.

313 309 340 500 5





Compétences développées

- Savoir nommer quelques formes planes (carré, rectangle, triangle) et leurs caractéristiques (sommet, côté).
- Reproduire une configuration à partir d'un modèle.
- Se repérer dans un espace quadrillé.

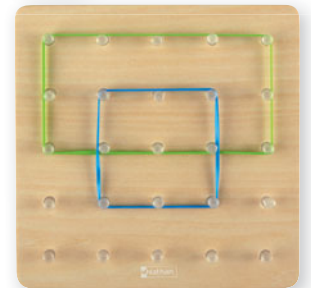
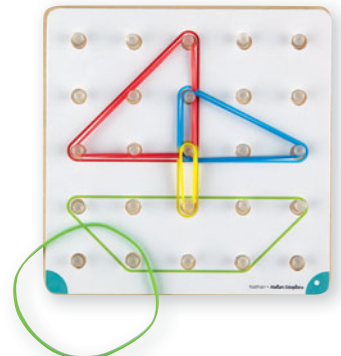
5 ANS + GS 2 à 6 enfants

Atelier Géoplans

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

L'atelier propose des activités progressives pour découvrir et réaliser des formes géométriques planes simples.

Chaque enfant dispose d'un Géoplan, d'élastiques de tailles et de couleurs différentes, d'une fiche d'activité perforée à placer sur le socle en bois (ou à côté) et/ou d'une carte-consigne. Mis en situation de recherche, l'enfant apprend à reproduire des formes en respectant leur couleur et leur positionnement sur le Géoplan.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 8 fiches recto verso perforées en papier indéchirable (15,5 x 15,5 cm).
- 12 cartes-consignes (8 x 8 cm).
- 2 Géoplans en bois avec 25 plots en plastique (L/H ép. socle : 16 x 16 x 0,8 cm).
- 128 élastiques de 4 tailles et de 4 couleurs.

313 309 340 507 4

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 8 fiches recto verso perforées en papier indéchirable.
- 12 cartes-consignes.
- 4 Géoplans en bois avec 25 plots en plastique.
- 256 élastiques de 4 tailles et de 4 couleurs.

313 309 340 521 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 8 fiches recto verso perforées en papier indéchirable.
- 12 cartes-consignes.
- 6 Géoplans en bois avec 25 plots en plastique.
- 384 élastiques de 4 tailles et de 4 couleurs.

313 309 340 522 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort - Élastiques

- 128 élastiques de 4 tailles et de 4 couleurs.

313 309 340 499 2

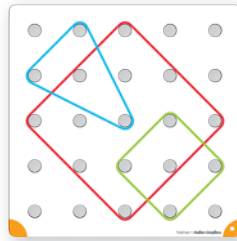
Progression des activités

Le fichier organisé en 5 niveaux de difficulté progressive conduira l'enfant à reproduire une configuration et à se repérer dans un espace quadrillé.

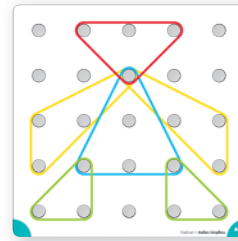
Exemples d'activités :

- Fiches perforées seules

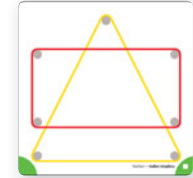
- Carte-consigne seule



Niveau 1

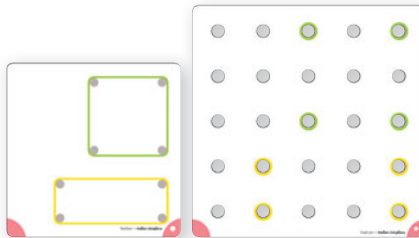


Niveau 2

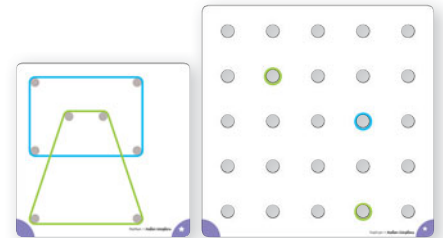


Niveau 5

- Fiches perforées associées à une carte-consigne



Niveau 3



Niveau 4

3 ANS +

Solides bois - Lot de 12

Ensemble de 12 solides en bois verni : 2 sphères, 2 cônes, 2 cylindres, 2 cubes, 2 pavés et 2 pyramides.

- Ø sphère : 5 cm ; Ø/H cône : 4,6 x 6 cm ; Ø/H cylindre : 4,6 x 6 cm ; arête cube : 4 cm ; L/H pavé : 4 x 6 cm ; L/H pyramide : 4 x 6 cm.

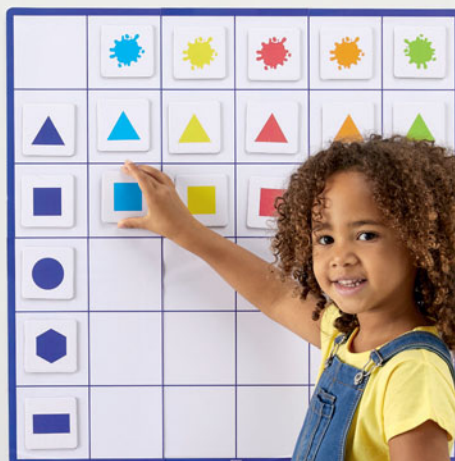
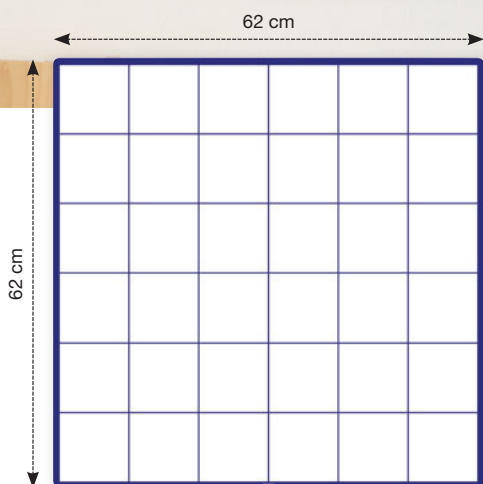
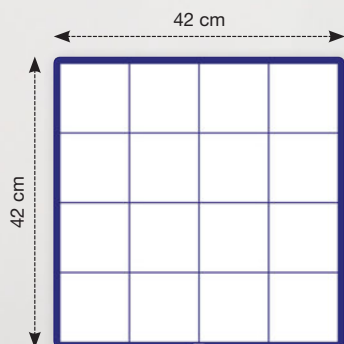
313 309 908 345 0





+ **PRODUIT**

Surface effaçable, lavable, indéchirable



3 ANS + PS **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Grands tableaux à double entrée magnétiques

2 supports de jeux et d'activités de résolution de problèmes pour prendre des repères sur un plan vertical.

Ces deux grands tableaux de 16 et 36 cases permettent d'amener une progression dans les apprentissages.

- L/1 tableau 16 cases : 42 x 42 cm ; L/1 tableau 36 cases : 62 x 62 cm.
- Supports sur semelle magnétique à placer sur un tableau magnétique.
- À utiliser avec les jetons magnétiques ou des feutres effaçables (vendus séparément).

313 309 908 597 3



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Jetons magnétiques formes et couleurs

À utiliser avec les tableaux à double entrée. Ces jetons permettent de croiser la notion de couleur et celle de forme géométrique. Les jetons couleurs peuvent également être croisés avec les jetons repérage spatial.

- 35 jetons magnétiques (Côté : 7 cm).

313 309 908 596 6



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Jetons magnétiques numération

À utiliser avec les tableaux à double entrée. Ces jetons permettent de travailler la numération selon différentes représentations du nombre (doigts de la main, dés, collections, nombres cubes).

- 35 jetons magnétiques (Côté : 7 cm).

313 309 908 595 9



3 ANS + **PIÈCES MAGNÉTIQUES**

Jetons magnétiques repérage dans l'espace

À utiliser avec les tableaux à double entrée. Ces jetons permettent de travailler le repérage dans l'espace ; il est possible de varier les jetons référents pour plus de possibilités.

- 35 jetons magnétiques (Côté : 7 cm).

313 309 908 594 2

SEPTEMBRE

C'EST TOUT
NOUVEAU!

Calendrier magnétique p. 263

Explorer le monde



Se repérer dans l'espace

Représenter l'espace

254

Coder, décoder des déplacements

260



Se repérer dans le temps

Repères temporels et sociaux

262



Explorer le monde du vivant

Découvrir le monde du vivant

265



Explorer le monde des objets et la matière

Découvrir les objets et la matière

266



Compétences développées

- Identifier des formes figuratives.
- Repérer l'orientation d'une pièce.
- Repérer des positions relatives dans une représentation de face et reproduire la configuration.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire spatial adapté : de face, à droite, à gauche, entre, devant, derrière, à côté...
- Observer, raisonner, analyser et déduire.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches modèles.
- 6 socles transparents.
- 14 pièces figuratives en bois (2 maisons, 2 arbres, 2 garçons, 2 filles, 2 chats, 2 poules, 2 barrières).
- 2 supports rainurés en bois.

313 309 342 868 4

3 ANS + PS MS Atelier pour 2

Toporama

Auteur(trice)s : Michel et Marie-Hélène Chevillon

Ce matériel attrayant est conçu pour découvrir les premières notions d'organisation spatiale.

Chaque enfant reproduit la configuration représentée sur sa fiche en insérant les pièces dans le support rainuré. Il doit tenir compte des formes (personnages, animaux, décor) et de leurs positions relatives dans des plans successifs.

Les pièces à manipuler sont figuratives pour renforcer la motivation des enfants.



24 fiches modèles
14 pièces figuratives en bois
2 supports rainurés en bois
6 socles transparents



5 ANS + GS 1 enfant PIÈCES MAGNÉTIQUES

À la bonne place

Autrices : Gilit Metuki et Ronnie Manor
Orthophonistes

12 défis ludiques et autocorrectifs à relever seul pour développer l'observation, la logique et le repérage dans l'espace.

L'enfant doit construire un train et organiser les wagons qui le composent avec les animaux transportés à partir d'indices.

Une fois le train réalisé, il retourne la fiche et compare pour s'autocorriger.

Les 12 défis illustrés sur les fiches sont numérotés par ordre de difficulté croissante.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis (21 x 15 cm).
- 6 pièces magnétiques en bois de couleurs différentes : 1 locomotive et 5 wagons.
- 5 animaux en bois (grenouille, raton laveur, écureuil, hibou, renard).

313 309 343 021 2



Au recto

Le matériel nécessaire
Les indices pour résoudre le défi

Au verso

La solution



Compétences développées

- Repérer des objets dans l'espace et les situer les uns par rapport aux autres.
- Repérer un objet selon son orientation, selon différents points de vue.
- Positionner un objet à partir d'un point de vue donné.
- Percevoir les relations entre un espace à 3D et une représentation en 2D.
- Utiliser le vocabulaire spatial adapté : devant, derrière, à droite, à gauche, etc.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier Points de vue

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques
à l'IUFM de Douai

Cet atelier amène l'enfant à percevoir qu'un objet peut être vu différemment selon la position qu'il a par rapport à l'objet.

Par la manipulation, l'observation et la comparaison des représentations, l'enfant se familiarise avec différents points de vue : la vue en perspective, la vue de dessus, la vue de face.

L'enfant insère les formes figuratives dans le plateau rainuré afin de reproduire la situation représentée sur la fiche. Ce travail de recherche l'amène à faire des hypothèses, à les mettre en œuvre par essais et permet de développer l'esprit logique.



Progression des activités

Les 18 fiches recto verso (soit 36 activités) sont organisées en 3 séries de difficulté progressive. Chaque fiche présente une même configuration (recto/verso) selon deux points de vue pour permettre à l'enfant de s'autocorriger.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités recto verso, soit 36 activités (18 x 18 cm).
- 2 supports de fiches en bois.
- 18 pièces figuratives en bois, soit 2 lots identiques de 9 pièces.
- 2 plateaux rainurés en bois (L/Vép. : 14,2 x 14,2 x 1 cm).

313 309 908 599 7

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités recto verso.
- 4 supports de fiches en bois.
- 36 pièces figuratives en bois, soit 4 lots identiques de 9 pièces.
- 4 plateaux rainurés en bois.

313 309 908 609 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

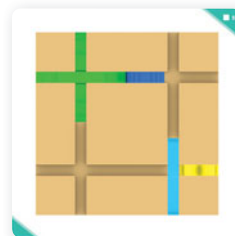
- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités recto verso.
- 6 supports de fiches en bois.
- 54 pièces figuratives en bois, soit 6 lots identiques de 9 pièces.
- 6 plateaux rainurés en bois.

313 309 908 610 9

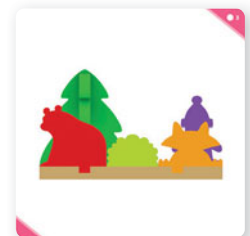
PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



Série ■ ● :
Vue en perspective



Série ■ :
Vue de dessus



Série ● :
Vue de face





Compétences développées

- Situer des éléments les uns par rapport aux autres.
- Reproduire une configuration d'objets en tenant compte de leur orientation et de leurs positions relatives.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire adapté : devant, derrière, à gauche, à droite, entre, au-dessus, au-dessous, à l'intérieur, à l'extérieur.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 10 pièces en bois teinté (2 chiens debout, 2 chiens couchés, 2 toits rouges, 2 niches, 2 arbres).
- 2 plans de jeu.

313 309 342 231 6

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 20 pièces en bois teinté (4 chiens debout, 4 chiens couchés, 4 toits rouges, 4 niches, 4 arbres).
- 4 plans de jeu.

313 309 342 248 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 30 pièces en bois teinté (6 chiens debout, 6 chiens couchés, 6 toits rouges, 6 niches, 6 arbres).
- 6 plans de jeu.

313 309 342 249 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

2 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Atelier Topologie 1

Autrices : M. Cathala et D. Vanhove

Particulièrement adapté aux jeunes enfants, cet atelier d'entraînement développe l'observation et la structuration de l'espace. Il permet d'établir intuitivement la correspondance entre un espace à trois dimensions et sa représentation en deux dimensions.

L'enfant reproduit sur le plan de jeu la configuration représentée sur la fiche modèle. Chaque série de photos aborde une notion spatiale : devant/derrrière ; à gauche/à droite ; au-dessus/au-dessous ; à l'intérieur/à l'extérieur. La dernière série croise plusieurs notions à la fois.



Voir la vidéo :



3 ANS + PS MS Atelier pour 1



Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

MagnétiCubes

Cet atelier attrayant propose des activités de construction riches et évolutives, depuis la manipulation libre des cubes jusqu'au travail plus approfondi de repérage et d'orientation spatiale avec les fiches.

Les 9 cubes permettent de construire une grande variété de configurations : alignements, regroupements, empilements, rythmes. Le magnétisme favorise la curiosité et la créativité des enfants.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches recto verso, soit 24 activités (14 x 18 cm).
- 9 cubes magnétiques en plastique : 3 faces illustrées et 3 faces couleur (côté cube : 3,5 cm).
- 1 support en bois pour positionner les fiches.

313 309 388 446 6



Progression des activités

Les 12 fiches recto verso (soit 24 activités) proposent 2 niveaux de difficulté : reproduire le modèle à partir d'une représentation plane, puis en perspective.



- **Niveau 1** : l'enfant reproduit le modèle sur ou à côté de la fiche.



- **Niveau 2** : l'enfant reproduit le modèle en tenant compte de la disposition, de l'orientation et de la couleur des cubes.



Compétences développées

- Situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres.
- Reproduire une configuration d'objets en tenant compte de leur orientation et de leurs positions relatives.
- Repérer une configuration ayant un axe de symétrie.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire adapté : devant, derrière, à gauche, à droite, entre, au-dessus, au-dessous, à l'intérieur, à l'extérieur.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 28 pièces en bois teinté (8 barrières, 4 maisons cubiques jaunes, 2 toits rouges, 4 grands sapins, 2 bonshommes, 2 chevaux marron, 2 vaches orange, 2 moutons blancs, 2 poules jaunes).
- 2 plans de jeu.

313 309 342 233 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 56 pièces en bois teinté (16 barrières, 8 maisons cubiques jaunes, 4 toits rouges, 8 grands sapins, 4 bonshommes, 4 chevaux marron, 4 vaches orange, 4 moutons blancs, 4 poules jaunes).
- 4 plans de jeu.

313 309 342 250 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles.
- 6 socles en plastique.
- 84 pièces en bois teinté (24 barrières, 12 maisons cubiques jaunes, 6 toits rouges, 12 grands sapins, 6 bonshommes, 6 chevaux marron, 6 vaches orange, 6 moutons blancs, 6 poules jaunes).
- 6 plans de jeu.

313 309 342 251 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Topologie 2

Autrices : M. Cathala et D. Vanhove

Cet atelier d'entraînement renforce les capacités d'observation et de structuration de l'espace en proposant des configurations plus complexes. Il permet d'établir la correspondance entre un espace à trois dimensions et sa représentation en deux dimensions.

L'enfant reproduit sur le plan de jeu la configuration représentée sur la fiche modèle. Les situations mettent en jeu plusieurs notions spatiales.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 18 fiches modèles en couleurs.
- 6 socles transparents.
- 28 cubes en bois de 4 couleurs.

313 309 343 137 0

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Organicubes

Cet atelier d'entraînement autocorrectif permet de se familiariser avec une représentation de l'espace : la vue en perspective.

Les fiches modèles proposent des assemblages à reproduire en volume en tenant compte de la disposition, de l'orientation et de la couleur de chaque cube. L'élève est placé dans une véritable démarche de recherche : observation, raisonnement, analyse, déduction. Il peut s'autocorriger grâce à la correspondance terme à terme avec les fiches modèles (même échelle). Les 18 fiches modèles sont organisées en 3 séries de difficulté progressive. Dans la dernière série, les enfants vont devoir s'imaginer des cubes qui ne sont pas visibles sur la fiche, mais qui sont néanmoins nécessaires à la réalisation de la configuration.



18 fiches modèles en couleurs
6 socles transparents
28 cubes en bois de 4 couleurs



Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'analyse.
- Mettre en relation des objets et leurs représentations en plan.
- Comparer des hauteurs.
- Acquérir le vocabulaire spatial : devant, derrière, à côté, au-dessus, au-dessous, entre, à gauche, à droite...

4 ANS + MS GS 1 enfant

Repérage en forêt

Auteur(trice)s : Michel et Marie-Hélène Chevillon

Avec ce beau matériel de manipulation en bois, l'enfant explore et apprend à se repérer dans l'espace, librement puis à l'aide de fiches d'activités.

Il doit retrouver comment planter 9 arbres de tailles et de couleurs différentes sur son socle selon trois représentations : vue du dessus, représentation schématique, vue en perspective. Un lutin, que l'enfant peut déplacer dans la forêt, est une aide astucieuse pour s'approprier les notions de positions et tracer un itinéraire.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités (15 x 15 cm).
- 1 socle en bois comportant 9 trous et 1 borne repère rouge (L/Vép. socle : 19 x 19 x 1,5 cm).
- 9 arbres en bois à planter de 3 tailles et 3 couleurs.
- 1 lutin en bois (H/l : 6 x 2,5 cm).
- 1 support en bois pour positionner les fiches.

313 309 343 008 3



Compétences développées

- Reproduire une configuration de cubes vus en perspective.
- Décoder des représentations spatiales : disposition, orientation, forme et couleur.

5 ANS + GS 2 à 6 enfants

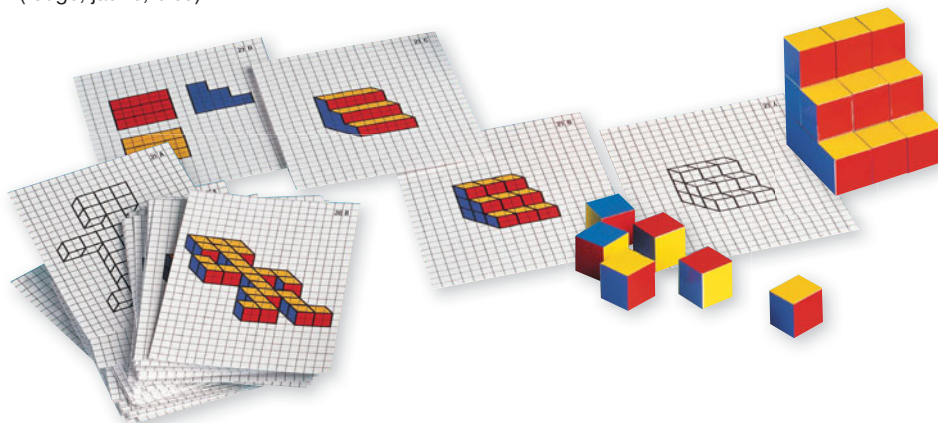
Structuro

Auteur : André Clavel

Cet atelier d'entraînement est conçu pour développer l'observation, l'analyse et la structuration de l'espace par la manipulation de cubes significativement colorés.

Les fiches modèles représentent des assemblages à reproduire en volume en tenant compte de la disposition, de l'orientation et de la couleur de chaque face d'un cube. Cet atelier favorise le passage à l'abstraction et la maîtrise d'éléments indispensables à la structuration spatio-temporelle.

Les 90 fiches modèles sont réparties en 4 séries et permettent un travail progressif par étapes. Les 64 cubes en plastique présentent des faces opposées de la même couleur (rouge, jaune, bleu).



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 90 fiches modèles cartonnées.
- 64 cubes en plastique.

313 309 343 096 0

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 90 fiches modèles cartonnées.
- 128 cubes en plastique.

313 309 343 095 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 90 fiches modèles cartonnées.
- 192 cubes en plastique.

313 309 343 094 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



Compétences développées

- Comprendre, exécuter et savoir énoncer une consigne simple de placement ou de position.
- Utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.
- Connaître les indicateurs et les nuances de position.

4 ANS + MS GS 4 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Topoprimo

Cet atelier permet d'acquérir et de réutiliser le vocabulaire de base des notions spatiales : dans, sur, sous, devant, derrière, à côté...

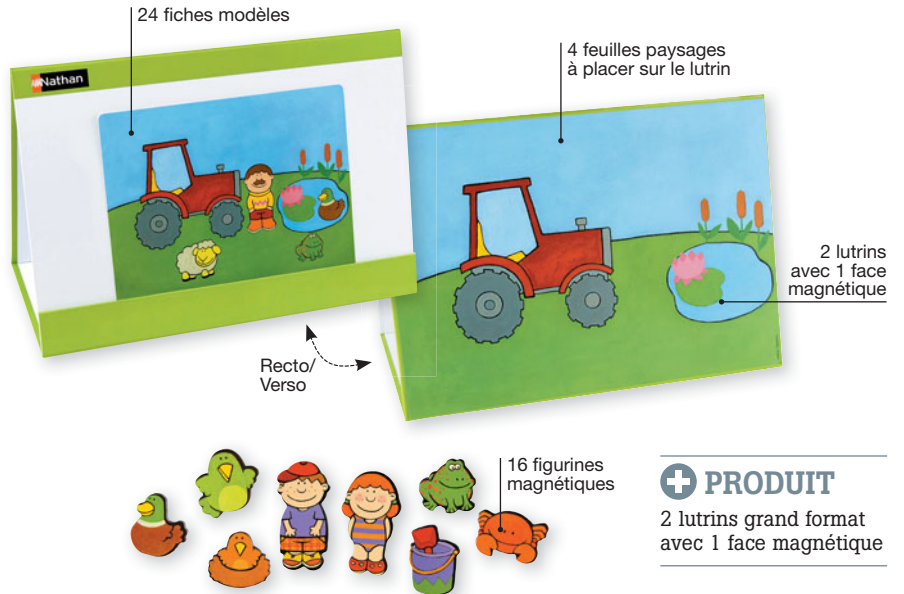
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 2 lutrins avec 1 face magnétique verte (33 x 23 cm).
- 4 feuilles paysages : le verger, la campagne, la maison, la plage (32,5 x 22,7 cm).
- 16 figurines magnétiques (4 par paysage) : 4 personnages, 3 objets, 9 animaux.
- 24 fiches modèles (21 x 18,5 cm).

313 309 342 867 7

Exemple d'activité

Un élève place une fiche modèle au dos du lutrin et décrit l'image. Le second doit placer les figurines sur la feuille paysage en fonction des indications reçues.



+ **PRODUIT**
2 lutrins grand format avec 1 face magnétique



Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'esprit logique.
- Se repérer dans l'espace.
- Acquérir les notions spatiales : au-dessus, au-dessous, devant, derrière, au milieu, à droite, à gauche...
- Décoder des consignes, prendre des indices.

4 ANS + MS GS Atelier pour 2

Atelier LudiTab - Les avions

Autrice : Adeline Gervais
Professeure spécialisée

Cet atelier autocorrectif propose 2 puzzles ludiques, accompagnés de fiches d'activités, pour développer l'observation, le repérage spatial et la logique.

But du jeu : embarquer tous les animaux dans les deux avions, en reproduisant la fiche ou en décodant la consigne de placement.

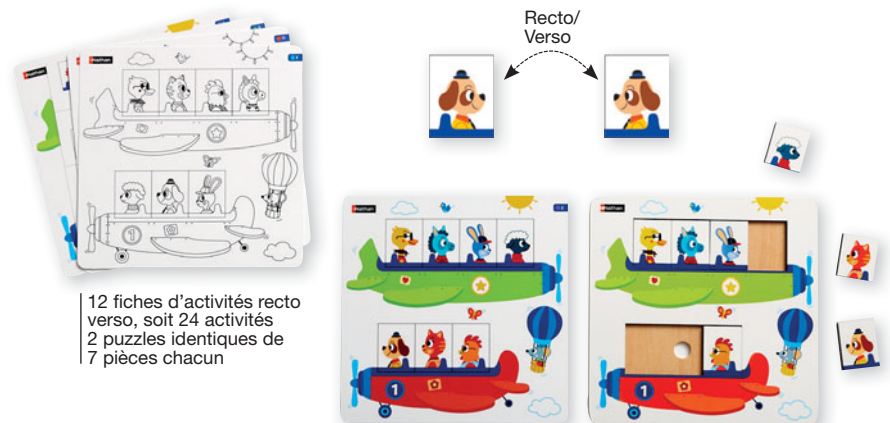
Les enfants se familiarisent avec les possibilités d'agencement de leur puzzle, puis ils réalisent les fiches et peuvent s'autocorriger, en autonomie. Ils acquièrent le vocabulaire d'ordre et des positions relatives : avant, après, entre, premier, deuxième...



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches d'activités recto verso, soit 24 modèles (21 x 21 cm).
- 2 puzzles identiques comprenant chacun 7 pièces illustrées sur les 2 faces et 1 socle en bois verni (L/l/ép. socle : 21 x 21 x 1 cm ; L/l/ép. pièce : 4,7 x 3,5 x 0,5 cm).

313 309 372 036 8



12 fiches d'activités recto verso, soit 24 activités
2 puzzles identiques de 7 pièces chacun



Compétences développées

- Se repérer et se déplacer sur un quadrillage.
- Décrire et représenter un déplacement à partir d'une suite d'instructions.
- Acquérir et utiliser les marqueurs spatiaux « en haut, en bas, à droite, à gauche ».

3 ANS + PS MS 2 à 6 enfants

Premiers parcours codés

Cet atelier autocorrectif propose des premières activités ludiques de décodage, codage et déplacements sur un quadrillage.

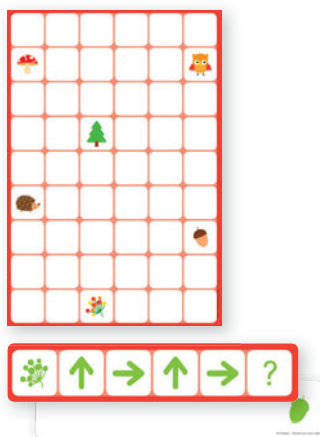
Chaque enfant dispose d'une grille en plastique transparent sous laquelle il glisse une planche de jeu quadrillée. En suivant les instructions des bandes-consignes, il emboîte des pions sur sa grille pour matérialiser le parcours fléché et trouver le point d'arrivée. Puis il retourne la bande-consignes pour vérifier sa réponse. Les planches de jeu quadrillées sont déclinées autour de deux thèmes : la forêt et la mer. Pour chaque thème, deux orientations sont proposées : verticale et horizontale.



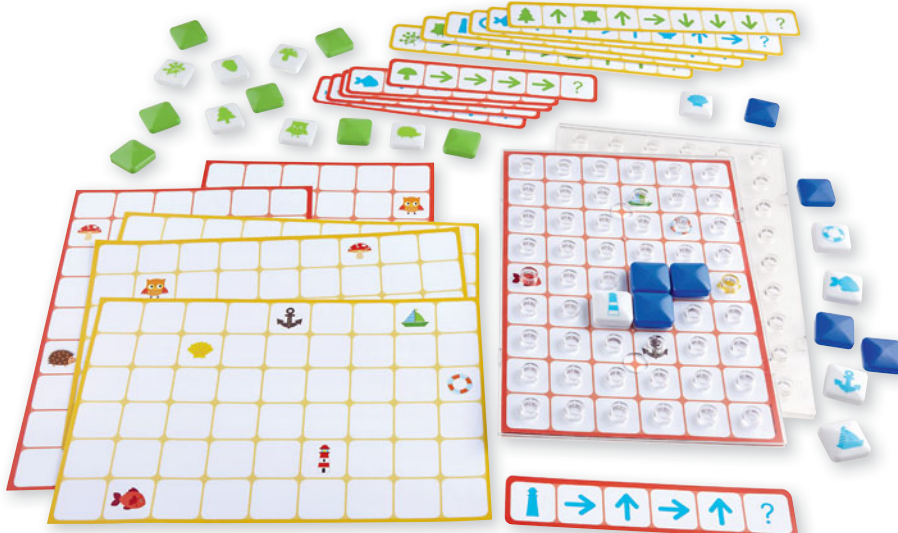
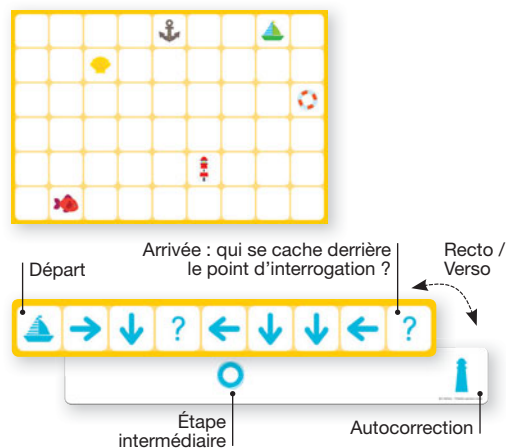
Progression des activités

Les 24 bandes-consignes sont organisées en 2 séries de 12 fiches, selon deux niveaux de difficulté.

• **Niveau 1** : parcours fléché en 6 étapes sur quadrillage vertical.



• **Niveau 2** : parcours fléché en 9 étapes sur quadrillage horizontal.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 bandes-consignes recto verso.
- 6 planches de jeu recto verso.
- 2 grilles en plastique transparent à plots.
- 14 pions illustrés en plastique.
- 12 pions en plastique de 2 couleurs.

313 309 343 162 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 bandes-consignes recto verso.
- 6 planches de jeu recto verso.
- 4 grilles en plastique transparent à plots.
- 28 pions illustrés en plastique.
- 24 pions en plastique de 2 couleurs.

313 309 343 165 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 bandes-consignes recto verso.
- 6 planches de jeu recto verso.
- 6 grilles en plastique transparent à plots.
- 42 pions illustrés en plastique.
- 36 pions en plastique de 2 couleurs.

313 309 343 164 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Voir la vidéo :





Compétences développées

- Se repérer et s'orienter sur un quadrillage.
- Se déplacer sur un quadrillage, d'un point de départ à un point d'arrivée donnés.
- Repérer l'orientation d'une pièce.
- Repérer des longueurs (nombre de cases).

Voir la vidéo :



4 ANS +

MS

GS

2 à 6 enfants

PIÈCES MAGNÉTIQUES

Atelier Quadriscodage

Auteur : André Jacquart
Ancien professeur de mathématiques à l'IUFM de Douai

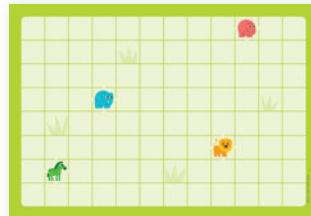
L'atelier est conçu pour réaliser des parcours sur quadrillage en utilisant des pièces magnétiques de différentes natures et dont les quantités peuvent être imposées.

L'organisation de l'atelier est très souple et pratique : les enfants, munis chacun d'une planche et de 23 pièces magnétiques facilement différenciables par leur couleur, peuvent travailler ensemble sur l'une des 24 fiches d'activités. Les parcours à réaliser correspondent à des niveaux de difficulté différents. Mis en situation de recherche, les enfants développent des stratégies de résolution de problèmes.

Progression des activités

Les 24 fiches d'activités sont organisées en 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive.

Dans chaque série, 3 fiches permettent de travailler avec le recto de la planche (les animaux sauvages) et 3 fiches avec le verso (les animaux familiers).

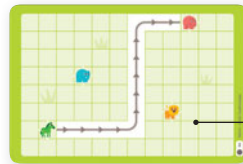


Au recto :
les animaux sauvages



Au verso :
les animaux familiers

Planche magnétique

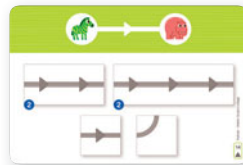


24 fiches d'activités

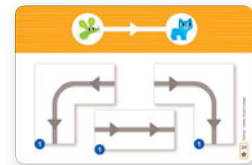
Série ● : le parcours est représenté ; le choix des pièces est libre.



Série ■ : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; aucune quantité n'est imposée.



Série ▲ : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; certaines quantités sont imposées.



Série ★ : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; toutes les quantités sont imposées.



→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 2 planches magnétiques recto verso.
- 46 pièces magnétiques : 23 pièces flèches rouges et 23 pièces flèches violettes.

313 309 342 817 2

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 4 planches magnétiques recto verso.
- 92 pièces magnétiques : 46 pièces flèches rouges et 46 pièces flèches violettes.

313 309 342 823 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités.
- 6 planches magnétiques recto verso.
- 138 pièces magnétiques : 69 pièces flèches rouges et 69 pièces flèches violettes.

313 309 342 824 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

5 ANS + GS

Mon cahier d'activités - Atelier Quadriscodage

Auteur(trice)s : Laurène Paumier et André Jacquart

Ce cahier de 24 pages propose des activités ludiques pour apprendre à se repérer dans un quadrillage, à coder et décoder des déplacements. Ces activités sont organisées de façon progressive : prérequis, réinvestissement des compétences travaillées avec les fiches de l'Atelier Quadriscodage, prolongements.

- 24 pages couleurs + 4 planches de gommettes (27,5 x 19 cm).

978 209 501 720 0





À VOIR AUSSI

J'apprends avec Kimi pp. 118-121

3 ANS + PS PIÈCES MAGNÉTIQUES

J'apprends les mots du quotidien avec Kimi

Autrice : Laurence Schmitter, professeure des écoles

Cet outil pédagogique propose 28 activités de langage axées sur le jeu et la manipulation pour développer les capacités de communication des enfants.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique présentant la démarche et les activités pas à pas (48 pages couleurs).
- 1 sac à bandoulière en tissu (sac : 36 x 28 cm ; anses : 2 x 36 cm).
- 7 bandanas en tissu de 7 couleurs (30 x 5,5 cm).
- 28 cartes-photos « objet », dont 14 magnétiques (5 x 5 cm).
- 18 cartes magnétiques « action / moment » (21 x 15 cm).
- 7 cartes magnétiques vêtements de la mascotte (15 x 21 cm).
- 7 cartes-comptines dans une pochette à rabats (21 x 29,7 cm).
- 1 triangle magnétique (3,5 x 3 cm).
- 1 support en bois.

313 309 125 188 8

Les mots du quotidien + Kimi la mascotte

313 309 125 246 5

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



18 cartes actions et moments de la classe
7 bandanas de couleurs différentes pour identifier les jours de la semaine (mascotte vendue séparément)
28 cartes-photos objets
7 cartes vêtements et couleurs
1 sac à bandoulière pour ranger la mascotte et la faire voyager dans les familles

3 ANS + PS MS PIÈCES MAGNÉTIQUES

Météo des petits

Un support attrayant et ludique pour initier à la météo et sensibiliser à la notion de temps qui passe.

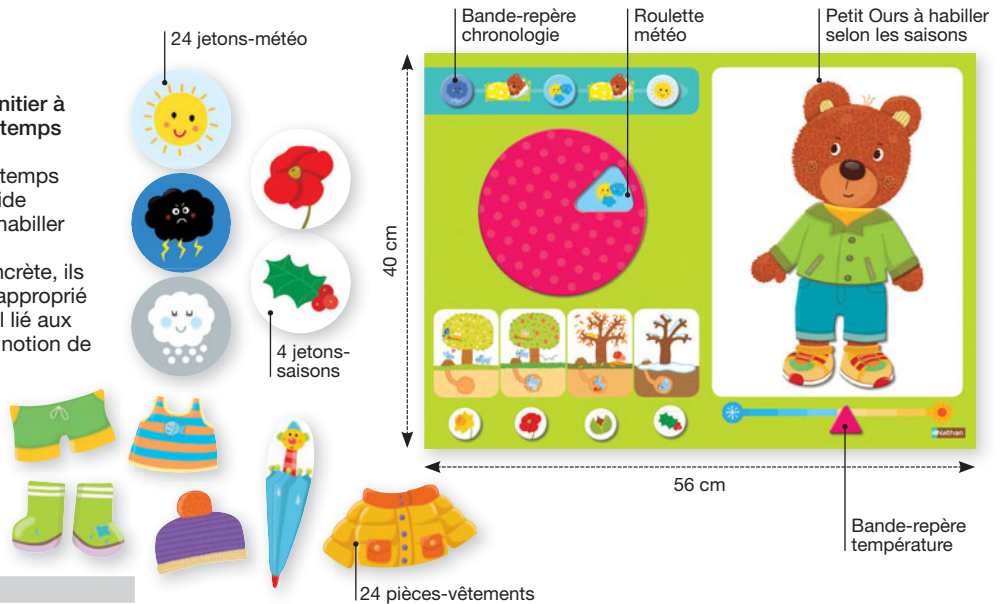
Les enfants sont invités à : observer le temps qu'il fait ; afficher la météo du jour à l'aide de la roulette et des jetons symboles ; habiller Petit Ours en conséquence.

À partir d'une situation quotidienne concrète, ils acquièrent progressivement le lexique approprié (vocabulaire de la météo, champ lexical lié aux vêtements, aux saisons) et abordent la notion de chronologie (hier, aujourd'hui, demain).

L'ensemble comprend :

- 1 panneau magnétique (56 x 40 cm) avec 2 ceillots pour l'accrocher.
- 24 pièces-vêtements.
- 24 jetons-météo.
- 4 jetons-saisons.
- 4 flèches.
- 1 notice pédagogique.

313 309 305 164 6



Nouveau

4 et 6 PIÈCES

Kimi - Les saisons

4 puzzles pour apprendre les saisons avec Kimi.

- En bois verni.
- Modèle amovible recto verso : couleurs et noir et blanc.
- L/Ép. socle : 18,4 x 23,4 x 1 cm.

313 309 909 866 9





Nouveau

Compétences développées

- Se repérer dans la semaine, dans le mois.
- Situer des événements à venir ou passés.
- Associer un événement régulier à un jour de la semaine.
- Situer la journée par rapport à un temps proche (hier et demain), par rapport à la semaine.
- Se situer dans le calendrier pour établir la date du jour.

4 ANS + MS GS PIÈCES MAGNÉTIQUES

Calendrier magnétique à construire

Auteur : Ivan Brosse, professeur des écoles en REP+, créateur de supports pédagogiques (Ivan_teach)

Cet outil collectif privilégie la manipulation pour rendre les élèves acteurs de la construction du calendrier de la classe. Sa forme évolutive permet de travailler différentes représentations du temps : semainier, calendrier linéaire, calendrier en tableau.

Les activités rituelles sont conçues pour rendre concrets la succession des jours de la semaine et leur aspect cyclique. Les enfants déplacent la grenouille qui saute de jour en jour, retournent les jetons des jours écoulés, associent les jetons-événements aux dates régulières ou ponctuelles dans le mois (anniversaires, fêtes, sorties, maison, etc.). Ils apprennent à dire la date du jour et acquièrent peu à peu des repères dans le passé et le futur.

L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique.
- 4 bandes magnétiques semaine (42,5 x 12 cm).
- 1 support magnétique quadrillage (42,5 x 36,4 cm).
- 12 étiquettes-mois (17 x 5,5 cm).
- 14 étiquettes indépendantes jours de la semaine (6,5 x 12 cm).
- 35 jetons-quantièmes recto verso (Ø : 3,5 cm).
- 4 jetons-grenouille (5,5 x 3,7 cm).
- 5 jetons-événement, 20 jetons-maison et 15 jetons personnalisables (2,6 x 2,8 cm).
- 7 jetons neutraliseurs (5,5 x 8,6 cm).

313 309 909 965 9



Présentation linéaire : Longueur : 1,80 m environ



Présentation en tableau : 45,5 x 48,2 cm

4 ANS + MS GS

La date du jour

Auteur : Ivan Brosse, professeur des écoles en REP+, créateur de supports pédagogiques (Ivan_teach)

3 ensembles d'étiquettes pour apprendre à former et à écrire la date du jour.

Ce matériel permet à l'enfant d'acquérir progressivement de l'autonomie et se prête à de nombreux jeux de mise en ordre, tri, mémorisation, etc. Les étiquettes des mois et des jours sont réversibles : elles présentent l'écriture en capitales au recto et l'écriture en cursives au verso.

Le matériel comprend :

- 3 lots d'étiquettes en matière indéchirable réunies par un anneau amovible en plastique (Ø anneau : 3,3 cm) : 12 étiquettes-mois (17 x 6,3 cm), 7 étiquettes-jours (15 x 6,3 cm), 31 étiquettes-quantièmes (Ø : 5,3 cm).
- Livret pédagogique à télécharger via un QR code.

313 309 909 966 6





Se repérer dans le temps

Repères temporels et sociaux



40 PHOTOS

Les saisons

40 photos pour découvrir le déroulement cyclique du temps.

L'imagerie est organisée en 6 thèmes : les tenues vestimentaires, les plantes et les fruits, les animaux, les paysages, les activités humaines, les loisirs. Les paysages se déclinent en 4 sous-thèmes : la mer, la campagne, la ville, la montagne.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 40 photographies en couleurs (15 x 12 cm) et des intercalaires pour classer les familles de photos.

313 309 342 196 8



9 PIÈCES

Les 4 saisons

3 étages d'encastrement et 9 pièces (1^{er} étage : 2 pièces ; 2^e étage : 3 pièces ; 3^e étage : 4 pièces).

- En bois verni.
- L/Ép. socle : 20 x 20 x 1,5 cm.

313 309 332 911 0



5 ANS + GS

Histoires séquentielles sonores

Autrice : Françoise Eriksen
Enseignante référente de scolarité et ancienne formatrice en IUFM

Un matériel d'écoute conçu pour travailler la langue orale. Par la mise en correspondance d'indices sonores et visuels, les enfants enrichissent leur vocabulaire et apprennent à construire un récit.

La boîte contient :

- 1 guide pédagogique.
- 1 CD audio (durée : 36 min / 31 pages).
Un lien vers les sons numérisés en MP3 téléchargeables est indiqué dans le guide.
- 8 planches scènes (29,7 x 21 cm).
- 36 images séquentielles (15 x 12 cm).

313 309 342 347 4

• La journée de l'écolier



- 4 planches scènes :
- Le matin au réveil
 - À l'école dans la classe
 - Activités musicales
 - La sortie de l'école

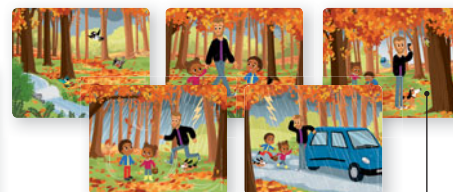
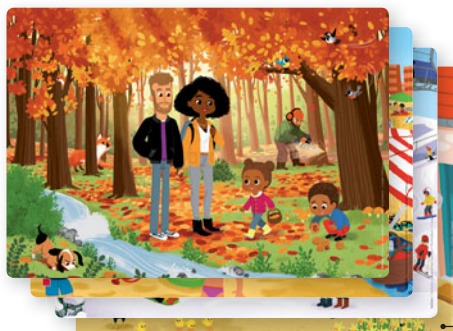


4 suites de 4 ou 5 images



1 CD de 36 minutes

• Les saisons



- 4 planches scènes :
- La mer en été
 - La campagne au printemps
 - La forêt en automne
 - La montagne en hiver

4 suites de 4 ou 5 images

À VOIR AUSSI

Histoires séquentielles sonores p. 175



3 ANS + PS MS GS

80 PHOTOS



Imagier Zoom - Découvrir le monde végétal

Autrice : Valérie Barry, formatrice à l'ÉSPÉ de l'Université Paris-Est Créteil et maître de conférences en sciences de l'éducation

L'imagier est constitué de 5 séries de 8 planches photos grand format recto verso.

- Au recto : l'observation à la loupe d'un détail pour susciter la curiosité, le questionnement et lancer la recherche sur un végétal.
- Au verso : l'identification du végétal pour répondre aux hypothèses.

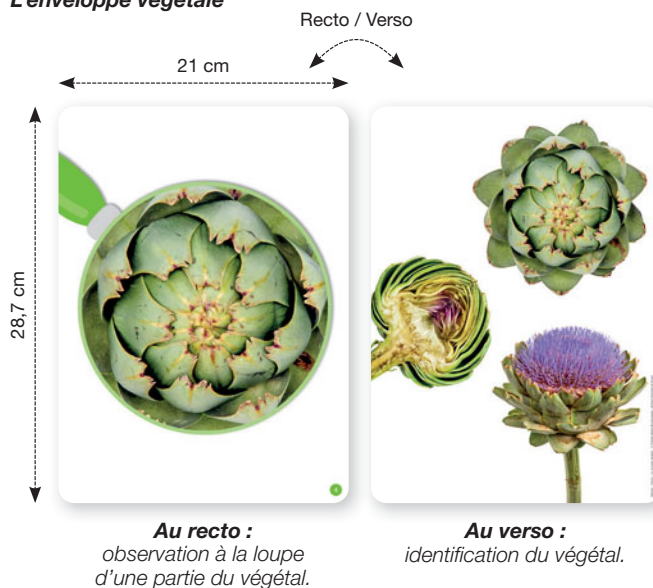
Chaque série correspond à une thématique de la vie végétale : 1. L'enveloppe végétale ; 2. Le cycle des saisons ; 3. L'enracinement et le déplacement ; 4. La croissance et la reproduction ; 5. La nutrition et la santé.

La variété et la qualité des photos suscitent spontanément l'attention et l'intérêt des enfants.

- La boîte contient : 1 livret pédagogique et 40 planches photos en couleurs recto verso (21 x 28,7 cm).

313 309 342 296 5

L'enveloppe végétale



3 ANS + PS MS GS

Guides Zoom - Découvrir le monde végétal

Autrice : Valérie Barry, formatrice à l'ÉSPÉ de l'Université Paris-Est Créteil et maître de conférences en sciences de l'éducation

Ces 3 guides pédagogiques à utiliser avec l'Imagier Zoom - Découvrir le monde végétal proposent une démarche d'apprentissage stimulante qui articule sciences et langage. Pour chaque niveau, les séquences d'activités correspondent aux 5 thématiques de l'imagier Zoom et nécessitent le support des planches photos.

Guide Zoom PS

- 1 guide pédagogique de 64 pages (21 x 28,7 cm).

313 309 342 293 4



Guide Zoom MS

- 1 guide pédagogique de 64 pages (21 x 28,7 cm).

313 309 342 294 1



Guide Zoom GS

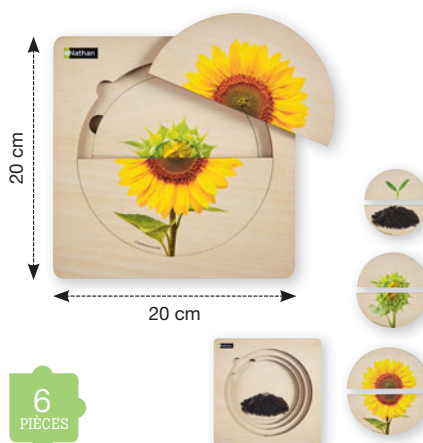
- 1 guide pédagogique de 64 pages (21 x 28,7 cm).

313 309 342 295 8



3 ANS +

Puzzles cycle de vie



Le tournesol

- 6 pièces : 2 pièces par niveau.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 20 x 20 x 1,8 cm.

313 309 332 760 4



Le papillon

- 6 pièces : 2 pièces par niveau.
- En bois verni.
- L/ép. socle : 20 x 20 x 1,8 cm.

313 309 332 761 1



Gommettes illustrées animaux de la ferme

500 gommettes en quadrichromie sur le thème de la ferme. 17 personnages et animaux différents. 12 planches.

- H grenouille : 2 cm ; H vache : 3 cm.

313 309 321 325 9

Les 2 puzzles - Cycle de vie 2

Le tournesol + Le papillon

313 309 332 764 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

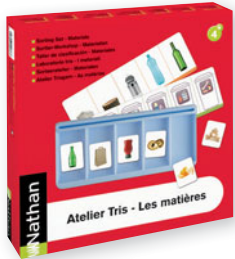
au lieu de

Gommettes illustrées animaux de la ferme - Lot de 3 pochettes

313 309 321 198 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



4 ANS + MS GS 2 à 6 enfants

Atelier Tris - Les matières

Cet atelier d'entraînement a pour but d'exercer les enfants à identifier, différencier et classer des matières et des matériaux de leur environnement quotidien.

Chaque enfant dispose d'une boîte de tri dans laquelle est insérée une fiche consigne. À l'aide des jetons, il doit compléter les cases de sa boîte en respectant la consigne.

→ À la carte :

2 à 6 enfants

Atelier 2 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches consignes.
- 60 jetons photos en carton.
- 2 boîtes de tri en plastique.

313 309 342 276 7

Atelier 4 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches consignes.
- 60 jetons photos en carton.
- 4 boîtes de tri en plastique.

313 309 342 278 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Atelier 6 enfants

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches consignes.
- 60 jetons photos en carton.
- 6 boîtes de tri en plastique.

313 309 342 279 8

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

Réassort :

Boîtes de tri p. 261

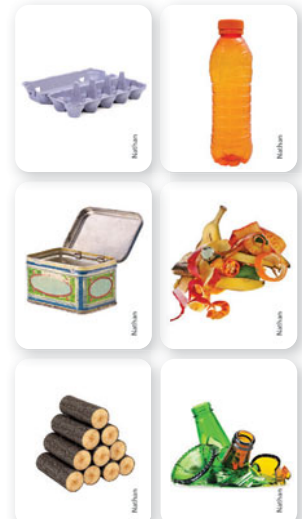
Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle.
- Nommer les objets, les matières, les matériaux et utiliser un vocabulaire spécifique.
- Appréhender la notion de matière.
- Connaître les différents types de poubelles et leur couleur pour le tri sélectif des déchets.

Progression des activités

Les 12 fiches consignes sont réparties en 2 séries :

- 6 fiches pour identifier et différencier les objets, les matières et les matériaux ;
- 6 fiches pour connaître les différents types de poubelles et leur couleur de tri. Ces fiches sont à colorier aux couleurs de tri de chaque collectivité.



Les jetons

Les 60 jetons sont regroupés en 6 grandes familles : bois, métal, plastique, verre, papier/carton, matières organiques.



6 fiches tri des matières
6 fiches tri des déchets
60 jetons photos
2 boîtes de tri

4 ANS + 2 à 6 enfants

Mission forêt propre

Ce jeu de coopération sensibilise les enfants à l'importance de ramasser et de trier les déchets pour participer à la protection de l'environnement.

La boîte contient :

- 1 plateau de jeu cartonné (39 x 39 cm).
- 28 jetons déchets (3 x 3 cm) et 4 cartes poubelles de tri (13 x 10 cm).
- 1 pince en plastique.
- 1 pion en plastique (H : 2,4 cm ; Ø : 1,4 cm).
- 1 dé consigne (arête : 2,5 cm).
- 1 règle du jeu.

313 309 379 076 7



1 plateau de jeu
28 jetons déchets
4 cartes poubelles de tri
1 pince
1 pion
1 dé consigne



labolud® Engrenages

Pour construire des engrenages mécaniques et comprendre comment ça marche !

4 ANS +

1 à 4 enfants

86 PIÈCES

Labolud® - Engrenages

L'atelier comprend 86 pièces, 4 grilles et 1 poster présentant 11 modèles pour mettre en évidence le rôle des engrenages dans la transmission du mouvement.

Les 11 modèles sont organisés en 3 séries :

- 2 séries de 4 réalisations, soit 8 modèles. Les modèles d'une même série peuvent être réalisés par 4 enfants en même temps ;
- 1 série de 3 grandes réalisations mobilisant un plus grand nombre de pièces.

Les enfants s'initient à différents mécanismes : engrenages à l'horizontale, en colonne, avec des roues perpendiculaires... Ils expérimentent la précision à apporter à leurs réalisations pour que le mouvement se transmette d'un engrenage à l'autre !

La boîte contient :

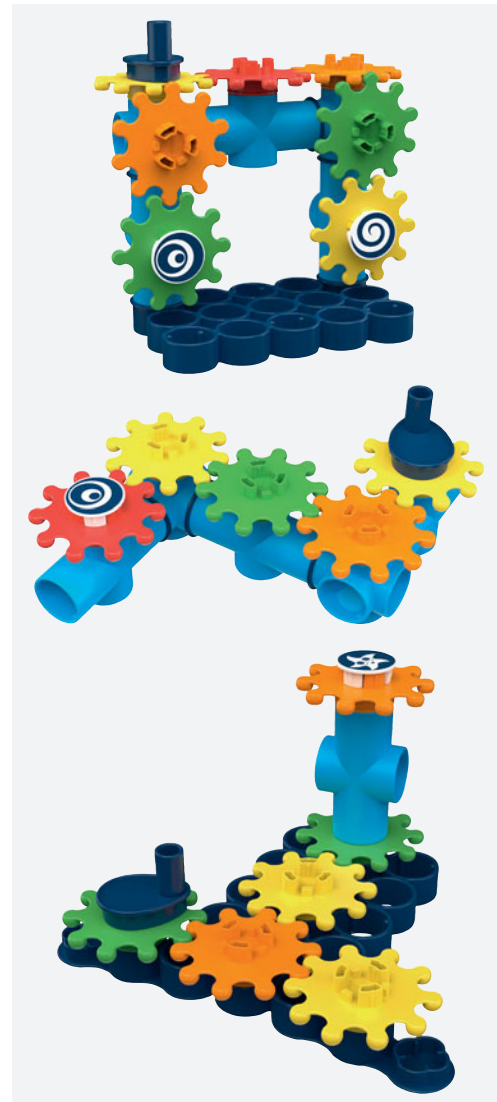
- 86 pièces en plastique (7 formes de 1 ou 4 couleurs).
- 4 grilles en plastique.
- 1 poster présentant 11 modèles (59,4 x 42 cm).

313 309 908 274 3



Sur notre site, téléchargez gratuitement des fiches modèles à étapes.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	1	2	2	2	1	1	1	5	4	6	
	3	1	2	2	1	2	1	6	4	6	
	1	2	2	2	2	1	1	6	4	6	
	3	2		1	1	1		6	4	6	
	1	1	1	1	1	1	2			4	
	2	2	6	4	4	2	14	16	6		
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	1	2	1	1			2	4	3		
	1	1	1	3	2	3	1	7	8	3	
	1	1	1	2	1	2	1	6	6	3	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
				1	1	1					
				1	1	1					
	1	1	1	1							
Total	10	13	12	13	22	16	16	11	54	55	48



COUP DE
CŒUR!

Flexi'class

p. 270



Aménagement et équipement

Parce que l'épanouissement des enfants passe par des espaces adaptés, l'aménagement de la classe fait lui aussi partie du projet éducatif dont il conditionne la réussite. Il évolue en fonction des contraintes matérielles et de l'organisation de nouvelles activités. L'ensemble de notre matériel répond aux exigences qualité pour un usage en collectivité et vous offre de nombreuses solutions pour organiser, ranger, et favoriser l'autonomie des enfants.



Flexi'class Nathan

Meubles et assises

270



MobiNathan

Meubles de présentation 279

Meubles d'activités à plateaux 280

Meubles à bacs 282

Bacs plastique 285

Meubles à étagères et à portes 286

Meubles à cases 288

Compléments et accessoires 290



Activités et mobilier de regroupement

Tapis et galettes 292

Bancs 294

Supports muraux et affichage 295

Mobilier mousse 298



Mobilier de bibliothèque

Bibliothèques bifaces 300

Présentoirs et étagères 302

Bacs à livres 303



Mobilier d'activités artistiques

Chevalets 306

Chevalet, rangement et séchage 310

Tables d'activités 312



Mobilier d'activités eau et sable

Bacs à eau et à sable 313



La classe flexible et ses enjeux

Qui n'a pas entendu parler du *flexible seating*, à l'origine du concept de « classe flexible » venu d'outre-Atlantique ? Est-ce un simple effet de mode ou une nouvelle organisation cohérente de la classe, pour faciliter la vie en groupe et favoriser la réussite des élèves ? Nathan vous en dit plus sur l'intérêt d'introduire de la flexibilité dans l'aménagement et l'organisation matérielle de la classe...

L'environnement, le « troisième éducateur »

À l'école maternelle, l'aménagement et l'organisation matérielle de l'espace-classe doivent répondre aux besoins des enfants car ils ont une influence sur les apprentissages et la réussite des élèves et des enseignant(e)s. Dans la pédagogie préscolaire Reggio Emilia, qui rencontre un grand succès dans les pays anglo-saxons et en Asie notamment, **l'environnement est à ce point important qu'il est considéré comme le « troisième éducateur », avec l'enseignant(e) lui (elle)-même** (premier éducateur) et le groupe (deuxième éducateur).

La classe flexible, c'est quoi exactement ?

Dans leur ouvrage *Enseigner en classe flexible* (Éd. Retz, collection Pédagogie pratique, 2019), les auteures résument la classe flexible sous la forme d'une équation :

$$\begin{array}{c} \text{CLASSE FLEXIBLE} \\ = \\ \text{ENSEIGNEMENT FLEXIBLE} \\ + \\ \text{ENVIRONNEMENT FLEXIBLE} \end{array}$$

« L'enseignement flexible est un enseignement qui propose de **repenser la place de l'élève en le rendant acteur de ses apprentissages**. C'est en opérant une transformation du cadre que l'enseignement flexible accroît la liberté de l'élève, permettant ainsi une approche plus individualisée, plus respectueuse de ses besoins et de son rythme d'apprentissage. » L'enfant apprend ainsi à exercer sa liberté dans un cadre défini, avec autonomie et prise d'initiatives. « L'environnement flexible est un espace dans lequel le mobilier, les assises, l'aménagement de l'espace et les règles associées sont repensés afin d'**offrir une**

plus grande liberté de mouvement et plus de bien-être aux élèves. »

En pratique, l'enfant choisit sa posture : assis, debout, au sol... (*flexible seating*) et peut en changer tout au long de la journée. Il peut se déplacer et bouger dans la classe, dans le but d'améliorer ses conditions d'apprentissage (concentration, besoin de mouvement, créativité, curiosité renouvelée, etc.).

Une façon différente de vivre et de travailler dans la classe

Le programme replace le jeu comme modalité spécifique d'apprentissage chez l'enfant. L'espace est pensé pour multiplier les expériences sensorielles, motrices, relationnelles et cognitives, et **permettre de diversifier les regroupements au service des apprentissages** (collectif, en petit groupe, individuel, en binôme). La classe flexible apporte des réponses efficaces à ces nouveaux enjeux car elle permet de **créer des espaces riches en expériences, de gérer le collectif dans le respect des individualités et de la personnalité de chacun, de stimuler l'autonomie et l'initiative de l'enfant** tout en offrant à l'enseignant(e) la possibilité d'adopter de nouvelles postures pédagogiques. L'enfant y apprend à exercer sa liberté dans un cadre défini. Le rôle de l'enseignant(e) est d'animer, de guider, d'observer.





Des aménagements adaptés aux activités

Se questionner sur ses pratiques de classe

Avant de se tourner vers les principes de la classe flexible, l'enseignant(e) doit commencer par **dresser un bilan et se questionner sur ses pratiques de classe**. « Ce bilan initial l'aidera à se projeter et à identifier la direction qu'il (elle) souhaite prendre : quels savoirs désire-t-il (elle) transmettre à ses élèves ? quels savoir-faire souhaite-t-il (elle) que ces derniers acquièrent, et de quelle façon ? Il est important de confronter la réalité à ses attentes, savoir d'où l'on part et ce vers quoi on veut tendre. C'est par cette mise en perspective que l'on parviendra à identifier les changements qui peuvent et qui doivent s'opérer. » (*Enseigner en classe flexible*, Éd. Retz, 2019).

Rendre l'enfant « actif » et « acteur de ses apprentissages »

Dans les choix d'aménagement de l'espace, et tout **en tenant compte des contraintes de place et de budget propres à chaque classe**, plusieurs critères doivent être pris en compte :

- le mobilier favorise-t-il la circulation et une répartition fluide des enfants ? l'exploration libre ? les échanges ?
- la hauteur des meubles permet-elle la communication visuelle et verbale, entre enfants et avec les adultes ?

- l'organisation matérielle offre-t-elle du choix aux enfants, de manière à stimuler leur curiosité et leurs envies de découverte, tout en limitant les frustrations ?

Bien pensé, l'aménagement de la classe flexible favorise la liberté de mouvement des élèves, libère leur créativité, stimule la découverte, l'autonomie et les apprentissages, tout en canalisant leur énergie !

Les bienfaits du flexible seating

« *If kids move their bodies, their minds move too.* [Si les enfants bougent leur corps, leur esprit est en mouvement aussi.] » Dr James A. Levine, médecin chercheur de la célèbre clinique Mayo (Minnesota, États-Unis). Ses études et diverses expérimentations menées dans des classes démontrent les bienfaits du *flexible seating* sur le bien-être des enfants et les apprentissages : **une énergie mieux canalisée, des capacités d'attention renouvelées, l'autonomie et la dynamique de groupe renforcées**. En pratique, l'enfant peut jouer debout ou réaliser une activité au sol sur un tapis, lire assis sur un pouf ou allongé en position de détente, écrire assis à une table ou debout sur un support incliné... ■

LES MOTS CLÉS DE LA CLASSE FLEXIBLE

01 bien-être des élèves et de l'enseignant(e)

02 l'enfant acteur de ses apprentissages

03 une plus grande liberté de mouvement pour canaliser l'énergie et améliorer les conditions d'apprentissage

04 autonomie et prise d'initiatives

05 une dynamique de groupe renforcée

06 des capacités d'attention renouvelées

07 une approche individualisée, respectueuse des besoins et du **rythme d'apprentissage** de chacun

08 une nouvelle posture pédagogique pour l'enseignant(e)

Le rôle de l'aménagement dans les apprentissages

Le Programme d'enseignement de l'école maternelle précise : « L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité. » (Extrait du BO spécial du n°25 du 24 juin 2021).





Flexi'class Nathan

Meubles et assises

- Nouvelle gamme de 6 meubles flexibles sur roulettes pouvant se connecter facilement entre eux : dos à dos ou côte à côte (système de connexion rapide fourni).
- 2 hauteurs permettent de nombreuses configurations pour agencer rapidement des espaces classe : coin manipulation, coin regroupement, coin lecture...
- Un nouveau plan d'activités permet d'augmenter la surface de jeu.
- À compléter avec le coussin d'assise spécialement conçu pour cette gamme.
- Meubles livrés à plat avec 1 notice de montage.



Îlot d'activités réalisé avec 2 meubles Flexible desserte 2 colonnes 65 cm placés dos à dos.

Îlot bas d'activités réalisé avec 2 meubles Flexible 2 colonnes 30 cm placés dos à dos.



A Meuble Flexible desserte 2 colonnes 65 cm

Meuble de rangement ou d'activités avec couvercles blancs amovibles (jeu de construction, livres,...). Glissières pour recevoir des bacs en plastique plats ou profonds (vendus séparément p. 285).

- En mélaminé teinté bouleau et blanc (couvercles blancs laqués).
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/H : 83 x 35 x 65 cm.

313 309 908 309 2

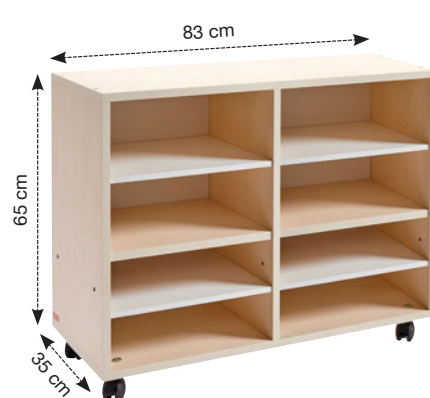


B Meuble Flexible desserte 1 colonne 65 cm

Meuble de rangement ou d'activités avec couvercle blanc amovible (jeu de construction, livres,...). Glissières pour recevoir 1 bac en plastique plat ou profond (vendus séparément p. 285).

- En mélaminé teinté bouleau et blanc (couvercle blanc laqué).
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/H : 41,5 x 35 x 65 cm.

313 309 908 308 5



Nouveau

C Meuble Flexible 2 colonnes 65 cm

Meuble de rangement pour favoriser la mise à disposition du matériel. 4 étagères blanches amovibles.

- En mélaminé teinté bouleau et blanc.
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/H : 83 x 35 x 65 cm.

313 309 910 283 0



Créer des espaces différents avec les mêmes meubles en un clin d'œil !

Aménagement 1

Cet agencement propose 3 espaces d'activités : deux espaces de manipulation en position debout placés au centre de la pièce et un espace regroupement placé dans l'angle.



Aménagement 2

Cet agencement propose 2 espaces lecture placés en îlot, très confortables avec l'ajout de coussins.



+ PRODUIT
Système de connexion rapide.

Nouveau

Plan d'activités Flexible

Plan d'activités pour augmenter les surfaces de jeu. À installer facilement sur un meuble simple ou deux meubles en îlot, grâce au système de fixation rapide sous le plateau.

- En mélaminé teinté blanc et bois massif.
- L/VH : 116 x 63 x 4 cm.
- 2 plan d'activités posés sur 2 meubles en îlot : L/VH : 116 x 126 x 4 cm.

313 309 910 738 5



Retrouvez tous nos exemples d'aménagement :



Coussin d'assise Flexible

Coussin en toile enduite avec 2 pattes d'accroche par Velcro® pour le fixer aux meubles et assurer leur maintien.

- L/VH : 41,5 x 35 x 2,5 cm.

313 309 908 606 2

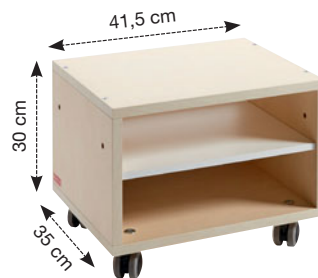


D Meuble Flexible 1 colonne 65 cm

Meuble de rangement pour favoriser la mise à disposition du matériel. 2 étagères blanches amovibles.

- En mélaminé teinté bouleau et blanc.
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/VH : 41,5 x 35 x 65 cm.

313 309 908 307 8



E Meuble Flexible 1 colonne 30 cm

Étagère blanche amovible.

- En mélaminé teinté bouleau et blanc.
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/VH : 41,5 x 35 x 30 cm.

313 309 908 310 8



F Meuble Flexible 2 colonnes 30 cm

2 étagères blanches amovibles. 2 meubles placés dos à dos offrent une grande surface de jeux.

- En mélaminé teinté bouleau et blanc.
- 4 roulettes dont 2 autobloquantes.
- L/VH : 83 x 35 x 30 cm.

313 309 908 311 5



Flexi'class Nathan Meubles et assises

- Des modules, assises et accessoires à combiner pour créer de multiples agencements de classe et permettre aux enfants de choisir leur position de travail ou de détente.
- Pour varier les agencements, les modules se placent en ligne, en pôle ou en arc de cercle. Ils s'empilent pour un gain de place.
- Les modules 24, 41 et 58 cm servent également d'assise.

Voir la vidéo :



Les modules s'agencent en quart de cercle, en ligne ou en pôle.

4 hauteurs de modules pour travailler ou s'asseoir.





A

B

C

D



+ PRODUIT

Les modules s'empilent pour un gain de place.



À VOIR AUSSI

Assises mobiles flexibles p. 277



A Module Flexible 24 cm

- En contreplaqué bouleau verni, épaisseur 2 cm.
- L/H : 66 x 38 x 24 cm.

313 309 372 926 2

Module Flexible 24 cm - Lot de 5

313 309 372 929 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



B Module Flexible 41 cm

- En contreplaqué bouleau verni, épaisseur 2 cm.
- L/H : 70 x 38 x 41 cm.

313 309 372 927 9

Module Flexible 41 cm - Lot de 5

313 309 372 930 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



C Module Flexible 58 cm

- En contreplaqué bouleau verni, épaisseur 2 cm.
- L/H : 74 x 38 x 58 cm.

313 309 372 938 5

Module Flexible 58 cm - Lot de 5

313 309 372 947 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de



D Module Flexible 74 cm

- En contreplaqué bouleau verni, épaisseur 2 cm.
- L/H : 78 x 38 x 74 cm.

313 309 372 939 2

Module Flexible 74 cm - Lot de 5

313 309 372 946 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL au lieu de

+ PRODUIT
Rangement à plat



Coin refuge Flexible

Structure en bois et toile permettant de créer facilement un coin détente. Modulaire en plusieurs positions. Rangement plié à plat.

- Structure en bois massif avec un revêtement en toile enduite.
- L/H déplié : 105 x 85 x 110 cm.
- L/H tente : 105 x 85 x 95 cm.
- Encombrement plié à plat : L/H/ép. 105 x 85 x 7 cm.

313 309 372 934 7



Assise Flexible

2 positions d'assise. Se déplie en un clin d'œil.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/H dépliée : 84 x 40 x 25 cm.
- L/H pliée : 60 x 40 x 25 cm.

313 309 372 928 6



Assise Flexible - Lot de 3

313 309 372 932 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

L'assise en mousse se déplie en un clin d'œil.



Utilisation nomade du plan de travail dans la classe avec ou sans Support blanc individuel repositionnable magnétique.



A Plan de travail Flexible

Un support incliné pour faciliter l'écriture sur table. Son angle à 20° offre une posture ergonomique. Les enfants peuvent aussi l'utiliser en support nomade.

- En contreplaqué bouleau verni, épaisseur 1,5 cm.
- Mousse densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/H : 28 x 35 x 10 cm.

313 309 372 937 8



B Support blanc individuel repositionnable magnétique - Lot de 5

Un support adhésif repositionnable souple à poser sur une surface très lisse (Plan de travail flexible, table...). Sa surface magnétique permet de nombreuses activités. Peut se positionner dans un plateau d'activités (voir p. 281).

- Se repositionne sans laisser de trace après un nettoyage délicat de la surface adhésive à l'eau et au savon, puis rinçage et séchage à l'air libre.
- S'utilise avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau, des lettres magnétiques ou des magnets (vendus séparément).
- L/I : 31 x 24 cm.

313 309 388 107 6



Tapis d'activités autonomes

Lavables, légers et faciles à ranger grâce aux œillets d'accrochage.



- En mousse polyéthylène de couleur bleue.
- L/H/ép. : 100 x 50 x 0,8 cm.

Tapis d'activités autonomes - Lot de 2

313 309 387 502 0

Tapis d'activités autonomes - Lot de 10

313 309 387 503 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Tapis d'activités autonomes - Lot de 24

313 309 387 504 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Voir la vidéo :



ASSISES MOBILES FLEXIBLES

- Un mobilier conçu, testé et amélioré avec les enfants !
- Un design qui leur ressemble et répond à leur besoin de mouvement.
- 3 hauteurs pour travailler, lire, jouer, se détendre.

Une collaboration Nathan, AGEEM et les enfants de la classe multi-niveaux de Délia Gobert, école maternelle Victor Hugo, Châlons-en-Champagne (51)

ageem
Association Générale des Enseignants
des Ecoles et Collèges Normaux Indochinois



+ PRODUIT

Se range sous le Module Flexible pour un gain de place.



ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

ÉCLAIRAGE

Ce qu'en disent les enfants :



« On peut changer de position facilement ».



« On peut se mettre tous ensemble ».



« Une bascule pour travailler près du sol... »



A Assise mobile haute Flexible

2 positions : balance ou stable. Même hauteur d'assise (35 cm) dans les 2 positions.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/l/H : 57 x 38 x 35 cm.

313 309 388 456 5



B Assise mobile basse Flexible

2 positions : balance ou stable. Même hauteur d'assise (25 cm) dans les 2 positions.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/l/H : 50 x 28 x 25 cm.

313 309 388 458



C Assise mobile courbe Flexible

Une bascule en bois pour s'asseoir, avec ou sans coussin. L'enfant la retourne pour être en position stable.

- Coussin amovible lavable en machine à 30 °C.
- L/l/H : 26 x 43 x 7 cm.

313 309 388 462 6



+ PRODUIT

- Plan de travail inclinable
- Les portes ferment à clé.



Meuble de l'enseignant Flexible

Pour accompagner l'enseignant dans sa pratique de classe flexible. Se compose d'un plan de travail inclinable pour une posture ergonomique, de 2 tiroirs et d'un espace permettant le rangement du petit matériel : 1 espace à petites cases, 3 bacs en plastique et 1 placard fermant à clé.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte bouleau.
- Parties peintes en MDF.
- L/H : 68 x 40 x 106 cm.
- H plan de travail : 95 cm.
- Livré avec 3 bacs en plastique transparent plats et 2 clés.
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 940 8



Le Tableau blanc repositionnable magnétique permet une surface d'affichage au dos du meuble.

Meuble de l'enseignant + Tableau blanc repositionnable magnétique

313 309 372 944 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Tabouret à roulettes

Tabouret ergonomique et robuste pour être mobile et à hauteur des enfants.

- Structure et pieds en hêtre massif verni.
- H assise : 35 cm ; Largeur et profondeur d'assise : 33 cm ; Poids : 4,4 kg.
- Poignée pour déplacer le tabouret.
- Livré monté avec 4 roulettes autobloquantes, silencieuses et non marquantes (pour une utilisation en intérieur).

313 309 371 174 8

+ PRODUIT

Les chevalets peuvent se placer dos à dos (fixation fournie).



Chevalet Flexible solo

Chevalet individuel autostable et mobile, idéal pour organiser les séances de langage.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte bouleau.
- L/prof./H : 65 x 33 x 125 cm.
- Livré avec 1 bac vert pour chevalet, 4 pinces à papier, 3 bacs en plastique incolore (2 plats et 1 profond).
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 935 4



Exemple d'utilisation avec le Tableau blanc repositionnable magnétique



- Des meubles à étagères pour tout ranger et mettre le matériel à disposition des enfants.
- Les étagères supérieures sont inclinables pour présenter le matériel.
- En mélaminé de 2 couleurs au choix : hêtre ou bouleau.

Hêtre

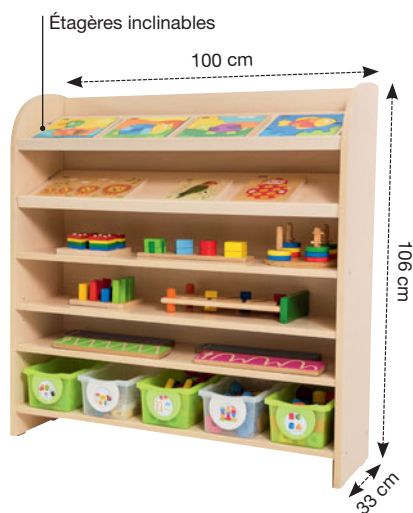
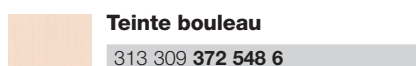
Bouleau



Petit meuble à étagères

3 étagères dont 1 réglable en hauteur et 1 inclinable.

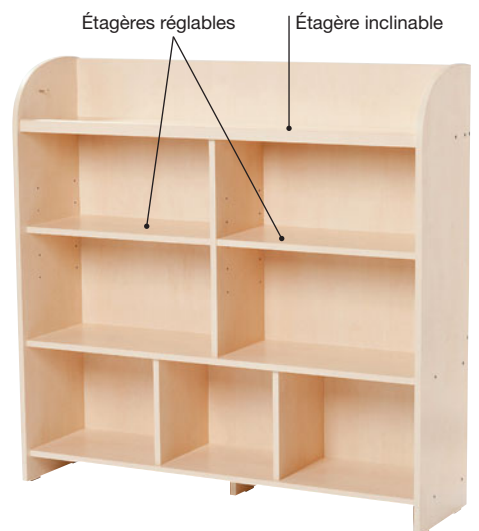
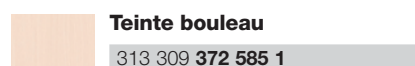
- L/V/H : 90 x 25 x 80 cm.



Grand meuble multi-étagères

6 étagères dont 2 inclinables pour la présentation du matériel, 2 fixes et 2 réglables en hauteur.

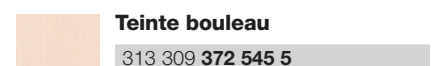
- L/V/H : 100 x 33 x 106 cm.



Maxi-meuble à étagères

3 étagères dont 1 inclinable et 2 demi-étagères réglables en hauteur.

- L/V/H : 123 x 33 x 120 cm.





MobiNathan

Meubles d'activités à plateaux

- Meubles avec plateaux astucieux conçus pour faciliter la mise en place des ateliers individuels et jeux libres en toute autonomie.
- Les plateaux MobiNathan proposent un porte-étiquette pour aider les enfants à visualiser l'activité proposée. Une rainure au fond du plateau permet de maintenir les fiches à la verticale pour réaliser l'activité directement sur le plateau.
- De nombreux accessoires peuvent compléter votre aménagement : surmeuble de présentation, kit roulettes (voir p. 290).
- En mélaminé de 2 couleurs au choix : hêtre ou bouleau.

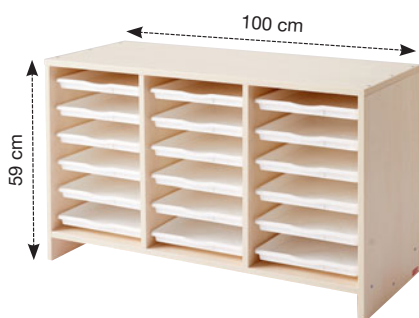
Hêtre

Bouleau



Informations techniques

- Meubles en mélaminé 18 mm.
- Fond épais pour une grande stabilité.
- Meubles livrés à plat avec 1 notice de montage.



Meuble 18 plateaux

Livré avec 18 plateaux blancs amovibles.

- L/H : 100 x 41,5 x 59 cm.
- L/H plateau : 37,6 x 31 x 3 cm.



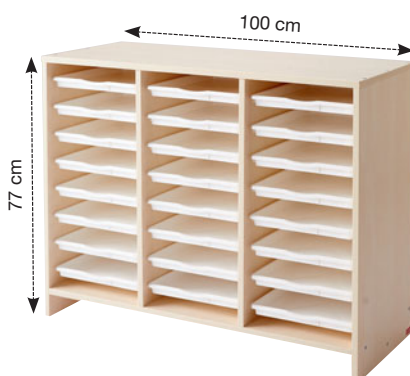
Teinte hêtre

313 309 372 260 7



Teinte bouleau

313 309 372 261 4



Meuble 24 plateaux

Livré avec 24 plateaux blancs amovibles.

- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.
- L/H plateau : 37,6 x 31 x 3 cm.



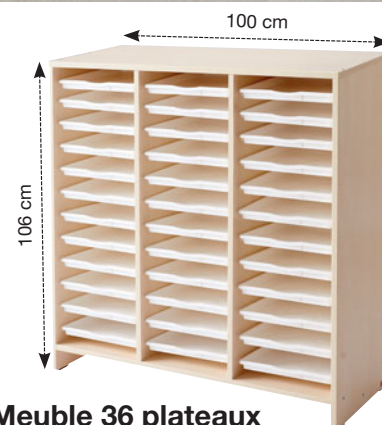
Teinte hêtre

313 309 372 129 7



Teinte bouleau

313 309 372 128 0



Meuble 36 plateaux

Livré avec 36 plateaux blancs amovibles.

- L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.
- L/H plateau : 37,6 x 31 x 3 cm.



Teinte hêtre

313 309 388 454 1



Teinte bouleau

313 309 388 457 2



Étagères inclinables



Surmeuble de présentation

2 étagères inclinables (3 positions) permettant la présentation à plat ou inclinée selon le type de matériel (puzzles, livres, boîtes...). À fixer sur un meuble MobiNathan.

- L/H : 100 x 23 x 47 cm.



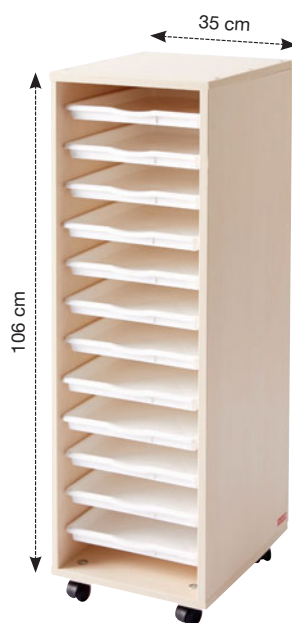
Teinte hêtre

313 309 372 154 9



Teinte bouleau

313 309 372 165 5



Colonne 12 plateaux

Livrée avec 12 plateaux blancs amovibles.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 35 x 41,4 x 106 cm.
- L/H plateau : 37,6 x 31 x 3 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 290 4



Teinte bouleau

313 309 372 291 1



Double colonne 24 plateaux

Livrée avec 24 plateaux blancs amovibles.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 70 x 41,4 x 106 cm.
- L/H plateau : 37,6 x 31 x 3 cm.



Teinte hêtre

313 309 908 675 8



Teinte bouleau

313 309 908 674 1



Emplacement pour étiquettes



Plateaux d'activités - Lot de 3

3 grands plateaux pour organiser tous types d'activités autonomes et faciliter leur mise en œuvre. Le porte-étiquette permet de repérer rapidement l'activité qui peut être réalisée directement sur le plateau grâce au rebord pour caler les fiches. Compatibles avec les couvercles des bacs en plastique (vendus p. 285).

- En plastique blanc mat.
- L/H : 37,3 x 30,6 x 3 cm.
- Étiquette au format à télécharger sur Internet (2 x 8 cm).

313 309 363 098 8



Plateaux d'activités multicolores - Lot de 4

4 grands plateaux avec poignée de préhension.

- En plastique mat : vert, jaune, rouge, bleu.
- L/H : 37,3 x 30,6 x 3 cm.
- Étiquette au format à télécharger sur Internet (2 x 8 cm).

313 309 363 108 4



Tapis de jeux anti-bruit - Lot de 4

4 tapis couleurs lavables. À placer sur une surface plane ou dans un plateau d'activités. Idéals pour absorber le bruit des pièces des jeux de construction.

- L : 33 x 26,5 cm.
- 100 % vinyle : jaune, vert, bleu et rouge.

313 309 908 375 7



MobiNathan

Meubles à bacs

- Meubles pour disposer d'une grande capacité de rangement, faciliter la mise en place des activités et favoriser l'autonomie des enfants.
- Les bacs plats et profonds sont interchangeables pour faciliter le rangement.
- De nombreux accessoires peuvent compléter votre aménagement : surmeuble de présentation, kit roulettes (voir p. 290).
- En mélaminé de 2 couleurs au choix : hêtre ou bouleau.

Hêtre

Bouleau



Informations techniques

- Meubles en mélaminé 18 mm.
- Fond épais pour une grande stabilité.
- Meubles livrés à plat avec 1 notice de montage.

Meuble d'activités 15 bacs

Livré avec 15 bacs plats incolores.

- L/H : 100 x 41,5 x 59 cm.



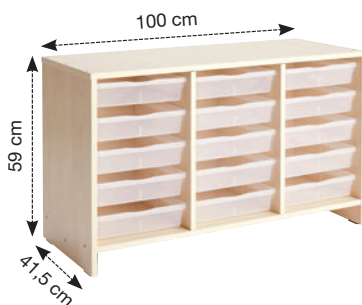
Teinte hêtre

313 309 372 267 6



Teinte bouleau

313 309 372 268 3



Meuble bas 12 bacs incolores

Livré avec 9 bacs profonds et 3 bacs plats incolores.

- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 534 9



Teinte bouleau

313 309 372 140 2



Meuble bas 21 bacs incolores

Livré avec 21 bacs plats incolores.

- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.



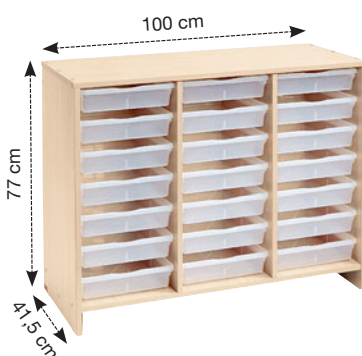
Teinte hêtre

313 309 372 132 7



Teinte bouleau

313 309 372 130 3



Meuble bas 21 bacs multicolores

Livré avec 21 bacs plats : 7 rouges, 7 verts, 7 bleus.

- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.



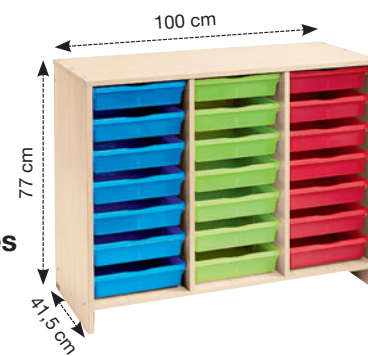
Teinte hêtre

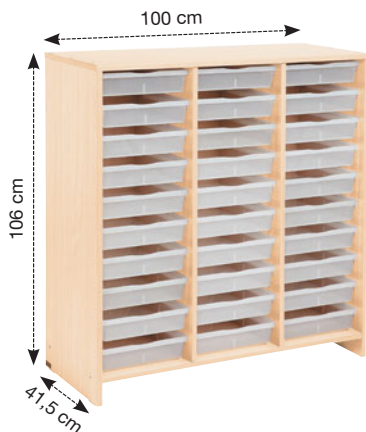
313 309 372 133 4



Teinte bouleau

313 309 372 131 0





Meuble haut 30 bacs incolores

Livré avec 30 bacs plats incolores.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 436 6

Teinte bouleau
313 309 372 138 9



Meuble haut 30 bacs multicolores

Livré avec 30 bacs plats : 10 rouges, 10 verts, 10 bleus.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 472 4

Teinte bouleau
313 309 372 139 6



Meuble haut 20 bacs incolores

Livré avec 10 bacs plats et 10 bacs profonds incolores.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 438 0

Teinte bouleau
313 309 372 134 1



Meuble haut 20 bacs multicolores

Livré avec 10 bacs plats et 10 bacs profonds : 6 rouges, 6 verts, 8 bleus.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 474 8

Teinte bouleau
313 309 372 135 8



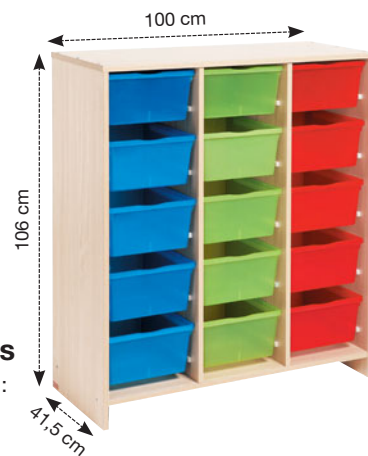
Meuble haut 15 bacs incolores

Livré avec 15 bacs profonds incolores.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 437 3

Teinte bouleau
313 309 372 136 5



Meuble haut 15 bacs multicolores

Livré avec 15 bacs profonds : 5 rouges, 5 verts, 5 bleus.

• L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

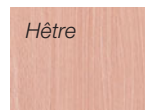
Teinte hêtre
313 309 372 473 1

Teinte bouleau
313 309 372 137 2



➕ PRODUIT

Les bacs plats et profonds sont interchangeables.



Double colonne 20 bacs plats

Livrée avec 20 bacs incolores plats.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 70 x 41,5 x 106 cm.
- L/H bac : 37,5 x 31 x 7,5 cm.



Teinte hêtre

313 309 908 673 4



Teinte bouleau

313 309 908 676 5



Colonne haute à bacs incolores

Livrée avec 10 bacs incolores.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 35 x 41,5 x 106 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 439 7



Teinte bouleau

313 309 372 142 6



Colonne haute à bacs multicolores

Livrée avec 9 bacs multicolores : 3 plats rouges, 3 plats verts, 2 plats et 1 profond bleus.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 35 x 41,5 x 106 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 479 3



Teinte bouleau

313 309 372 143 3



Colonne basse 10 petits bacs incolores

Identification des bacs avec les porte-étiquettes clipsables vendus séparément. Livrée avec 10 petits bacs incolores.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 34,6 x 41 x 77 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 146 4



Teinte bouleau

313 309 372 147 1



- Solides, lavables, transparents pour voir le contenu, empilables avec ou sans couvercle, les bacs s'insèrent dans tous les meubles MobiNathan et chevalets de peinture.
- Le couvercle s'adapte sur les modèles plats et profonds.

BACS TRANSPARENTS PLATS



- En plastique.
- L/H : 37,5 x 31 x 7,5 cm.

Bacs plats incolores - Lot de 3

313 309 363 067 4



Bacs plats multicolores - Lot de 3

313 309 363 058 2

BACS TRANSPARENTS PROFONDS



- En plastique.
- L/H : 37,5 x 31 x 15 cm.

Bacs profonds multicolores - Lot de 3

313 309 363 059 9



Bacs profonds incolores - Lot de 3

313 309 363 068 1

COUVERCLES TRANSPARENTS

S'adaptent sur les bacs plats et profonds.



- En plastique.
- L/l : 37,5 x 31 cm.

Couvercles incolores - Lot de 3

313 309 363 069 8



Couvercles multicolores - Lot de 3

313 309 363 060 5

PETITS BACS TRANSPARENTS



Petits bacs transparents - Lot de 5

- En plastique solide et lavable.
- Bacs empilables
- L/H : 31 x 17,5 x 12 cm.

313 309 363 074 2

PORTE-ÉTIQUETTES REPOSITIONNABLES



A Porte-étiquettes repositionnables - Petit format - Lot de 15

Porte-étiquettes facilement personnalisables et repositionnables à l'infini. Ils adhèrent sur toutes les surfaces lisses : bois, plastique, verre... S'il y a de la poussière sur la surface adhésive, un peu d'eau pour nettoyer et cela recolle !

- L/l : 10 x 5,7 cm.

313 309 379 078 1



B Porte-étiquettes repositionnables - Grand format - Lot de 5

- L/l : 15 x 11 cm.

313 309 388 091 8

B Porte-étiquettes repositionnables - Grand format - Lot de 15

313 309 388 096 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



MobiNathan

Meubles à étagères et à portes

- Meubles pour disposer d'une grande capacité de rangement et faciliter l'autonomie des enfants.
- De nombreux accessoires peuvent compléter votre aménagement : surmeuble de présentation, kit roulettes (voir p. 290).
- En mélaminé de 2 couleurs au choix : hêtre ou bouleau.

Hêtre

Bouleau



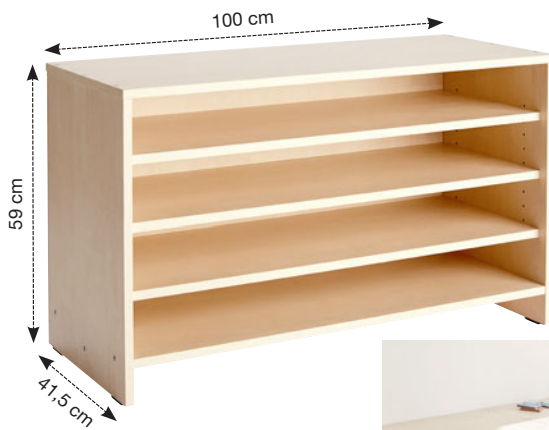
À VOIR AUSSI

Surmeuble à portes vendu p. 290



Informations techniques

- Meubles en mélaminé 18 mm.
- Fond épais pour une grande stabilité.
- Meubles livrés à plat avec 1 notice de montage.



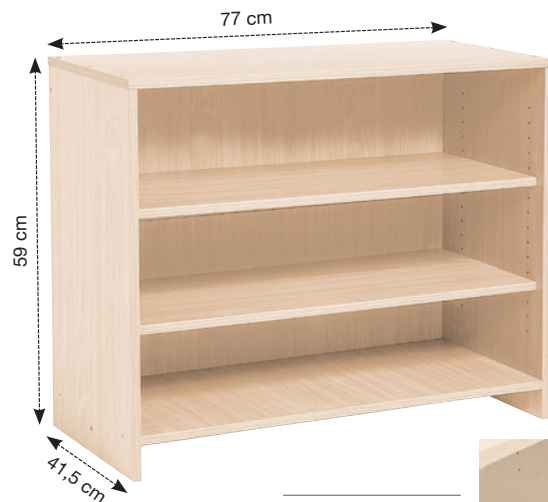
Meuble d'activités à étagères

4 étagères dont 2 réglables en hauteur.

- L/H : 100 x 41,5 x 59 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 263 8

Teinte bouleau
313 309 372 264 5



Meuble bas à étagères

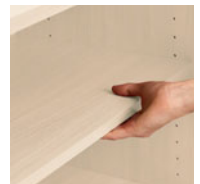
3 étagères dont 2 réglables en hauteur.

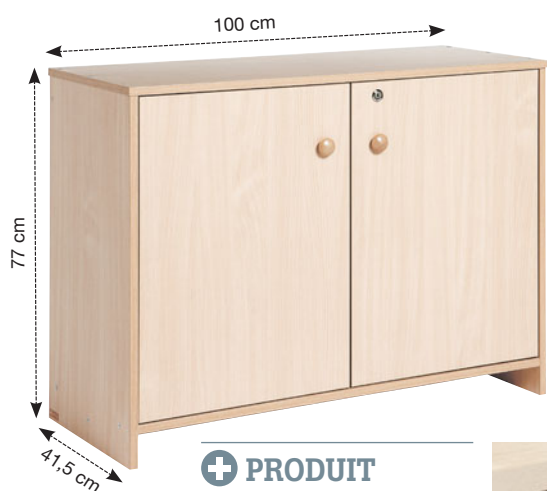
- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 533 2

Teinte bouleau
313 309 372 568 4

PRODUIT
Étagères réglables





PRODUIT

Les portes ferment à clé pour maintenir le matériel hors de portée des enfants.



Meuble bas à portes

3 étagères dont 2 réglables en hauteur.
Équipé de 1 verrou et livré avec 2 clés.

- L/V/H : 100 x 41,5 x 77 cm.



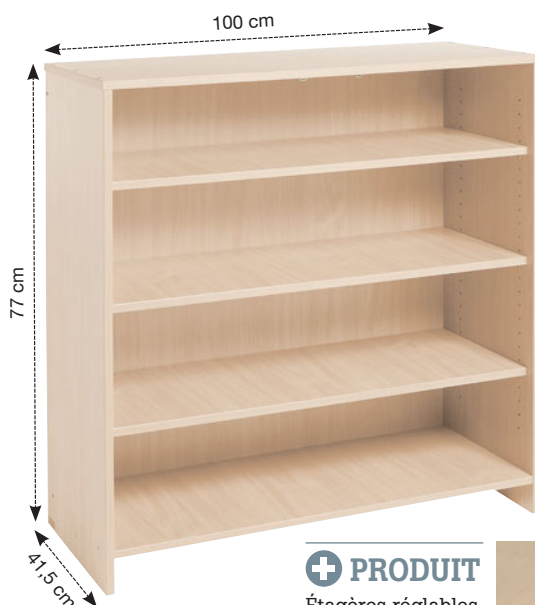
Teinte hêtre

313 309 372 532 5



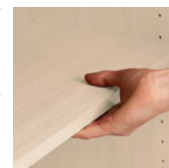
Teinte bouleau

313 309 372 569 1



PRODUIT

Étagères réglables



Meuble haut à étagères

4 étagères dont 3 réglables en hauteur.

- L/V/H : 100 x 41,5 x 106 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 441 0



Teinte bouleau

313 309 372 564 6



PRODUIT

Les cases réglables s'adaptent à vos besoins.

Meuble haut à cases et étagères

10 cases formées par 9 tablettes et 3 étagères dont 2 réglables en hauteur.

- L/V/H : 100 x 41,5 x 106 cm.
- L case : 31 cm ; L étagère : 63,5 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 440 3



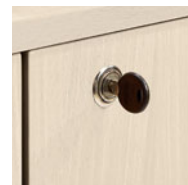
Teinte bouleau

313 309 372 563 9



PRODUIT

Les portes ferment à clé pour maintenir le matériel hors de portée des enfants.



Meuble haut à portes

4 étagères dont 3 réglables. Équipé de 1 verrou et livré avec 2 clés.

- L/V/H : 100 x 41,5 x 106 cm.



Teinte hêtre

313 309 372 442 7



Teinte bouleau

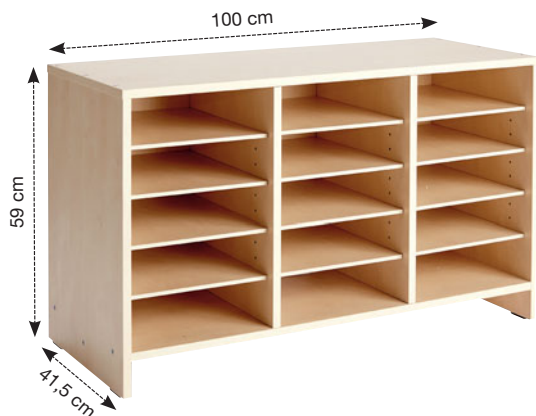
313 309 372 565 3



MobiNathan

Meubles à cases

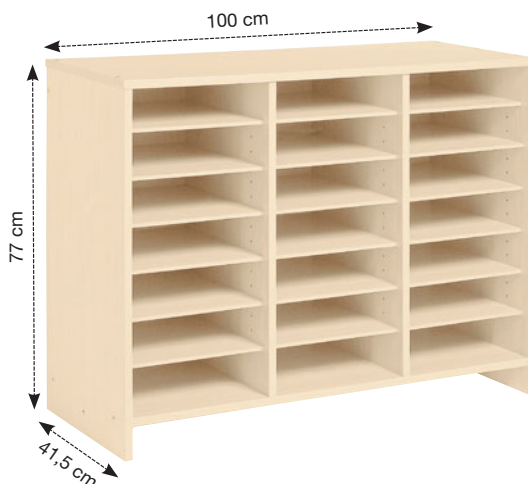
- Ces meubles à cases permettent d'organiser les activités quotidiennes de la classe. Les tablettes sont amovibles et s'adaptent à tous vos besoins de rangement.
- De nombreux accessoires peuvent compléter votre aménagement : surmeuble de présentation, kit roulettes (voir p. 290).
- En mélaminé de 2 couleurs au choix : hêtre ou bouleau.



Meuble d'activités 15 cases

15 cases réglables formées par 12 tablettes amovibles.

- L/H : 100 x 41,5 x 59 cm.
- L de case : 31 cm ; H moyenne de case : 8,7 cm.



Meuble bas 21 cases

21 cases réglables formées par 18 tablettes amovibles.

- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.
- L de case : 31 cm ; H moyenne de case : 8,7 cm.



Meuble haut 30 cases

30 cases formées par 27 tablettes amovibles, pour le rangement individuel de chaque enfant.

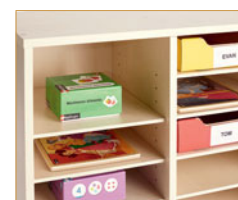
- L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.
- L de case : 31 cm ; H moyenne de case : 8,7 cm.



Colonne haute 10 cases

Livrée avec 9 tablettes amovibles.

- En mélaminé.
- Avec roulettes, dont 2 à freins.
- L/H : 35 x 41,4 x 106 cm.



Les cases réglables s'adaptent à vos besoins.

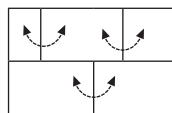
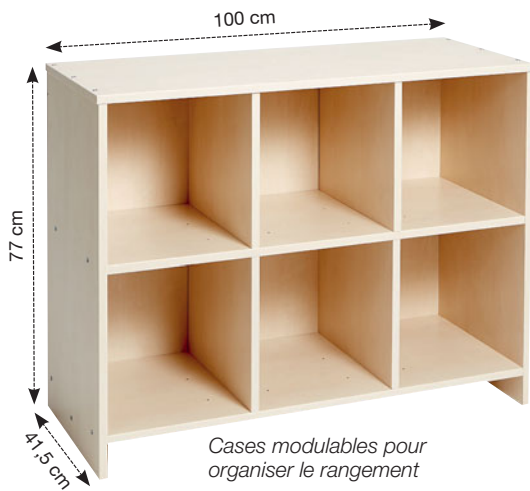


Casier carton - Lot de 12

4 couleurs assorties. Les casiers peuvent se ranger aussi dans les meubles à cases MobiNathan.

- L/H : 35 x 25 x 7,8 cm.
- Livrés à plat sans étiquette avec notice d'assemblage.

313 309 363 033 9



+ PRODUIT
Largeur des cases facilement réglable

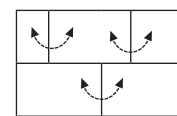
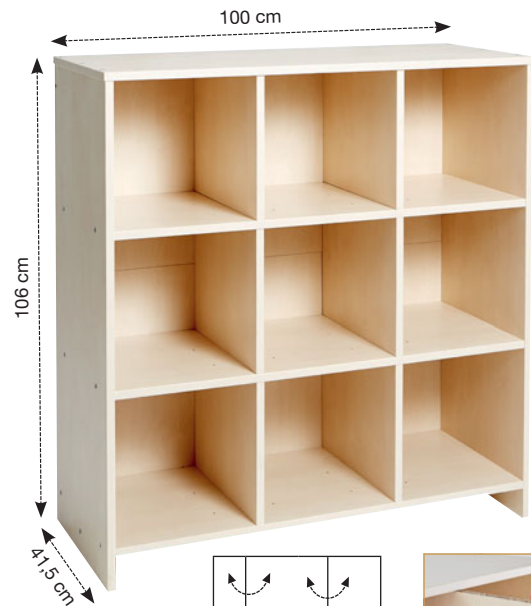
Meuble bas à grandes cases

6 grandes cases réglables en largeur pour organiser le rangement en fonction du matériel.

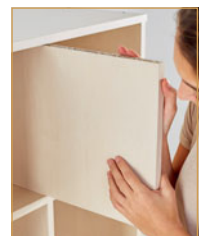
- L/H : 100 x 41,5 x 77 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 588 2

Teinte bouleau
313 309 372 589 9



+ PRODUIT
Largeur des cases facilement réglable



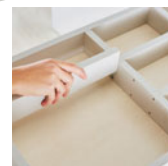
Meuble haut à grandes cases

9 grandes cases réglables en largeur pour organiser le rangement en fonction du matériel.

- L/H : 100 x 41,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 591 2

Teinte bouleau
313 309 372 590 5



B Surmeuble compartimenté

Se fixe facilement sur le dessus des meubles MobiNathan. 8 cases ajustables permettant de compartimenter le rangement du matériel : pots à crayons, feutres, pots de peinture, petits bacs...

- En mélaminé de couleur grise, épaisseur 18 mm.
- L/H : 100 x 41 x 10 cm.

313 309 372 152 5



A Surmeuble à portes

Se fixe sur tout meuble de rangement MobiNathan. Visserie fournie. 1 étagère réglable. Équipé de 1 verrou et livré avec 2 clés. Jusqu'à 2 surmeubles posés l'un sur l'autre pour augmenter la capacité de rangement.

- L/H : 100 x 41,5 x 44 cm.



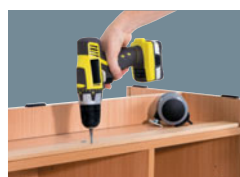
Teinte hêtre

313 309 372 476 2

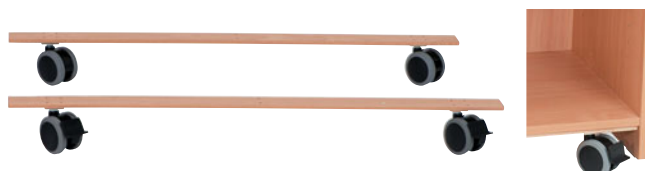


Teinte bouleau

313 309 372 575 2



Montage facile



Roulettes MobiNathan

Gagnez en mobilité avec le kit roulettes MobiNathan. S'adaptent facilement sur les meubles de la gamme MobiNathan (Longueur 100 cm uniquement). Roulettes robustes et silencieuses.

- 4 roulettes pivotantes dont 2 avec freins.
- Roues pivotantes polyamide (Ø : 75 mm) ; bandage silencieux polyuréthane.
- Capacité de charge jusqu'à 80 kg.
- Traverses en bois massif préperçées (visserie fournie).

313 309 372 578 3



Nouveau

Table lumineuse sans fil

Cette table à LED multicolores offre une ressource polyvalente pour des activités artistiques, ludiques, sensorielles ou d'exploration. Sans fil, elle permet une installation facile et sans danger. Cette table lumineuse (ou deux tables lumineuses côte à côte) peut être fixée sur un meuble Mobinathan ou simplement posée sur une table.

- En contreplaqué vernis, et laqué blanc.
- L/l/H : 50 x 43,7 x 13 cm.
- Table alimentée par piles AA (non fournies).
- Accessoires non fournis.
- Télécommande à boutons : plusieurs niveaux de luminosité peuvent être réglés avec la télécommande. Des modes couleurs statiques et dynamiques sont disponibles.

313 309 910 285 4



➕ PRODUIT

- Sans fil
- Plusieurs couleurs
- 2 tables peuvent être fixées sur un meuble MobiNathan



Dos haut bibliothèque

1 présentoir en fil métallique laqué époxy rouge, sur 4 niveaux, et 1 étagère en bois. À fixer contre un mur ou au dos d'un meuble MobiNathan de taille identique.

- En mélaminé bois et fil métallique laqué époxy rouge.
- L/l/H : 100 x 24,5 x 106 cm.

Teinte hêtre

313 309 372 445 8

Teinte bouleau

313 309 372 321 5



• Présentation de plus de 12 livres





Tapis de regroupement - Formes et couleurs

Un grand tapis doux et gai, adapté à un usage en collectivité. Nettoyage avec une éponge à l'eau savonneuse. Dessous antidérapant.

- 100 % polyamide.
- L/I : 200 x 200 cm.
- Ép. : 4 mm.

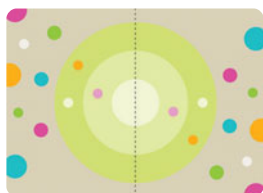
313 309 380 056 5

+ PRODUIT
Dessous antidérapant



+ PRODUIT

Les motifs de 2 tapis se juxtaposent pour former un cercle.



Tapis de regroupement - Décor

Tapis très doux. Dessous antidérapant.

- 100 % polyester-velours.
- Lavable en machine à 30 °C.
- L/I : 130 x 180 cm.
- Ép. : 8,1 mm.

313 309 380 080 0

Tapis - Lot de 2

313 309 380 081 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de





Photo réalisée avec Chevalet flexible solo + Tableau blanc repositionnable magnétique

Tapis de regroupement vinyle - Nature

Idéal en collectivité, ce tapis en vinyle 100 % PVC est un parfait isolant thermique. Ultra résistant à l'usure ainsi qu'aux UV, il peut être utilisé tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Son dos antidérapant permet un maintien au sol. Facile à nettoyer (propriété antiallergique, peut être nettoyé au désinfectant).

- 100 % vinyle.
- Ép. : 2,7 mm.
- L/I : 200 x 200 cm.

313 309 380 076 3

+ PRODUIT

- Sans phtalates
- Nettoyage facile



+ PRODUIT

Sac de rangement en tissu

Galettes multicolores - Lot de 8

Galettes confortables en mousse et toile enduite. Sac en coton pour ranger les 8 galettes de couleur : 2 jaunes, 2 bleues, 2 orange et 2 vertes.

- Toile enduite sans phtalates, mousse densité 28 kg/m³, inaccessible aux enfants.
- Ø : 34 cm ; ép. : 5 cm.
- Lavage à l'éponge humide.
- 8 galettes et 1 sac de rangement en tissu.

313 309 372 903 3





Activités et mobilier de regroupement

Bancs

Tribancs

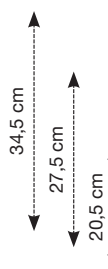
Ensemble de 3 bancs gigognes.

- En bois massif (barreaux et pieds), assise en mélaminé teinte hêtre avec chants PVC arrondis.
- L/H grand banc : 122 x 32 x 34,5 cm.
- L/H banc moyen : 109 x 32 x 27,5 cm.
- L/H petit banc : 96 x 32 x 20,5 cm.
- Charge maximale : 180 kg.
- Livrés à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 810 4

PRODUIT

Une solution « gain de place » pour accueillir jusqu'à 12 enfants



Pieds tournés en bois massif
Renfort des barreaux en bois massif et équerre
Coins arrondis et chants PVC bombés, doux et très résistants

Banc d'intérieur

Le plus grand des tribancs, sous lequel on peut glisser 3 casiers à roulettes.

- En mélaminé teinte hêtre, pieds et barreaux en bois massif avec chants PVC arrondis.
- L/H : 122 x 32 x 34,5 cm.
- Charge maximale : 180 kg.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 754 1

Banc d'intérieur + 3 casiers à roulettes

313 309 372 598 1

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Assise 34,5 cm

Casier à roulettes

Ce casier peut être glissé sous le banc d'intérieur.

- En mélaminé teinte hêtre avec chants PVC arrondis.
- L/H : 34 x 34 x 25 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 789 3

Banc à dossier

Un banc confortable pour 4 enfants avec dossier et accoudoirs. Tous chants arrondis. L'espace sous l'assise peut recevoir des casiers, vendus séparément.

- En mélaminé teinte hêtre.
- L/H : 125 x 37 x 53 cm.
- H/prof. d'assise : 25 x 31 cm.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 900 2

Banc à dossier + 2 casiers bas à roulettes

313 309 372 898 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Assise 25 cm spécialement adaptée aux petits

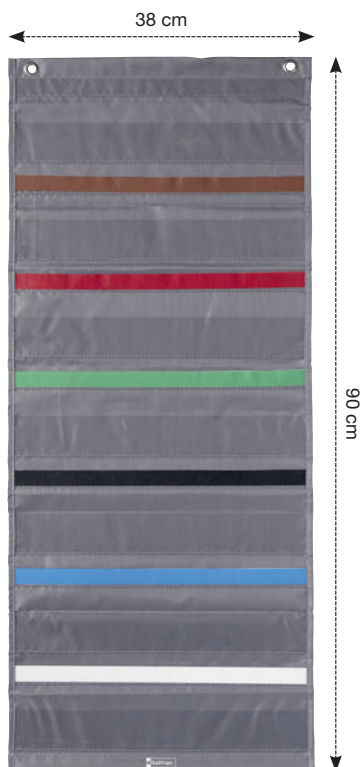
Casiers à roulettes vendus séparément

Casiers bas à roulettes

2 casiers à roulettes.

- En mélaminé teinte hêtre avec chants arrondis.
- L/H : 58 x 31 x 20,5 cm.
- Livrés à plat avec 1 notice de montage.

313 309 372 899 9



Pochette murale double face - Lot de 4

Un lot de 4 pochettes pour répondre à tous les besoins d'affichage :

- une face recto pour afficher des éléments grand format avec 5 bandes plastiques PVC (6 cm de hauteur) ;
- une face verso pour afficher des éléments de plus petit format avec 7 bandes en plastique PVC (5,2 cm de hauteur). Au-dessus de chaque bande en plastique, un emplacement permet d'ajouter une bande en carton pour catégoriser ou ranger les éléments.

- L/H pochette : 38 x 90 cm ; H bande transparente face 1 : 5 cm ; H bande transparente face 2 : 6 cm.
- 56 bandes cartonnées (36,5 x 2 cm).
- En tissu plastifié très résistant.
- 2 œillets pour accrochage.

313 309 908 553 9

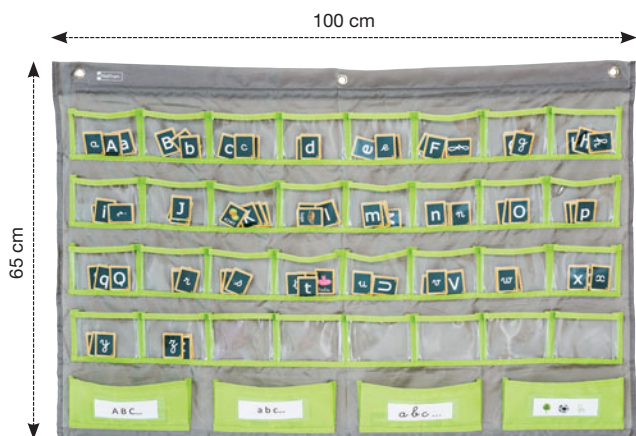


Pochette murale grand format

Pochette constituée de 10 bandes transparentes, livrée avec 30 bandes lignées en carton léger à découper pour créer ses étiquettes. Se fixe au mur pour les activités collectives.

- L/H pochette : 75 x 100 cm ; H bande lignée carton : 5 cm.
- En tissu plastifié très résistant.

313 309 363 038 4



Pochette murale de tri

32 fenêtres transparentes et 4 pochettes en tissu avec fenêtre d'identification pour organiser des activités de tri et faciliter l'organisation de la classe.

- 3 œillets pour accrochage.
- L/H : 100 x 65 cm ; L/l fenêtre en plastique : 11,4 x 8 cm ; L/l pochette en tissu : 21,5 x 9 cm.

313 309 363 099 5



Pochettes murales de rangement

12 pochettes en tissu et filet pour mieux visualiser le contenu (cahiers, chaussons, doudous ou marionnettes...).

- 3 œillets pour accrochage.
- L/l : 100 x 65 cm ; L/l/H pochette : 15 x 24 x 4 cm ; L/l fenêtre en plastique : 6 x 6 cm.

313 309 363 100 8



Tableau blanc repositionnable magnétique

Un support adhésif repositionnable souple à poser sur une surface très lisse (dos de meuble, vitre...). La surface blanche magnétique permet de créer facilement un espace d'affichage ou un tableau effaçable.

- Se repositionne sans laisser de trace après un nettoyage délicat de la surface adhésive à l'eau et au savon, puis rinçage et séchage à l'air libre.
- S'utilise avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau ou avec des magnets (vendus séparément).
- L/I : 70 x 60 cm.

313 309 388 092 5



+ PRODUIT
Film repositionnable



Tableau ardoise repositionnable magnétique

Un support ardoise adhésif repositionnable souple à poser sur une surface très lisse (dos de meuble, vitre...). La surface magnétique permet de créer facilement un tableau noir à utiliser avec des craies ou des magnets.

- Se repositionne sans laisser de trace après un nettoyage délicat de la surface adhésive à l'eau et au savon, puis rinçage et séchage à l'air libre.
- S'utilise avec des craies ou avec des magnets (vendus séparément).
- L/I : 70 x 60 cm.

313 309 388 098 7



Miroir adhésif

Un miroir grand format à coller sur une surface lisse ou au dos d'un meuble. Idéal pour créer un espace déguisement ou d'expérimentation.

- Ne laisse pas de résidu sur le support.
- Miroir en PMMA.
- L/I : 70 x 60 cm.

313 309 371 193 9



**PIÈCES
MAGNETIQUES**

Porte-étiquettes magnétiques - Lot de 20

20 porte-étiquettes à personnaliser en fonction des activités menées en classe.

Les étiquettes se glissent dans le support magnétique et se retirent facilement. Idéals pour les manipulations sur des supports muraux.

- 20 porte-étiquettes magnétiques.
- L/I : 8 x 5 cm.

313 309 379 069 9



Porte-étiquettes repositionnables - Petit format - Lot de 15

Porte-étiquettes facilement personnalisables et repositionnables à l'infini. Ils adhèrent sur toutes les surfaces lisses : bois, plastique, verre... S'il y a de la poussière sur la surface adhésive, un peu d'eau pour nettoyer et cela recolle !

- L/l : 10 x 5,7 cm.

313 309 **379 078 1**



Porte-étiquettes repositionnables - Grand format

Porte-étiquettes facilement personnalisables et repositionnables à l'infini. Ils adhèrent sur toutes les surfaces lisses : bois, plastique, verre... S'il y a de la poussière sur la surface adhésive, un peu d'eau pour nettoyer et cela recolle !

- L/l : 15 x 11 cm.

Lot de 5

313 309 **388 091 8**

Lot de 15

313 309 **388 096 3**

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Pochette repositionnable

Pochette de rangement transparente repositionnable à placer sur toute surface lisse (bois, plastique, verre...).

Sa fenêtre d'identification facilite le rangement et le tri de petits éléments.

- L/l pochette : 16 x 14 cm.
- L/l fenêtre d'identification : 9 x 5 cm.

313 309 **388 089 5**



PIÈCES MAGNÉTIQUES

Range-tout magnétique

Pochette à placer sur une surface métallique pour ranger du petit matériel. En plastique transparent avec un soufflet pour piocher facilement dedans. Vendu sans pièces.

- L/l : 24 x 20 cm.

313 309 **388 064 2**

Range-tout magnétique - Lot de 3

313 309 **388 069 7**

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Pochette zippée - Lot de 10

10 pochettes transparentes à fermeture zip, à décorer à l'aide de feutres ou de gommettes. Elles peuvent aussi servir de pochettes de rangement pour des crayons, des perles, des pions...

- En plastique transparent souple.
- L/l : 25 x 15 cm.

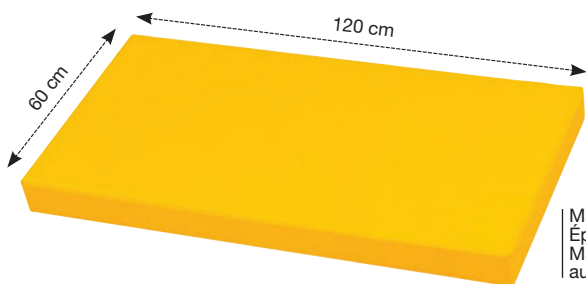
313 309 **304 995 7**





Activités et mobilier de regroupement

Mobilier mousse



Matelas confortable
Épaisseur 10 cm
Matériaux identiques
aux sièges en mousse

Coussin carré bicolore

Côtés et base vert clair, face supérieure orange.

- Intérieur ouate non accessible, revêtement coton velours, déhoussable pour lavage à 40 °C.
- Côté/H : 37 x 18 cm.



313 309 372 880 7

Matelas

Un grand matelas très confortable pour équiper le coin lecture ou le coin repos. En toile enduite jaune.

- Mousse densité 28 kg/m³.
- L/H/ép. : 120 x 60 x 10 cm.

313 309 372 838 8



À VOIR AUSSI

Flexi'class Nathan p. 277



Assise Flexible

2 positions d'assise. Se déplie en un clin d'œil.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/H dépliée : 84 x 40 x 25 cm.
- L/H pliée : 60 x 40 x 25 cm.

313 309 372 928 6

Assise Flexible - Lot de 3

313 309 372 932 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Assise mobile basse Flexible

2 positions : balance ou stable. Même hauteur d'assise (25 cm) dans les 2 positions.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/H : 50 x 28 x 25 cm.

313 309 388 455 8



Assise mobile haute Flexible

2 positions : balance ou stable. Même hauteur d'assise (35 cm) dans les 2 positions.

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/H : 57 x 38 x 35 cm.

313 309 388 456 5



PRODUIT

Sac de rangement en tissu

Galettes multicolores - Lot de 8

Galettes confortables en mousse et toile enduite. Sac en coton pour ranger les 8 galettes de couleur : 2 jaunes, 2 bleues, 2 orange et 2 vertes.

- Toile enduite sans phtalates, mousse densité 28 kg/m³, inaccessible aux enfants.
- Ø : 34 cm ; ép. : 5 cm.
- Lavage à l'éponge humide.
- 8 galettes et 1 sac de rangement en tissu.

313 309 372 903 3



Pouf rond

Pour s'asseoir ou jouer à rouler dessus.

- Mousse densité 38 kg/m³ ; Ø : 34 cm ; H : 25 cm.

313 309 370 502 0





MOBILIER MOUSSE

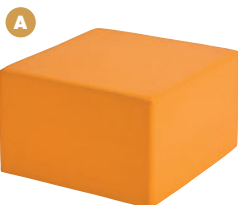
- 4 formes, 4 coloris
- Pour aménager des coins lecture et repos confortables et colorés.
- Ces assises s'ajacent parfaitement avec les bacs à livres (pp. 303-305).



NF EN 1021-1 et 2
Inflammabilité des sièges rembourrés
REACH
Produits sans phtalates

Informations techniques

- Hauteur d'assise : 25 cm (galette : 5 cm).
- Housse en toile enduite, douce et résistante, sans phtalates.
- Lavage à l'eau savonneuse avec séchage.
- Mousse densité 28 kg/m³, inaccessible aux enfants.



	Bleu	Jaune	Orange	Vert
A Pouf carré Pour s'asseoir, créer des angles, servir de table... • L//H : 40 x 40 x 25 cm.	313 309 372 864 7	313 309 372 814 2	313 309 372 885 2	313 309 372 882 1
B Banquette Grande longueur d'assise pour accueillir confortablement 4 enfants. • L//H : 110 x 40 x 45 cm.	313 309 372 862 3	313 309 372 854 8	313 309 372 883 8	313 309 372 884 5
C Chauffeuse Siège individuel avec dossier légèrement incliné. • L//H : 35 x 40 x 45 cm.	313 309 372 863 0	313 309 372 855 5	313 309 372 908 8	313 309 372 912 5
D Pouf quart de cercle Grande taille. Idéal pour utiliser en angle ou créer des aménagements circulaires. • L//H : 60 x 60 x 25 cm.	313 309 372 865 4			

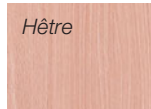


Mobilier de bibliothèque

Bibliothèques bifaces

BIBLIOTHÈQUE 4 FACES

- Une exposition sur 4 faces pour faciliter la consultation en petits groupes.
- Idéale pour le rangement et l'exposition des grands albums.



- Rangement de plus de 200 livres
- Présentation de plus de 12 livres

+ PRODUIT

- Facile à déplacer grâce aux roulettes
- Présentoirs sur chaque face permettant d'initier au classement : 12 livres

Tour à livres

Meuble à 12 étagères et à 12 présentoirs en demi-lune. La tour permet d'accueillir jusqu'à 250 livres.

- Structure en mélaminé.
- Présentoirs en métal laqué époxy rouge.
- L/H : 57 x 57 x 119 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 465 6

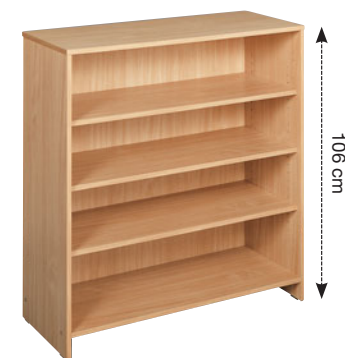
Teinte bouleau
313 309 372 553 0

BIBLIOTHÈQUE BIFACE



- Présentation de plus de 12 livres

Recto
Verso



Grande bibliothèque biface

Côté présentoir : présentoir en fil sur 4 niveaux et 1 étagère en bois.
Côté étagères : 4 étagères profondes dont 3 réglables en hauteur.

- En mélaminé.
- Présentoir en fil métallique laqué époxy rouge.
- L/H : 100 x 65 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 399 4

Teinte bouleau
313 309 372 319 2



BIBLIOTHÈQUES BIFACES À PLANS INCLINÉS

- 1 face présentoir et 1 face étagères, assemblées dos à dos.
- Permettent de cloisonner l'espace.
- 2 tailles.
- Existent en mélaminé teinté hêtre ou bouleau.
- Meubles livrés à plat avec 1 notice de montage.

Hêtre

Bouleau

Informations techniques

- Côté présentoir : plans inclinés en mélaminé blanc, butée le long de chaque étagère pour retenir les livres.
- Côté étagères : étagère centrale réglable en hauteur, étagère supérieure inclinable.

➕ PRODUIT

Les deux faces peuvent être séparées.



- Côté plans inclinés, présentation de plus de 12 livres

Petite bibliothèque biface

Présentoir et rayonnage sur 3 niveaux.

- En mélaminé.
- L/I/H : 90 x 40 x 80 cm.

Teinte hêtre

313 309 372 451 9

Teinte bouleau

313 309 372 546 2



- Côté plans inclinés, présentation de plus de 25 livres ou 12 revues

Maxi-bibliothèque biface

Présentoir et rayonnage sur 4 niveaux.

- En mélaminé.
- L/I/H : 120 x 48 x 120 cm.

Teinte hêtre

313 309 372 450 2

Teinte bouleau

313 309 372 543 1



Mobilier de bibliothèque Présentoirs et étagères

PRÉSENTOIRS EN BOIS

Les plus grands livres peuvent passer sous le plan supérieur



Présentation de plus de 12 livres

Petit présentoir

Meuble comprenant 3 niveaux à plans inclinés. Angles arrondis. Butée le long de chaque étagère pour retenir les livres. À fixer au mur ou au dos du Petit meuble à étagères, visserie fournie.

- En mélaminé.
- L/H : 90 x 15 x 80 cm.

Teinte hêtre et blanc
313 309 372 455 7

Teinte bouleau et blanc
313 309 372 547 9

Butée pour retenir les livres

Mini-bac à revues



Présentation de plus de 25 livres ou 45 revues

Maxi-présentoir

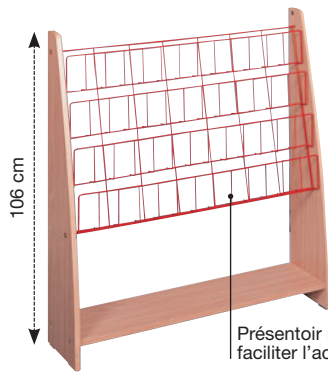
Meuble comprenant 4 niveaux à plans inclinés, dont 1 niveau porte-revues de 3 cases. Angles arrondis. Butée le long de chaque étagère pour retenir les livres. À fixer au mur ou au dos du Maxi-meuble à étagères, visserie fournie.

- En mélaminé.
- L/H : 123 x 15 x 120 cm.

Teinte hêtre et blanc
313 309 372 454 0

Teinte bouleau et blanc
313 309 372 544 8

PRÉSENTOIRS EN MÉTAL



Présentoir incliné pour faciliter l'accès aux livres



• Présentation de plus de 12 livres

Dos haut bibliothèque

1 présentoir en fil métallique laqué époxy rouge, sur 4 niveaux, et 1 étagère en bois. À fixer contre un mur ou au dos d'un meuble MobiNathan de taille identique.

- En mélaminé bois et fil métallique laqué époxy rouge.
- L/H : 100 x 24,5 x 106 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 445 8

Teinte bouleau
313 309 372 321 5

Présentoirs muraux en métal

Se fixent au mur pour un encombrement minimal.

Bibliothèque murale verticale

Permet de présenter une quinzaine de livres (format album) sur 6 niveaux.

- Structure en fil métallique laqué époxy rouge.
- L/H : 43 x 85 cm.

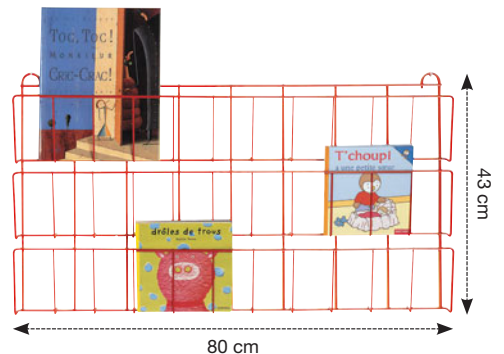
313 309 372 807 4

Bibliothèque murale horizontale

Permet de présenter une quinzaine de livres (format album) sur 3 niveaux.

- Structure en fil métallique laqué époxy rouge.
- L/H : 80 x 43 cm.

313 309 372 776 3



Présentation de plus de 15 livres



BACS PRÉSENTOIRS À ROULETTES

Hêtre

Bouleau



Rangement
30 livres

Bac à livres présentoir à roulettes - 3 compartiments

- En mélaminé.
- L/I/H : 40 x 40 x 62 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 159 4

Teinte bouleau
313 309 372 160 0



Rangement
60 livres

Bac à livres présentoir à roulettes - 6 compartiments

- En mélaminé.
- L/I/H : 60 x 40 x 62 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 164 8

Teinte bouleau
313 309 372 163 1



Rangement
90 livres

Bac à livres présentoir à roulettes - 9 compartiments

- En mélaminé.
- L/I/H : 100 x 40 x 62 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 161 7

Teinte bouleau
313 309 372 162 4

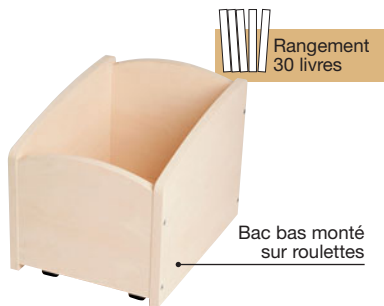
+ PRODUIT

Consultation facile
des livres par collection





BACS GIGOGNES



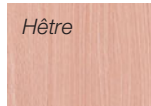
Bac à livres 1 case à roulettes

Bac à roulettes, à utiliser seul ou sous un meuble haut.

- En mélaminé.
- L/H : 30 x 40 x 34 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 456 4

Teinte bouleau
313 309 372 555 4



Teinte hêtre - Lot de 3
313 309 372 457 1

Teinte bouleau - Lot de 3
313 309 372 554 7



Bac à livres 2 cases bas à roulettes

Bac 2 cases, monté sur roulettes. Séparation intérieure des bacs réglable.

- En mélaminé.
- L/H : 60 x 40 x 34 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 157 0

Teinte bouleau
313 309 372 158 7



OFFRE SPÉCIALE

1 bac à livres 2 cases haut
+ 1 bac à livres 2 cases bas

soit d'économie

Teinte hêtre
313 309 372 167 9

Teinte bouleau
313 309 372 166 2

Bac à livres 2 cases haut

Bac 2 cases réglables en largeur, livré avec 1 étagère basse qui peut être enlevée pour y placer 1 bac 2 cases bas ou 2 bacs 1 case. Séparation intérieure des bacs réglable.

- En mélaminé.
- L/H : 70 x 42 x 70 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 155 6

Teinte bouleau
313 309 372 156 3



Rangement 90 livres

Bac à livres 3 cases haut

Bac 3 cases réglables en largeur, livré avec 1 étagère basse qui peut être enlevée pour y placer 3 bacs 1 case. Séparation intérieure des bacs réglable.

- En mélaminé.
- L/H : 100 x 42 x 70 cm.

Teinte hêtre
313 309 372 460 1

Teinte bouleau
313 309 372 556 1

OFFRE SPÉCIALE

1 bac à livres 3 cases haut
+ 1 lot de 3 bacs à livres 1 case

soit d'économie

Teinte hêtre
313 309 372 468 7

Teinte bouleau
313 309 372 581 3





OFFRE SPÉCIALE

îlot lecture

2 poufs quart de cercle
+ 2 bacs 4 cases bas

soit d'économie

Teinte bouleau (mousse bleue)

313 309 372 215 7

À VOIR AUSSI

Sièges en mousse p. 299



Rangement 120 livres



Bac bas monté sur roulettes

Bac à livres 4 cases bas à roulettes

Bac carré 4 cases, monté sur roulettes. Séparation intérieure des bacs réglable.

- En mélaminé.
- L/H : 60 x 60 x 34 cm.

Teinte hêtre

313 309 372 458 8

Teinte bouleau

313 309 372 558 5



Rangement 120 livres

Bac à livres 4 cases haut

Bac à albums d'une grande capacité de rangement sous lequel on peut aussi glisser 1 bac 4 cases bas ou 2 bacs 1 case. Séparation intérieure des bacs réglable.

- En mélaminé.
- L/H : 70 x 60 x 70 cm.

Teinte hêtre

313 309 372 459 5

Teinte bouleau

313 309 372 557 8



1 bac à livres 4 cases haut
+ 1 bac à livres 4 cases bas

OFFRE SPÉCIALE

soit d'économie

Teinte hêtre
313 309 372 467 0

Teinte bouleau
313 309 372 559 2





Mobilier d'activités artistiques Chevalets

- Un choix de chevalets pratiques et astucieux (les bacs sont amovibles pour faciliter le lavage).
- Des solutions mobiles, autostables ou murales pour 1 à 6 enfants pour s'adapter à toutes les configurations de classe.
- Des meubles de rangement et accessoires complètent la gamme.
- Mobilier en bois massif, livré à plat avec 1 notice de montage.



Exemple de configuration pour 6 enfants :
2 chevalets Flexible solo + 2 chevalets Flexible duo dos à dos

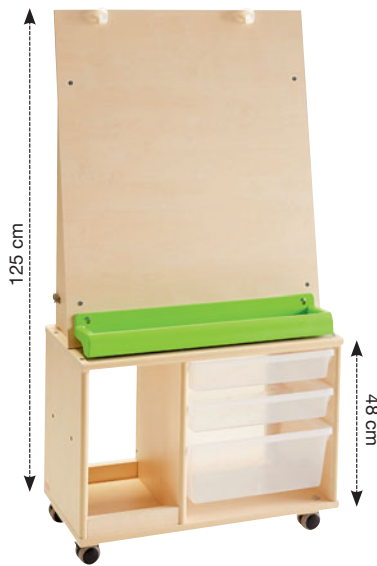




2 chevalets Flexible solo connectés dos à dos



2 chevalets Flexible duo connectés dos à dos



3-6 ANS Chevalet pour 1

Chevalet Flexible solo

Chevalet individuel autostable livré avec bacs en plastique et pinces à papier. Se connecte dos à dos avec un deuxième chevalet Flexible solo pour accueillir 2 enfants, ou côte à côte avec un chevalet Flexible solo ou duo.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte bouleau.
- L/prof./H : 65 x 33 x 125 cm.
- Livré avec 1 bac vert pour chevalet, 4 pinces à papier, 3 bacs en plastique incolore (2 plats et 1 profond).
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 935 4

Chevalet Flexible solo - Lot de 2

313 309 372 943 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



3-6 ANS Chevalet pour 2

Chevalet Flexible duo

Chevalet double autostable livré avec bacs en plastique et pinces à papier. Se connecte dos à dos avec un deuxième chevalet Flexible duo pour accueillir 4 enfants, ou côte à côte avec un chevalet Flexible solo ou duo.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte bouleau.
- L/prof./H : 130 x 33 x 125 cm.
- Livré avec 2 bacs verts pour chevalet, 4 pinces à papier, 3 bacs en plastique incolore (2 plats et 1 profond).
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 936 1

Chevalet Flexible duo - Lot de 2

313 309 372 942 2

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Chevalet Flexible solo + Chevalet Flexible duo

OFFRE SPÉCIALE

soit **313 309 372 941 5** d'économie





Mobilier d'activités artistiques Chevalets



- 3 bacs en plastique
- 4 supports sèche-dessins
- 8 pinces à papier
- 4 bacs amovibles rouges très résistants

PRODUIT

- Grande capacité de rangement
- Supports de séchage



3-4 ANS Chevalet pour 4

Chevalet mobile

Chevalet sur roulettes pour 4 enfants, avec espaces de stockage et de séchage pour optimiser le rangement dans la classe.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte hêtre avec chants PVC arrondis ; supports de séchage en métal laqué époxy rouge.
- L/prof./H : 129 x 60 x 112 cm.
- Livré avec 4 bacs rouges pour chevalet, 8 pinces à papier, 4 supports de séchage et 3 bacs en plastique incolore (2 plats et 1 profond).
- 5 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 576 9



PRODUIT

Panneaux réglables à 2 hauteurs pour accueillir aussi les plus petits

6 bacs amovibles très résistants
Crochets pour suspendre les tabliers
Grand plateau de rangement
16 pinces à papier



3-6 ANS Chevalet pour 6

Chevalet collectif

Ce chevalet, dont les panneaux peuvent être fixés à 2 hauteurs différentes, accueille de 6 à 8 enfants. Il est équipé d'une grande étagère, entre les piétements, qui permet de stocker le papier, la peinture... Il est livré avec 6 bacs amovibles en plastique rouge pour ranger les pots et les pinceaux, 16 pinces pour accrocher le papier et 4 crochets pour suspendre les tabliers.

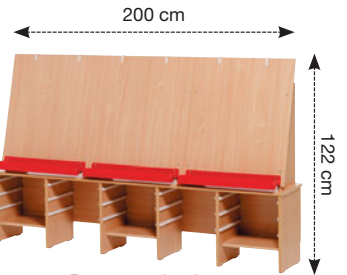
- Structure métallique laquée époxy rouge, panneaux teinte hêtre.
- H totale : 126 cm ; L/1 panneau : 187 x 75 cm ; H à partir du sol : 30 ou 48 cm.

313 309 372 417 5



➤ PRODUIT

- Autostable, ne nécessite pas de fixation murale
- Peut être installé en cloisonnement d'activités



Bacs en plastique transparent vendus séparément p. 285

Pinces pour maintenir le papier
Livré avec 3 bacs amovibles très résistants
Espace de rangement intégré pour stocker une grande quantité de matériel

3-6 ANS Chevalet pour 3

Chevalet compact

Meuble à double fonction : peinture et rangement. Livré avec 3 bacs rouges pour chevalet amovibles et 8 pinces pour maintenir le papier.
3 étagères en bois et 15 glissières PVC pour recevoir des bacs en plastique (vendus séparément p. 285).

- En mélaminé teinte hêtre.
- L/prof./H : 200 x 32 x 122 cm.
- Destiné à recevoir des bacs plats ou profonds (vendus séparément).

313 309 372 431 1

OFFRE SPÉCIALE

Chevalet compact
+ 6 bacs plats
+ 3 bacs profonds

soit d'économie

313 309 371 165 6



➤ PRODUIT

- Panneau incliné
- Accueille jusqu'à 4 enfants
- Se fixe à la hauteur désirée

2-6 ANS Chevalet pour 3

Panneau mural de peinture

Ce panneau incliné se fixe au mur et permet à 3 ou à 4 enfants de peindre en même temps. Il est équipé de 3 bacs en plastique rouge amovibles et de 1 étagère de rangement. Livré avec 8 pinces pour accrocher le papier.

- Structure métallique laquée époxy rouge, panneau en mélaminé teinte hêtre.
- L/H : 187 x 75 cm.

313 309 372 418 2

1 étagère
3 bacs amovibles très résistants
8 pinces
Fixation au mur



H minimale : 25 cm

187 cm



2 bacs verts amovibles
très résistants
6 pinces à papier



4-6 ANS Chevalet pour 2

Chevalet double

Ce chevalet, prévu pour 2 enfants, se replie après utilisation. Livré avec 2 bacs en plastique vert pour chevalet et 6 pinces pour accrocher le papier.

- Piètement en hêtre massif verni, panneaux en MDF.
- L/l panneau : 65 x 60 cm ; H chevalet : 120 cm.

313 309 373 138 8



Meuble à peinture

Équipé de 6 bacs en plastique transparent de 2 profondeurs différentes. 2 grilles latérales permettent d'accrocher les torchons ou les tabliers.

Monté sur roulettes.

- Structure en métal laqué époxy rouge.
- L/l/H : 68,5 x 40 x 70 cm ; L/l/prof. bacs : 37 x 31 x 7,5/15 cm.

313 309 372 902 6



Desserte d'activités

Desserte mobile pour le stockage en classe. Rangement du papier jusqu'au format raisin et des rouleaux. Large plan de travail avec rebords.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte hêtre avec chants PVC arrondis ; rebords en MDF laqué rouge.
- L/l/H : 72 x 52 x 72 cm.
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.
- Livrée avec 3 bacs en plastique incolore (2 plats et 1 profond).

313 309 372 911 8



Pince à papier - Lot de 10

- L/l/ép. : 5 x 4 x 1,3 cm.

313 309 345 142 2

Bac rouge pour chevalet - Lot de 2

- 2 bacs et 4 pinces à papier.
- En plastique.
- L/l/H : 62 x 11 x 8 cm.

313 309 372 007 8



Bac vert pour chevalet - Lot de 2

- 2 bacs et 4 pinces à papier.
- En plastique.
- L/l/H : 62 x 11 x 8 cm.

313 309 372 008 5





➕ PRODUIT

Pratique : pour un gain de place, les supports se rangent après séchage.



Sèche-dessins mural

Sèche-dessins mural pour 15 à 30 dessins. Assure un séchage à plat pour éviter les coulures et les déformations du dessin. À fixer au mur. Après utilisation, les supports amovibles s'accrochent verticalement sur les 2 tringles pour gagner de la place.

- Structure en auline massif verni, supports en métal laqué époxy rouge.
- L/H ouvert : 50 x 45 x 112 cm ; L/H fermé : 50 x 7 x 112 cm ; pour dessins L/I : 65 x 50 cm.
- Visserie murale fournie.

313 309 372 737 4



Large plan de séchage

Sèche-dessins mobile

Sèche-dessins sur roulettes offrant 8 supports de séchage : 8 formats raisin (65 x 50 cm) ou 16 formats A3 ou 32 formats A4.

- Structure en mélaminé 18 mm teinte hêtre avec chants PVC arrondis ; rebords en MDF laqué rouge.
- Supports en métal laqué époxy rouge.
- L/H : 60 x 56 x 72 cm.
- 4 roulettes pivotantes en ABS dont 2 avec freins.

313 309 372 910 1



Meuble à papiers à tiroirs

Ce meuble offre une grande capacité de stockage avec 12 tiroirs et 2 étagères réglables. Il peut contenir des feuilles jusqu'au format raisin (65 x 50 cm) ainsi que des rouleaux. Roulettes vendues séparément.

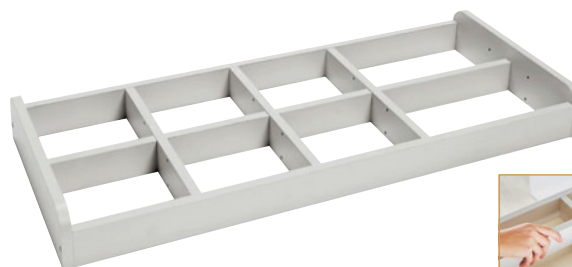
- Structure en mélaminé 18 mm teinte hêtre avec chants PVC arrondis.
- Tiroirs en mélaminé 8 mm teinte hêtre avec renfort en MDF (L/I : 68 x 52 cm).
- L/H : 100 x 55 x 106 cm.

313 309 372 398 7

Roulettes MobiNathan

Gagnez en mobilité avec le kit roulettes MobiNathan.

313 309 372 578 3



Cases ajustables

Surmeuble compartimenté

Se fixe facilement sur le dessus des meubles MobiNathan. 8 cases ajustables permettant de compartimenter le rangement du matériel : pots à crayons, feutres, pots de peinture, petits bacs...

- En mélaminé de couleur grise, épaisseur 18 mm.
- L/H : 100 x 41 x 10 cm.

313 309 372 152 5



Mobilier d'activités artistiques

Tables d'activités

- Des tables très pratiques pour organiser toutes les activités avec des matériaux en vrac ou salissants : manipuler, transvaser, modeler, construire...
- Les bacs se permutent en un clin d'œil pour changer d'activité.
- Se transforment aussi en tables classiques grâce aux plateaux en bois amovibles.

➕ PRODUIT

Placées l'une contre l'autre, 2 tables multiactivités offrent un espace d'activités pour 8 enfants (photo ci-contre).

Table pour 4/6

Table multiactivités

Large, aux angles arrondis, pour réaliser des créations tout en puisant dans les bacs au centre et qui peuvent se ranger en dessous de la table.

- En mélaminé teinté hêtre.
- Livrée avec 6 bacs en plastique transparent incolore : 4 plats et 2 profonds et 2 plateaux en bois.
- L/H : 120 x 76 x 58 cm ; l plan de travail : 28 cm.
- Ne pas utiliser comme bac à eau.

313 309 372 449 6



Plateaux et bacs manipulables en autonomie par les enfants.

**OFFRE
SPÉCIALE**

Ensemble 2 tables multiactivités

soit d'économie

313 309 371 154 0



➕ PRODUIT

- Spécialement conçue pour les petits
- Se déplace facilement grâce aux roulettes

Atelier pour 2/4

Table d'activités des petits

Formes douces et bacs colorés. Avec 4 trous pour gobelets porte-outils sur les côtés (non fournis). Sur roulettes, dont 2 bloquantes.

- En mélaminé teinté hêtre, plateaux en bois laqués rouge et bleu.
- Livrée avec 4 bacs en plastique transparent : 2 plats (1 rouge, 1 bleu) et 2 profonds (1 rouge, 1 bleu).
- L/H : 107 x 57 x 48 cm.
- Ne pas utiliser comme bac à eau.

313 309 372 477 9



+ **PRODUIT**

2 bacs de profondeurs différentes pour faire circuler l'eau ou manipuler différents fluides (sable, gravier...)



Pieds réglables en hauteur
Robinet de vidange

Grand bac à eau

De grande dimension, ce bac à eau comprend 2 bassins de profondeurs différentes, séparés par une écluse. Un canal court tout le long du bord pour que l'eau puisse circuler. En plastique épais et résistant avec des pieds réglables en hauteur, et équipé de 2 roulettes et de 1 robinet de vidange.

- En plastique, piètement métal.
- L/l/prof. : 130 x 78 x 30 cm ; H (réglable) du sol au rebord : de 51 à 64,5 cm ; poids : 14 kg ; prof. bassins : 23/16 cm.
- Livré avec 1 notice de montage.

313 309 373 135 7

Couvercle-plan de jeu

Plateau en panneau de fibres épais et verni, aux angles arrondis, à encaster dans les bords du grand bac à eau, permettant de conserver l'eau quand le bac n'est pas en usage et d'utiliser sa surface comme plan d'activité.

- L/l : 132 x 81 cm.

313 309 373 139 5



Roulettes

Bac à eau et à sable transparent

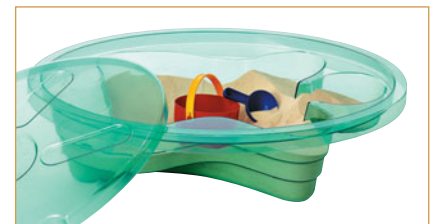
Sa transparence facilite expériences et observations. Il est constitué de 1 bac en plastique résistant avec rebords et muni de 1 robinet de vidange, de 1 couvercle qui peut se placer sous le bac pour y déposer les accessoires et de pieds tubulaires réglables en hauteur (de 44 à 58 cm) équipés de roulettes avec frein.

- En plastique, piètement métal.
- L/l/H : 89 x 63 x 44 (ou 58) cm.
- Prof. du bac : 23 cm.
- Poids maximal : 50 kg.
- Livré avec 1 notice de montage.

313 309 373 007 7



Pieds réglables en hauteur
Le couvercle se transforme en tablette
Facile à déplacer grâce à ses roulettes



Autre utilisation possible :
peut se poser directement au sol, en intérieur comme en extérieur.

+ **PRODUIT**

- Bac à eau et à sable conçu pour 4 à 6 enfants
- Structure métallique robuste
- Réglable en hauteur

Bac à eau et à sable

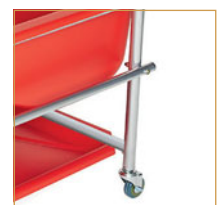
Bac en plastique épais et résistant, qui comporte 2 niveaux de jeu reliés par 2 rampes où l'eau et le sable peuvent circuler. Équipé de 1 bouchon de vidange et de pieds avec 2 roulettes.

- En plastique, piètement métal.
- L/l/prof. bac : 97 x 74,5 x 22 cm ; H du sol au rebord : de 50 à 63 cm.
- Livré avec 1 notice de montage.

313 309 373 122 7



Facile à déplacer grâce à ses poignées
Pieds réglables en hauteur



Équipé de 2 roulettes



Activités motrices

Le mouvement est spontané chez l'enfant. L'éducation physique l'invite à agir, à explorer ses possibilités et à développer ses capacités motrices tout en progressant dans la connaissance de soi. L'ensemble de notre matériel, évolutif et modulable, est adapté à des activités individuelles ou collectives riches et motivantes : structures de motricité, parcours sensoriels...



Structures et modules d'activités

Actigym

Tapis

Actibaby

Actimousse

315

321

322

323



Équilibre, coordination et adresse

324



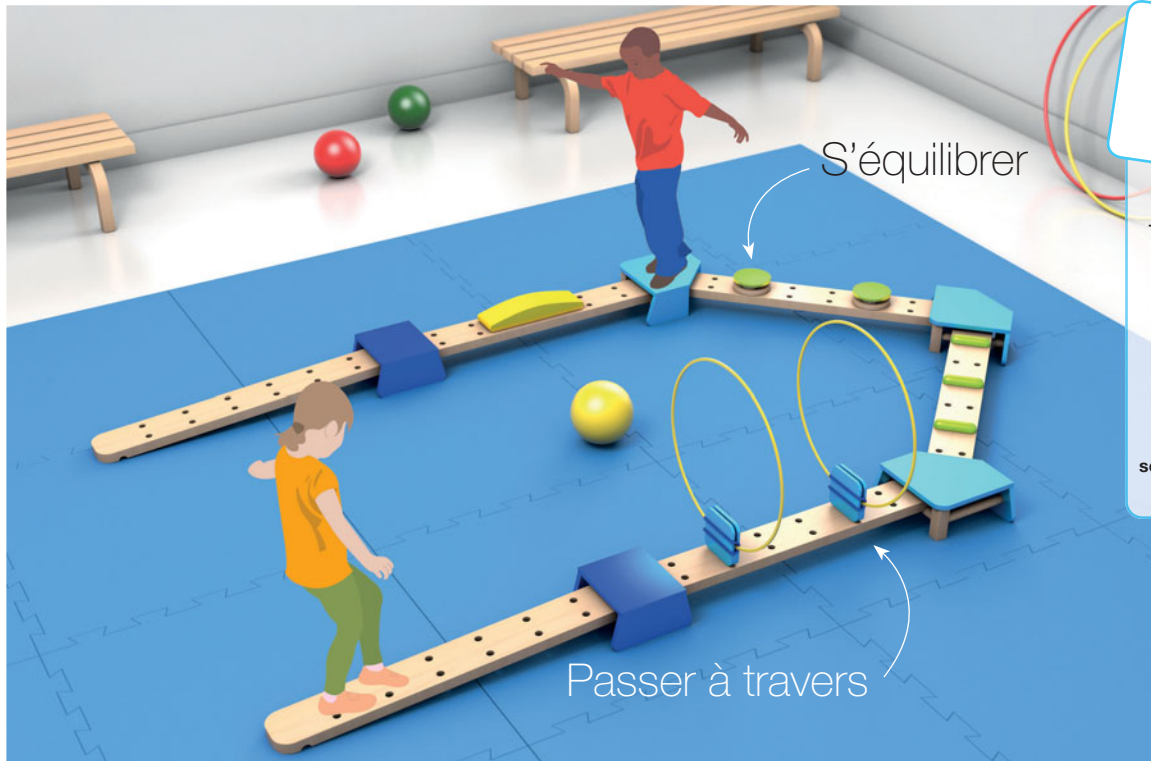
Agir et s'exprimer avec son corps

325



• Actigym est une structure de grande motricité composée d'éléments facilement modulables entre eux. Elle permet d'élaborer des parcours riches et progressifs pour inciter les enfants de 2 à 6 ans à prendre des risques (grimper, sauter, franchir, s'équilibrer...).

• De nouveaux éléments sont proposés pour créer des parcours à choix multiples et enrichir les possibilités motrices de la gamme Actigym (éléments de parcours pour travailler l'équilibre ainsi que de nombreux accessoires amovibles pour multiplier les activités).



Actigym Parcours Equilibre

- 1 lot de 2 Planches
- + 3 Connecteurs d'angle
- + 2 Connecteurs droits
- + 1 Kit Bosse
- + 1 Kit Grimpe
- + 1 Kit Obstacle
- + 1 Kit Bascule (cerceaux plats vendus séparément)

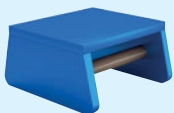
soit d'économie
313 309 909 044 1

Voir la vidéo :



Éléments de parcours

• Ces éléments en bois massif se connectent entre eux et aux structures Actigym pour créer des parcours multiples.



Connecteur droit

Élément de liaison permettant de créer des parcours bas de motricité. Connexion en ligne avec les planches.

- L/H : 30,5 x 28 x 15 cm.

313 309 908 258 3



Connecteur d'angle

Élément de liaison permettant de créer des parcours bas de motricité. Connexion en angle (angle de 90° et 45°) avec les planches.

- L/H : 35 x 35 x 15 cm.

313 309 908 262 0

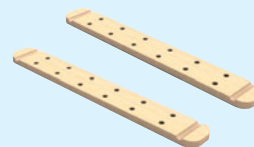


Planche - Lot de 2

Planches pouvant se connecter aux différents éléments de la gamme (avec 4 tendeurs de fixation).

- L/H : 125 x 16 x 4 cm.

313 309 908 266 8



Kit Grimpe

Planche avec 3 accessoires grimpe amovibles et 2 élastiques de fixation. Cet accessoire permet de faciliter la grimpe et d'enrichir les parcours.

- L/H planche : 125 x 16 x 4 cm.
- L/H accessoire Grimpe : 16 x 4,5 x 3 cm.

313 309 908 264 4



Kit Bosse

Planche avec 1 accessoire bosse et 2 tendeurs de fixation. Cette bosse peut être placée à différentes places sur la planche. Posée à l'envers, la planche avec sa bosse peut s'utiliser seule comme bascule.

- L/H planche : 125 x 16 x 4 cm.
- L/H accessoire Bosse : 44 x 12 x 8 cm.

313 309 908 583 6



Kit Bascule

Planche avec 2 accessoires bascule et 2 tendeurs. Les bascules se positionnent à différentes places sur la planche, elles permettent de travailler une maîtrise de l'équilibre.

- L/H planche : 125 x 16 x 4 cm.
- Ø/H accessoire Bascule : 16 x 6,5 cm.

313 309 908 584 3

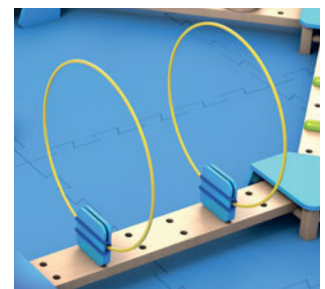


Kit Obstacle

Planche avec 2 accessoires obstacle amovibles et 2 tendeurs de fixation. Cet accessoire permet de proposer du franchissement et d'accueillir éventuellement un cerceau plat Nathan pour passer à travers (vendu séparément p. 324).

- L/H planche : 125 x 16 x 4 cm.
- L/H ép. accessoire Obstacle : 16 x 16 x 3 cm.

313 309 908 582 9



À VOIR AUSSI

Cerceaux vendus séparément p. 324



Éléments de structure

- Faciles à installer, ces éléments en bois de hêtre massif offrent une grande stabilité et une excellente durée de vie.
- 1 notice pédagogique propose de nombreuses exploitations.



- NFS 54-300 Matériel éducatif de motricité.
- À utiliser dans le cadre d'activités éducatives encadrées par un adulte qualifié.



Tour

4 faces : 5 barreaux, 6 barreaux, plan d'escalade, échelle de perroquet. Permet des parcours en angle grâce aux 2 faces contiguës à barreaux. Faces prémontées.

- L/H : 160 x 160 x 163 cm.
- L/l au sommet : 80 x 80 cm.
- Ø barreau : 34 mm.
- Poids : 50 kg.

313 309 387 423 8

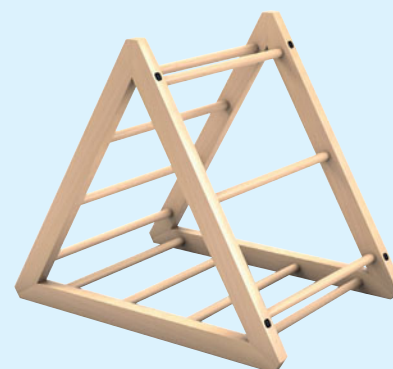


Rocher

Structure pouvant se connecter à des parcours bas ou haut. Avec ses multiples faces de grimpe (plan d'escalade avec prises ou à trous, cordes, filet, barreaux), les possibilités motrices sont enrichies. Les connexions à 90° ou 135° permettent des parcours à choix multiples.

- L/H : 152 x 106 x 102 cm.

313 309 908 263 7



Polybase

2 faces à 4 barreaux, 1 face à 3 barreaux. Faces prémontées.

- L/H : 117 x 84 x 102 cm.
- Ø barreau : 34 mm.
- Poids : 18 kg.

313 309 373 190 6

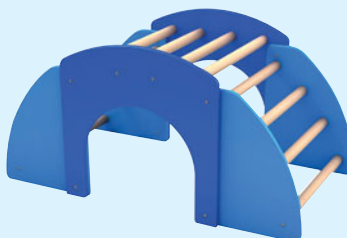


Podium

Large plateforme de passage et de saut pour créer des parcours rectilignes ou en angle. 3 faces à barreaux, 1 face à trous. Faces prémontées.

- L/H : 74 x 74 x 59 cm.
- L/l plateforme : 64 x 64 cm.
- Ø barreau : 34 mm.

313 309 373 204 0



Petit Pont

Permet de concevoir des parcours de faible hauteur.

- L/H : 120 x 67 x 59 cm.
- H/L sous arche : 43 x 38 cm.
- Ø barreau : 34 mm.

313 309 373 218 7



Pôle Y

Cet élément de structure en Y permet des connexions à 90° ou 135° pour créer des parcours à choix multiples. Il est accessible de tous côtés par différents types d'éléments (barreaux, trous ou élément de grimpe), le passage en dessous est un plus pour des parcours toujours plus variés.

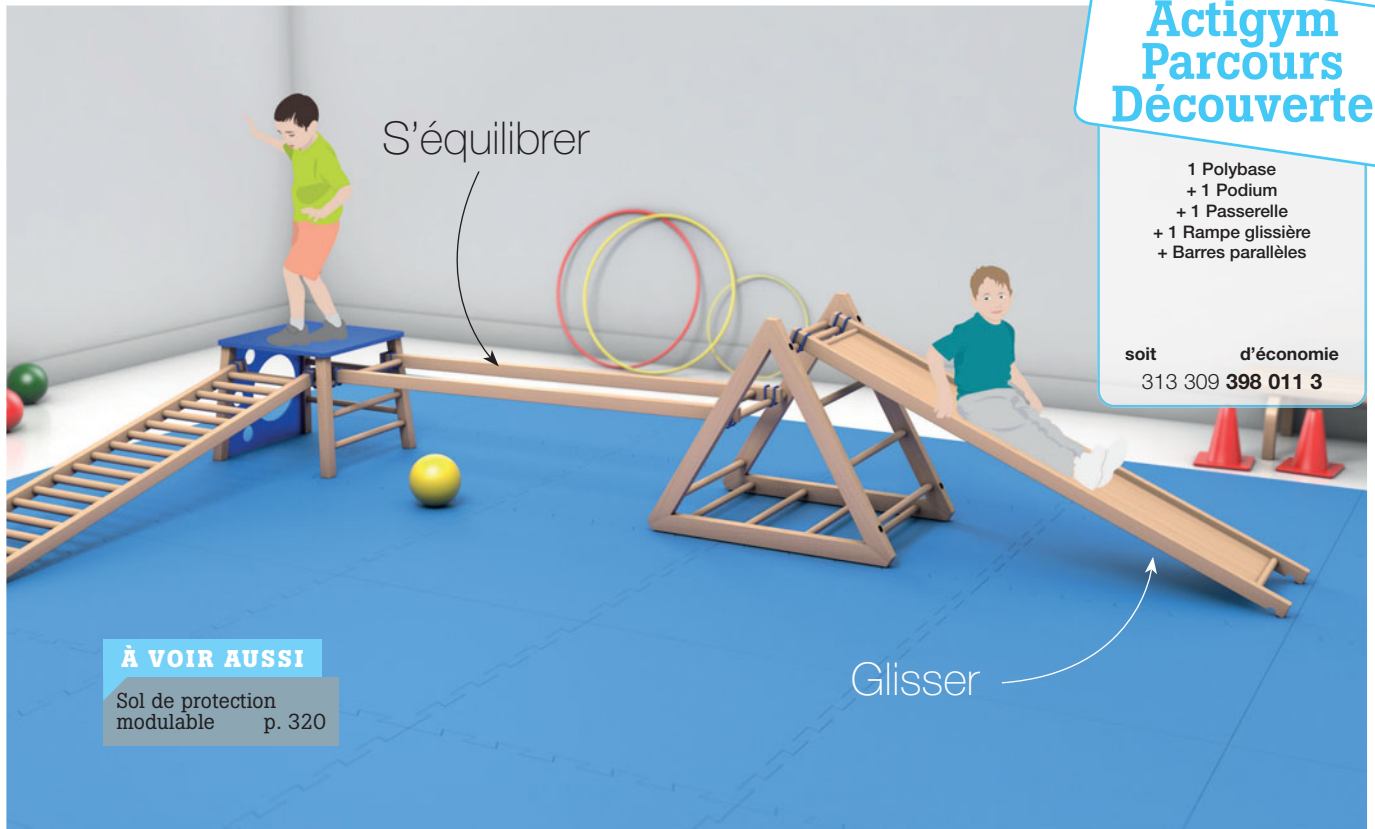
- L/H : 136 x 107 x 43 cm.

313 309 908 265 1

Actigym Parcours Découverte

- 1 Polybase
- + 1 Podium
- + 1 Passerelle
- + 1 Rampe glissière
- + Barres parallèles

soit d'économie
313 309 398 011 3



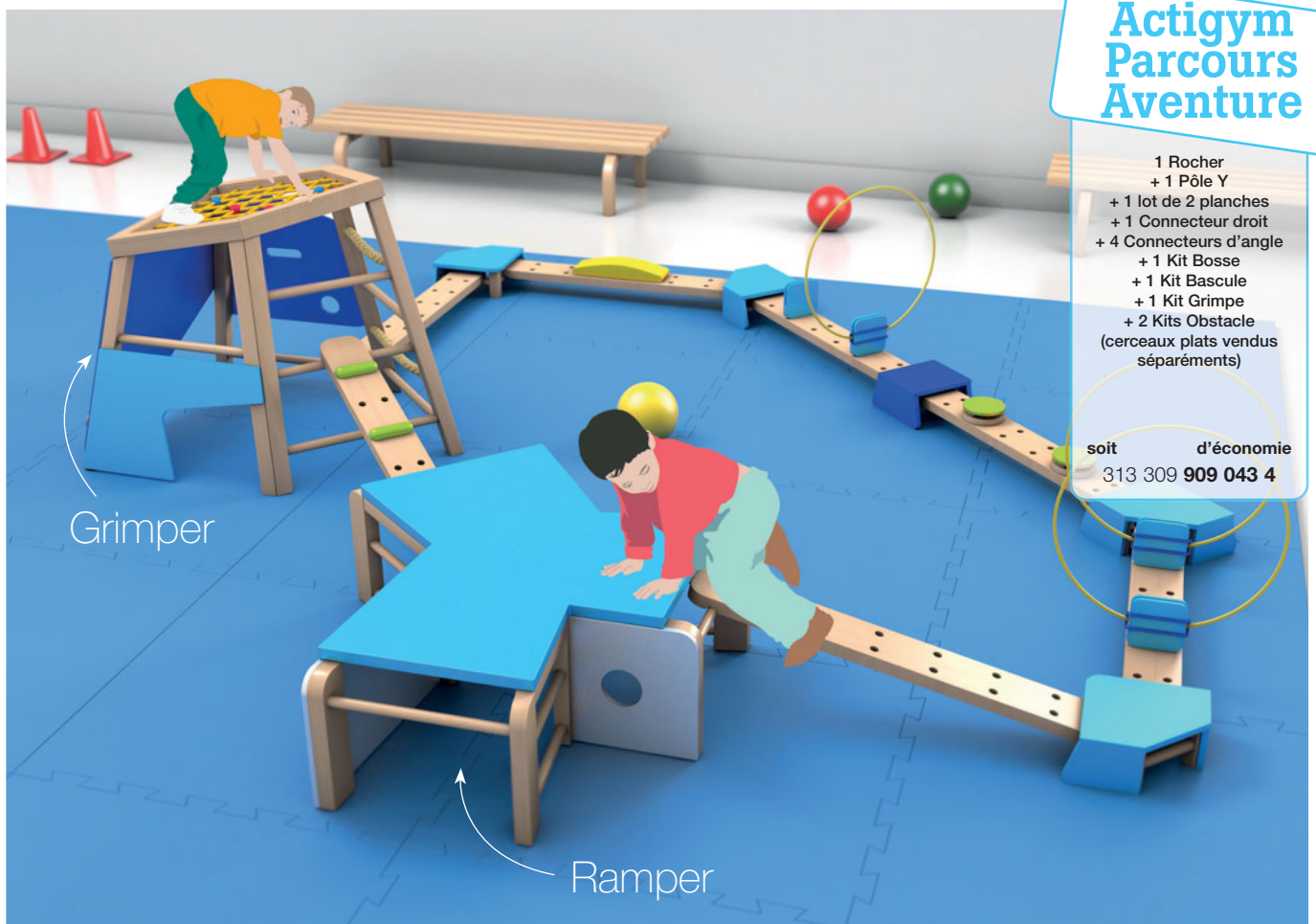
À VOIR AUSSI

Sol de protection
modulable p. 320

Actigym Parcours Aventure

- 1 Rocher
- + 1 Pôle Y
- + 1 lot de 2 planches
- + 1 Connecteur droit
- + 4 Connecteurs d'angle
- + 1 Kit Bosse
- + 1 Kit Bascule
- + 1 Kit Grimpe
- + 2 Kits Obstacle
(cerceaux plats vendus
séparément)

soit d'économie
313 309 909 043 4

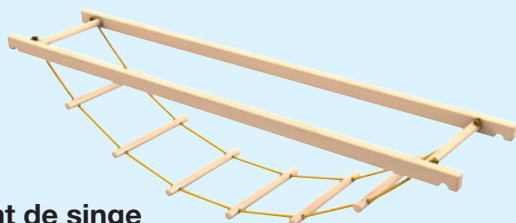


►► Lire la suite



Éléments de liaison

- Éléments à utiliser avec la Tour, le Polybase, le Podium, le Rocher, le Pôle Y et le Petit Pont.
- Ils s'emboîtent sur les barreaux des éléments de structure et s'y fixent à l'aide de tendeurs spécialement adaptés.
- Chaque élément est livré monté avec 1 notice pédagogique et les tendeurs nécessaires.

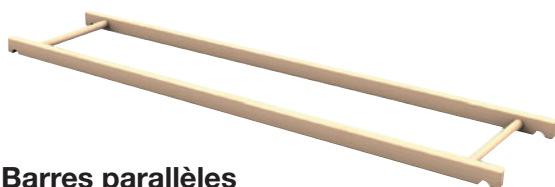


Pont de singe

Échelle de corde fixée sur 2 barres parallèles. À ne fixer qu'entre 2 éléments de structure (Tour ou Polybase).

- En bois massif et corde.
- L/l : 220 x 48 cm.

313 309 **373 192 0**



Barres parallèles

2 barres fixes.

- En bois massif.
- L/l : 220 x 48 cm.

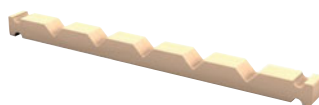
313 309 **373 179 1**



Rampe glissière

- Panneau verni.
- En bois massif et contreplaqué.
- L/l : 220 x 48 cm.

313 309 **373 172 2**



Échelle Dogon

Permet de grimper sur un support étroit. 5 marches creusées dans une poutre pour une utilisation entre un élément de structure et le sol.

- En bois massif, arêtes arrondies.
- L/l/ép. : 125 x 8 x 8 cm.

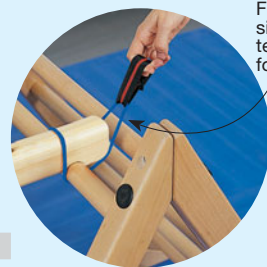
313 309 **373 210 1**

Tendeurs - Lot de 4

4 tendeurs très résistants avec poignée pour une meilleure préhension.

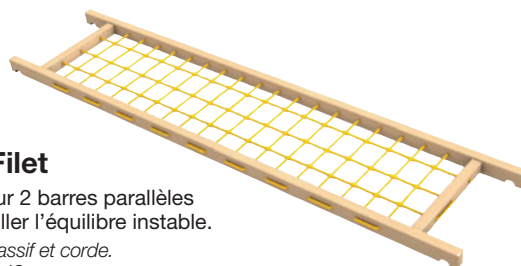
- Ép. 7 mm.

313 309 **373 211 8**



Fixation simple par tendeurs fournis

Nouveau

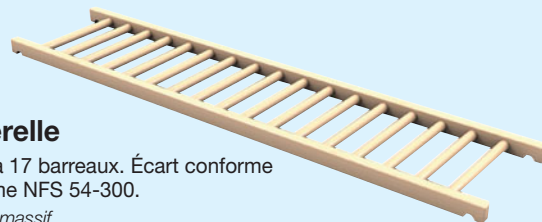


Agrès Filet

Filet fixé sur 2 barres parallèles pour travailler l'équilibre instable.

- En bois massif et corde.
- L/l : 220 x 48 cm.

313 309 **910 287 8**

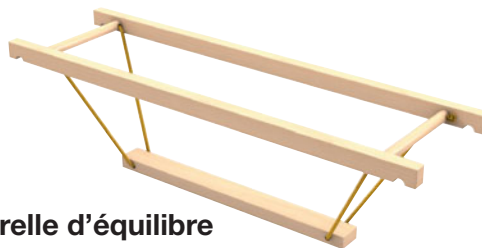


Passerelle

Échelle à 17 barreaux. Écart conforme à la norme NFS 54-300.

- En bois massif.
- L/l : 220 x 48 cm.
- Écart entre les barreaux : 8,5 cm.

313 309 **373 173 9**

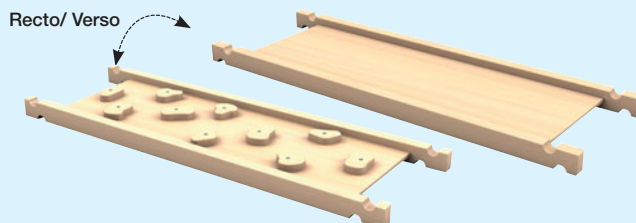


Poutrelle d'équilibre

Pour travailler l'équilibre instable, 1 petite poutre qui se balance, suspendue à 2 barres de maintien. À ne fixer qu'entre 2 éléments de structure.

- En bois massif et corde.
- L/l : 175 x 48 cm.

313 309 **373 208 8**



Plan d'escalade réversible

10 larges prises en bois aux arêtes très arrondies. 1 petit plan de glisse au verso.

- En bois massif et contreplaqué de bois de hêtre.
- L/l/ép. : 140 x 46 x 6 cm.

313 309 **373 219 4**

Actigym Parcours sensation

- 1 Tour
- + 1 Polybase
- + 1 Passerelle
- + 1 Rampe glissière

soit d'économie
313 309 373 203 3

Voir la vidéo :



Glisser

Grimper



Escalader

S'équilibrer

Grimper

- 1 Tour
- + 1 Rocher
- + 1 Pôle Y
- + 1 Podium
- + Barres parallèles
- + 1 Lot de 2 planches
- + 1 Connecteur droit
- + 3 connecteurs d'angle
- + 1 Kit Bosse
- + 1 Kit Bascule

soit d'économie
313 309 909 042 7

- + 1 Kit Grimpe
- + 2 Kits Obstacle
(Cerceaux plats vendus
séparément)

À VOIR AUSSI

Sol de protection
modulable p. 320

Cerceaux plats vendus
séparément p. 324

Actigym Parcours Expert

►► Lire la suite



Basculo pont

Bascule d'un côté et petit pont à barreaux de l'autre pour travailler l'équilibre et le franchissement.

- En bois massif et contreplaqué, vernis incolore et bleu.
- L/H : 115 x 36 x 20 cm ; Ø barreaux : 34 mm.
- Angle maxi : 19°.

313 309 **373 193 7**



Bi bascule

Pente faible d'un côté et plus forte de l'autre pour une maîtrise progressive de l'équilibre.

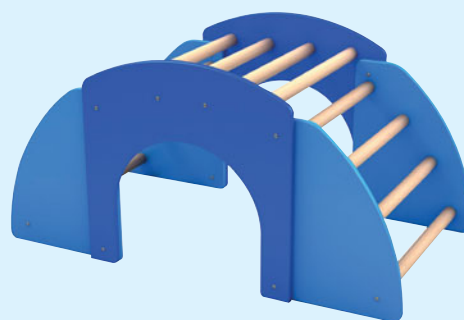
- En bois massif et contreplaqué, ép. 2 cm, vernis incolore et bleu.
- L/H : 115 x 40 x 35 cm.
- Angles maxi : 9° et 19°.

313 309 **373 195 1**



**Ensemble
Petit pont
+ Plan
d'escalade**

soit **d'économie**
313 309 **373 233 0**



Petit Pont

Permet de concevoir des parcours de faible hauteur.

- L/H : 120 x 67 x 59 cm.
- H/L sous arche : 43 x 38 cm.
- Ø barreau : 34 mm.

313 309 **373 218 7**

Sol de protection modulable

Revêtement de sol léger adapté à la structure Actigym, modulable et très amortissant. Mousse à très forte densité pour protection de chute malgré une faible épaisseur. Dalles encastrables par queues d'aronde pour constituer un sol de protection conforme à la norme NFS 54-300 : inaccessibilité de la mousse et hauteur de chute maximale de 1,65 m garanties. Pour la sécurité d'une aire dédiée au saut d'une hauteur de plus de 60 cm, 1 tapis de réception complémentaire est obligatoire. Bordures obligatoires également fournies.

- Mousse PE (polyéthylène) - Densité 72 kg/m³.
- Film HD tramé textile sur les 2 faces.
- Film de protection PE.
- L/ép. dalle : 90 x 90 x 1,6 cm.
- L/ép. bordure : 87,5 x 4,5 x 1,6 cm.



NFS 54-300
Matériel éducatif de motricité



Sol de protection 16 dalles

16 dalles et 16 bordures.
Couvre une surface de 3,60 x 3,60 m
(environ 13 m²).

313 309 **387 454 2**

Sol de protection - Le carré

4 dalles et 8 bordures.
Couvre une surface de 1,80 x 1,80 m
(environ 3,20 m²).

313 309 **373 014 5**



Système d'assemblage simple



Tapis de réception

Épaisseur : 10 cm.

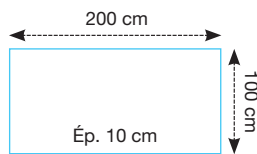
Tapis en mousse bidensité, cousu 6 faces. Il offre un confort lors de la chute (mousse souple) et il est garanti contre l'effet de talonnement (mousse ferme). Les chants équipés de bandes Velcro® permettent de nombreuses combinaisons. Une des faces est antidérapante. Une bande inférieure en tissu spécial permet le passage de l'air pour préserver les coutures tout en rendant la mousse inaccessible.

- Couleur : bleu.
- Garantit une hauteur de chute maximale de 60 cm.
- Mousse PE 20 mm, 30 kg/m³ (talonnement) + mousse PU 80 mm cellules ouvertes, densité 25 kg/m³ (couche de confort).
- L//ép. : 200 x 100 x 10 cm.
- Poids : 7,5 kg.

313 309 387 457 3



NF EN 12503-1, 4, 5 et 6
Tapis de gymnastique



Bande inférieure en tissu spécial laissant passer l'air



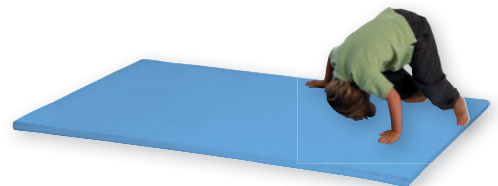
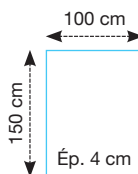
Petit tapis de réception

Épaisseur : 6 cm.

Il protège des chutes jusqu'à 60 cm de haut. Tout en longueur, il est idéal pour développer une action motrice en prolongement d'un agrès. Il peut se fixer à d'autres tapis ou aux modules Actimousse® grâce à ses bandes en Velcro® cousues sur les 4 côtés. La fermeture Éclair facilite le passage de l'air : les coutures sont ainsi moins sollicitées. Dessous antidérapant.

- En mousse, densité 24 kg/m³, inaccessible, cache-fermeture.
- Revêtement en polymère thermoplastique sans grains, facile à nettoyer.
- Housse antidérapante antifeu M2.
- L//ép. : 185 x 60 x 6 cm.

313 309 387 496 2



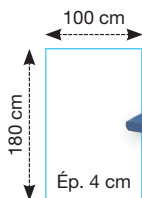
Tapis Confort (150 cm)

Épaisseur : 4 cm.

Un tapis épais très confortable avec double couture sur chaque arête pour assurer une certaine rigidité.

- En mousse, densité 28 kg/m³, revêtement toile traitée antifeu M2, douce et résistante.
- Dessous antidérapant.
- L//ép. : 150 x 100 x 4 cm.

313 309 387 410 8



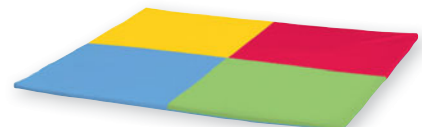
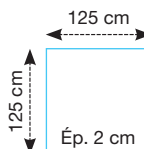
Tapis Confort (180 cm)

Épaisseur : 4 cm.

Un tapis épais très confortable avec double couture sur chaque arête pour assurer une certaine rigidité.

- En mousse, densité 28 kg/m³, revêtement toile traitée antifeu M2, douce et résistante.
- Dessous antidérapant.
- L//ép. : 180 x 100 x 4 cm.

313 309 387 411 5



Tapis 4 couleurs

Épaisseur : 2 cm.

Une face composée de 4 carrés de couleurs, l'autre face bleu uni. Coutures très résistantes.

- En mousse, densité 28 kg/m³, revêtement toile traitée antifeu M2, douce et résistante.
- L//ép. : 125 x 125 x 2 cm.

313 309 387 485 6

PRODUIT

Nattes bordées et filmées sur 2 faces pour empêcher l'accès à la mousse

Nattes de sol

Lavables, légères et faciles à ranger grâce aux œillets d'accrochage.

- En mousse polyéthylène de couleur bleu.
- L//ép. : 100 x 50 x 0,8 cm.

Natte de sol - Lot de 2

313 309 387 453 5



Œillet d'accrochage

Natte de sol - Lot de 10

313 309 387 459 7

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Natte de sol - Lot de 24

313 309 387 460 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



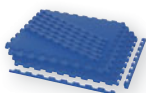
- Une structure d'activités motrices pour les plus jeunes qui s'adapte même aux petits espaces.
- En ligne, en angle ou en étoile, les éléments modulables d'Actibaby s'adaptent à votre projet.
- À la fois simples et ludiques, ils permettent aux enfants de grimper, glisser, ramper, se cacher.
- Tous les éléments de cette gamme sont fabriqués avec du bois issu de forêts gérées durablement et certifiées FSC.
- Livrés à plat avec notice de montage afin de limiter le transport et son impact environnemental.

Informations techniques

- En bois contreplaqué, certifié FSC, verni incolore et panneaux de particules MDF laqués vert, bleu, rose ou orange.
- Meubles livrés à plat, avec une notice de montage.
- Ép. bois : 22 mm.
- Hauteur du plancher : 59 cm.

À VOIR AUSSI

Sol de protection modulable p. 320



PRODUIT

Toboggan allongé en pente douce

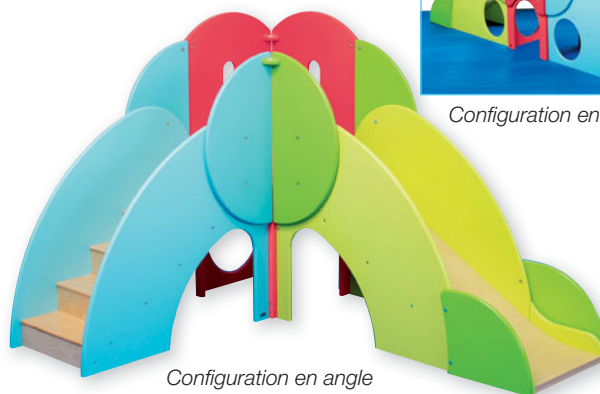


Petit Actibaby

1 escalier et 1 toboggan, avec 1 espace pour passer dessous, formé d'arcades et de hublots.

- L/I/H en ligne : 233 x 53 x 113 cm.

313 309 398 017 5



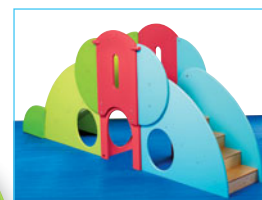
Configuration en angle

Grand Actibaby

1 escalier, 1 toboggan et 1 plateforme carrée à connecter en ligne ou en angle droit. 1 grand espace accessible par arcades et hublots dessous.

- L/I/H en ligne : 286 x 53 x 129 cm ou L/I/H en angle : 153 x 186 x 129 cm.

313 309 398 016 8



Configuration en ligne



Escalier

5 marches aux arêtes bien arrondies. 1 arcade et 1 hublot dessous.

- L/I/H : 100 x 48 x 116 cm.

313 309 373 205 7

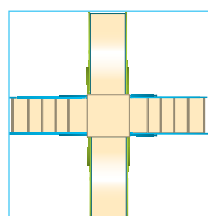


Toboggan

Plan de glisse en bois courbé pour créer une pente douce. 1 arcade et 1 hublot dessous.

- L/I/H : 133 x 48 x 116 cm.

313 309 373 214 9



Configuration en étoile

Plateforme

Pour relier les différents éléments et créer des configurations en ligne, en angle droit, en étoile... Les 2 panneaux verticaux peuvent être fixés sur les 4 côtés. Avec 3 arcades et 1 hublot dessous.

- L/I/H : 53 x 53 x 129 cm.

313 309 373 207 1



Tapis de réception

S'adapte parfaitement aux dimensions du toboggan Actibaby. Dessous antidérapant, coins biseautés.

Livré avec un système d'accroche qui solidarise l'élément et le tapis.

- En mousse densité 24 kg/m³, recouverte de toile thermoplastique sans grain, antidérapante, traitée antifeu.
- Couleur bleu marine.
- L/I/ép. : 99 x 66 x 4 cm.

313 309 373 213 2





- Des modules en mousse pour composer des parcours de motricité riches et motivants.
- Simples à installer par les enfants.
- Revêtement doux, de qualité et facile à nettoyer.



Règlement REACH
Produits sans phtalates



Informations techniques



Système d'attache par Velcro®



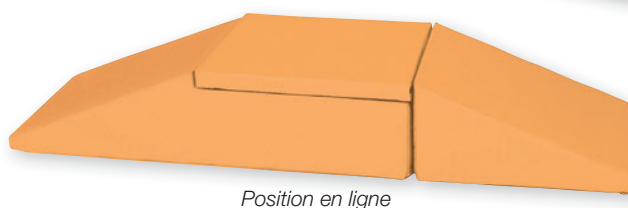
Embout de fermeture caché
Dessous antidérapant

Tremplin évolutif

2 pentes faibles et 1 socle pour tremplin double en ligne, en angle droit ou à double hauteur.

- Mousse densité 24 kg/m³.
- En ligne - L/I totale : 174 x 50 cm ; H : 28 cm.
- Angle droit - L/I : 116 x 108 cm ; H : 28 cm.
- Double hauteur - L/I : 174 x 50 cm ; H : 50 cm.

313 309 387 489 4



Position en ligne



Position angle droit



Position double hauteur



Grande vague

3 grandes ondulations sur une pente forte.

- Mousse densité 24 kg/m³.
- L/I/H : 76 x 50 x 50 cm.

313 309 387 488 7



Poutre

Bombée d'un côté et plate de l'autre, à poser au sol ou sur 2 supports tunnels.

- Mousse densité 24 kg/m³.
- L/I/H : 116 x 28 x 32 cm.

313 309 387 494 8

Supports tunnels

Tunnel dans un sens, et support de poutre dans l'autre.



À VOIR AUSSI

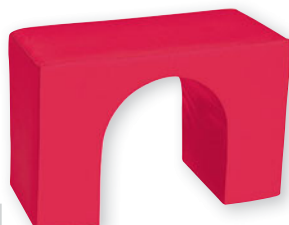
Petit tapis de réception p. 321



Support tunnel bas

- Mousse densité 24 kg/m³.
- H passage tunnel : 32 cm.
- L/I/H : 58 x 28 x 39 cm.

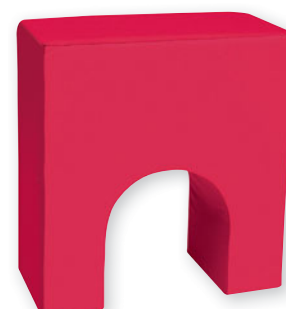
313 309 387 491 7



Support tunnel haut

- Mousse densité 24 kg/m³.
- H passage tunnel : 32 cm.
- L/I/H : 58 x 28 x 62 cm.

313 309 387 492 4





Cônes multifonctions

4 cônes de 4 couleurs assorties. Ils peuvent s'associer aux bâtons et aux cerceaux plats pour créer des parcours variés.

- En plastique léger.
- H : 30 cm ; L base : 23 cm ; poids 250 g.

313 309 373 097 8



Bâtons de gymnastique

4 bâtons de 4 couleurs : rouge, jaune, bleu et vert.

- En plastique résistant avec embouts.
- Ø : 2,5 cm.

Bâtons de gymnastique - L 70 cm

313 309 387 429 0

Bâtons de gymnastique - L 1 m

313 309 387 430 6

Bâtons de gymnastique - L 1,50 m

313 309 387 431 3



Pince pour cerceaux et bâtons - Lot de 6

6 pinces de jonction pour fixer des bâtons et des cerceaux grâce à leur forme et créer des parcours variés. Les pinces pivotent sur elles-mêmes et peuvent associer : 2 bâtons, 1 bâton et 1 cerceau plat, 1 bâton et 1 cerceau rond, 1 cerceau plat et 1 cerceau rond.

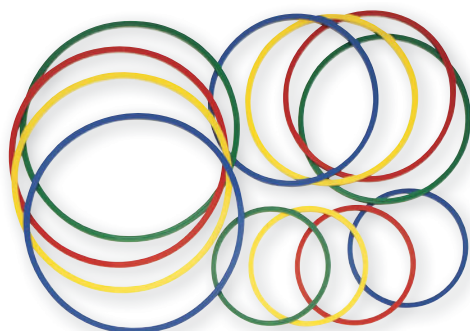
- En plastique.
- H/l : 6,8 x 3,8 cm.

313 309 373 240 8

Cerceaux plats

Assortiment de 4 couleurs : bleu, jaune, rouge et vert.

- En plastique résistant, de section plate.
- Épaisseur : 0,72 cm.



Section plate

Ø 35 cm - Lot de 4

313 309 373 000 8

Ø 35 cm - Lot de 12

313 309 373 003 9

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Ø 50 cm - Lot de 4

313 309 373 001 5

Ø 50 cm - Lot de 12

313 309 373 004 6

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Ø 65 cm - Lot de 4

313 309 373 002 2

Ø 65 cm - Lot de 12

313 309 373 005 3

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Ø 65 cm - Lot de 24

313 309 373 006 0

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de

Sacs lestés

8 sacs lestés en tissu résistant pour les exercices d'équilibre et de lancer. 4 couleurs assorties. Remplissage microbilles en plastique.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En tissu.
- L/l : 18 x 10 cm ; poids : 110 g.

313 309 312 003 8



Foulards

12 foulards de forme triangulaire. 4 couleurs assorties.

- En toile de coton.
- L/l : 63 x 43 cm.

313 309 380 438 9



Planche à roulettes

Planche en plastique avec roues à roulements à billes remplaçables. Favorise la maîtrise de l'équilibre.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

- En plastique rigide.
- L/l : 40 x 31 cm.
- Poids maximal : 50 kg.

313 309 312 028 1



Planche à roulettes - Lot de 3

313 309 312 030 4

PRIX PRÉFÉRENTIEL

au lieu de



Nouveau

3 ANS + PS MS GS

Les clés de l'EPS à la maternelle - Les équilibres

Auteur(trice)s : Stéphanie Barrau et Fabrice Delsahut

Une nouvelle collection pour des séances de motricité respectueuses des besoins de développement des enfants.

Ce premier ouvrage consacré aux équilibres permet de :

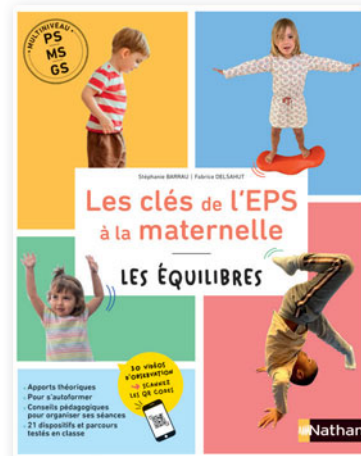
- se former aux besoins de développement psychomoteur de l'enfant ;
- comprendre les réalités physiologiques et biomécaniques en jeu ;
- cibler les apprentissages et construire des séances de motricité de qualité.

L'ouvrage est structuré en 3 parties :

- les bases théoriques ;
- l'organisation pédagogique : la préparation, la conception et l'évaluation des activités, avec un focus sur les activités physiques, sportives et artistiques, la natation, la classe dehors ;
- la mise en œuvre détaillée de 18 dispositifs et 3 parcours pour travailler les équilibres en salle de motricité et en coin motricité dans la classe. Les activités sont présentées sous la forme de fiches prêtes à l'emploi.

- 1 guide pédagogique de 128 pages couleurs dont 21 fiches présentant les dispositifs et parcours de motricité (19 x 24 cm).

978 209 503 149 7



➕ PRODUIT

- Éclairages théoriques hyper accessibles, illustrés de schémas anatomiques, de photos et de vidéos.
- Tous les dispositifs et parcours testés en maternelle, avec du matériel disponible dans la plupart des écoles.

@ Sur notre site, retrouvez des extraits sonores



2 ANS + PS MS

Jeux chantés, jeux dansés

Autrice : Marie-Françoise Bourdot, CPEM

80 rondes et jeux dansés traditionnels pour la classe. Chantées en majorité par des enfants, les chansons donnent lieu chacune à l'explication de la danse en groupe. Les enfants prennent ainsi conscience du rythme, de leur corps et de leur rôle dans le groupe.

- 2 CD (durée : 90 min).
- 1 notice pédagogique de 8 pages contenant le code d'accès pour télécharger le déroulement des séances, les paroles et les partitions sur Internet.

313 309 391 264 0

3 ANS + PS MS GS

Détente et relaxation

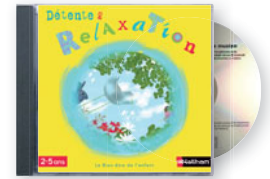
Auteur : Gilles Diederichs
Musicothérapeute et relaxologue

Inspiré des techniques de musicothérapie, cet ensemble propose un univers sonore propice à l'apaisement des enfants en collectivité. 10 compositions musicales et 2 contes de relaxation sont complétés dans le guide par des jeux basés sur : l'automassage, la respiration, le son et le souffle, les gestes et la connaissance du schéma corporel, la détente faciale et oculaire.

Le pouvoir évocateur des sons et de la voix utilisés permet d'abaisser le seuil de vigilance de l'enfant. Il apprend ainsi à mieux se connaître, à maîtriser plus rapidement ses émotions et son influx nerveux.

- 1 guide pédagogique (21 x 21 cm), 20 pages.
- 1 CD (durée : 70 min).

313 309 391 256 5



LES CHANSONS À...

Auteur : Philippe Monnier

Musicien intervenant

- Pour organiser des séances de danses collectives.
- Livret avec conseils de préparation, paroles et partitions.

2 ANS + PS MS

Les chansons à... bouger et danser

23 chansons pour transmettre et s'approprier les danses collectives issues de la tradition orale : ronde, chaîne, file, cortège, tresse...

Instrumentation acoustique de qualité avec voix d'adultes et d'enfants.

Un outil simple et ludique pour socialiser les enfants et développer la maîtrise de leur corps dans l'espace. Exemples de chansons : *Il était une fermière, Le nain riquiqui, Jean petit qui danse...*

- 1 guide pédagogique (30 pages).
- 1 CD (durée : 70 min).

313 309 391 259 6



4 ANS + MS GS

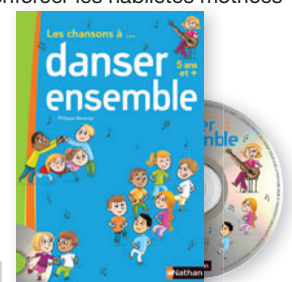
Les chansons à... danser ensemble

20 chansons enfantines enregistrées avec instrumentation acoustique. Un second volume pour renforcer les habiletés motrices et musicales des enfants : mémoriser, enchaîner, alterner pas et allures,

anticiper les déplacements, tout en suivant le tempo et la structure des chansons. Il transmet aussi le plaisir de danser ensemble et conforte ainsi le sentiment d'appartenance au groupe.

- 1 guide pédagogique (32 pages).
- 1 CD audio (durée : env. 70 min).

313 309 391 261 9



LANGUE ORALE				
	PS	MS	GS	CP
Vocabulaire et syntaxe				
Apprentissage - Rituels de vocabulaire	•	•	•	133
Apprentissage - Mon cahier de vocabulaire GS			•	134
Cap sur le langage			•	138
Dimodimage		•	•	168
Éducartes - Lexico		•	•	85
Imagiers photos	•	•	•	164-167
Imagier photos - Les émotions		•	•	165
Imagiers sonores	•	•		177
Imagier Zoom		•		167
J'apprends les mots du quotidien avec Kimi	•		•	118
Jeu de langage		•		171
Jeu des familles mots			•	170
Jeux sonores des instruments de musique		•	•	178
J'OraliZ	•	•	•	169
Loto des situations sonores	•	•		64
Oratio - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral		•		136
Premier jeu de langage	•		•	171
Premier loto des situations sonores	•			64
Topoprime		•		172
Triomo		•		71
Échanger et s'exprimer				
Bon Sens des Images (Le)	•	•		173
Histoires séquentielles sonores			•	175
J'apprends les mots du quotidien avec Kimi	•			118
Jeux des 5 sens		•	•	69
Kimi la mascotte	•	•		106
Makoo la peluche		•	•	140
Marionnettes Boucle d'or et les 3 ours	•	•	•	106
Oratio - Développer le langage oral en action		•	•	136
Parlons des expressions		•	•	176
Scénario - Suites chronologiques		•	•	174
Tour du monde de Makoo (Le) - Rituels d'éveil à la diversité linguistique		•	•	140
Conscience phonologique				
Amis des sons (Les)	•	•		183
Atelier des sons			•	186
Ateliers Syllabes		•	•	180
Bon Sens des Syllabes (Le)			•	182
Chansons à... rimer et articuler		•	•	179
COLORCODE - Syllabes	★	•	•	55
Digicartes Phonologie GS			•	187
Discolud - Phonèmes & syllabes			•	61
Discolud - Rimes & syllabes			•	61
Guide d'activités - Une année de phonologie GS			•	156
Logico Primo - Phonologie MS		•	•	59
Logico Primo - Syllabes MS		•	•	59
Logico Primo - Syllabes et mots GS			•	59
Maison des sons (La)	★	•	•	185
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	122-129
Roues des sons (Les)	•	•	•	65
Tour du monde de Makoo (Le) - Rituels d'éveil à la diversité linguistique		•	•	140

LANGUE ÉCRITE					
	PS	MS	GS	CP	Page
Comprendre la relation entre l'oral et l'écrit					
Apprentissage - La boîte à écrire MS	★	•	•		135
Apprentissage - La boîte à écrire GS			•		135
Apprentissage - La boîte à écrire - les mots de la PS	★	•	•	•	135
Bon Sens des Mots (Le)			•		188
Cap sur le langage			•		138
Matériel Montessori par Nathan	★	•	•	•	122-129
Tour du monde de Makoo (Le) - Rituels d'éveil à la diversité linguistique			•		140
Principe alphabétique / Les lettres					
Affiches des lettres de l'alphabet		•	•	•	161
Atelier Boîtes à lettres		•	•	•	191
COLORCODE - Lettres capitales	★	•			56
COLORCODE - Lettres capitales et script	★		•	•	56
Duo - A, B, C			•		39
Éducartes - Animots			•	•	85
Lettres magnétiques		•	•	•	198
Lettres rugueuses		•	•	•	204
Lettres rugueuses Montessori par Nathan		•	•	•	123
Lettres rugueuses Montessori - Capitales d'imprimerie		•	•	•	159
Matériel Montessori par Nathan	★	•	•	•	122-129
Pions-lettres		•	•	•	199
Planches et lettres magnétiques		•	•	•	196

	PS	MS	GS	CP	Page
Roues des lettres (Les)		•	•	•	65
S'initier au code de l'écrit					
Atelier LudiTab - Les lettres miroirs	★		•	•	77
Entraînement visuel - Formes			•	•	189
Entraînement visuel - Capitales			•	•	189
Entraînement visuel - Cursives			•	•	189
Entraînement visuel - Script			•	•	189
Entraînement visuel - Panneaux			•	•	189
Musicode	•	•	•	•	190
Principe alphabétique / Les mots					
Ateliers des mots	•	•	•	•	192
Atelier Mots croisés		•	•	•	196
Atelier Mots croisés 2			•	•	197
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	•	
Mon cahier d'activités - Atelier des mots 3			•	•	194
Mots codés - Les animaux			•	•	195
Exercices graphiques					
Apprentissage - La boîte à écrire MS	★		•	•	135
Apprentissage - La boîte à écrire GS			•	•	135
Apprentissage - La boîte à écrire - les mots de la PS	★	•	•	•	135
Ardoises lignées magnétiques			•	•	207
Atelier Graphisme - Photos		•	•	•	211
Bandes lignées magnétiques Grand format			•	•	210
Bien écrire à la maternelle	•	•	•	•	159
Cahier Gurvan			•	•	161
Cahiers d'écriture (Mes)			•	•	160
Cahiers d'écriture (Mes) - Les chiffres			•	•	161
Chiffres rugueux	•	•	•	•	204
Chiffres rugueux - Montessori par Nathan	•	•	•	•	127
Date du jour (La)	★		•	•	263
Fichier Perfectionnement graphique			•	•	206
Grands supports magnétiques - Tracés graphiques	•	•	•	•	208
Imagier photos - Graphismes			•	•	167
Lettres rugueuses	•	•	•	•	204
Lettres rugueuses Montessori par Nathan			•	•	123
Lettres rugueuses Montessori - Capitales d'imprimerie	•	•	•	•	159
Magneticolor			•	•	45
Mobinathan - Table lumineuse à poser	★	•	•	•	291
Pistes graphiques	•	•	•	•	46
Supports magnétiques lignés			•	•	209
Tracés rugueux muraux	•	•	•	•	202
Traceurs graphismes			•	•	205

MATHÉMATIQUES					
	PS	MS	GS	CP	Page
Construire le nombre et exprimer des quantités					
Ateliers Boîtes à compter	•	•	•	•	218
Atelier Cubes et Nombres	•	•	•	•	220
Atelier LudiTab - Les lutins			•		78
Atelier LudiTab - Les petits martiens	•	•			76
Atelier Premiers nombres	•				216
Blocs pour compter		•	•		214
Boîte à énigmes (MHM)	★	•	•	•	147
COLORCODE - Monstres à compter (MHM)	★	•	•	•	148
COLORCODE - Nombres de 1 à 3			•		56
COLORCODE - Nombres de 1 à 6			•		56
Défis à relever en équipes (MHM)	★		•	•	147
J'apprends avec Kimi - Atelier 1, 2, 3		•	•		120
J'apprends les petits nombres avec Kimi	•				119
Ma boîte de magnets (MHM)	•	•	•		149
Magneticolor - Numération de 0 à 10			•	•	45
Mains magnétiques pour compter	•	•	•	•	214
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	•	122-129
MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques)	•	•	•	•	142-149
Mon cahier d'activités - Atelier Boîtes à compter 3			•	•	219
Mon cahier des nombres (MHM)			•	•	146
Mon premier cahier de maths (MHM)	★	•	•		146
Numerocolor			•		333
Roues des nombres (Les)		•	•	•	65
Un jour, un problème	★	•	•		150
Décomposer les nombres					
Atelier Boîtes à nombres			•	•	224
Atelier Compléments du nombre			•	•	223
Atelier Cubes et Nombres	•	•	•	•	220
Atelier LudiTab - Le manège			•	•	78
Ateliers Nombres à composer	•	•	•	•	222
Atelier Résolution de problèmes - Numération 1	★	•	•		226
Atelier Résolution de problèmes - Numération 2	★	•	•		227
Ateliers Zigomaths			•	•	225
DéfiNombres			•	•	228
Logico Primo - Compléments à 10			•	•	57

	PS	MS	GS	CP	Page
Ma boîte à décomposer (MHM)	•	•	•		146
Ma première monnaie	•	•	•		92
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	•	122-129
MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques)	★	•	•	•	142-149
Un jour, un problème	★	•	•	•	150
Zigomaths (Les)		•	•	•	225
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position					
Atelier Maxiperles de 1 à 6	•				62
Atelier ordinal			•	•	230
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	•	122-129
MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques)	★	•	•	•	142-149
Jeux de numération	★	•	•	•	56-58
Matériel de numération					
Animaux à compter	•	•			232
Base 10			•	•	232
Blocs pour compter	•	•	•		214
Constellations magnétiques - Grand format	•	•	•		233
Cubes réglées			•	•	232
Dés de 1 à 3 & de 1 à 6	•	•	•	•	233
Duo - 1, 2, 3		•	•	•	39
Matériel Montessori par Nathan	•	•	•	•	122-129
Maxi-jetons plastique bleu	•	•	•	•	232
Multicubes			•	•	232
Nombres magnétiques - Grand format	•	•	•	•	198
Pions - Numération de 1 à 6	•	•	•	•	233
Classer, trier selon la forme, la couleur					
Ateliers Abaques	•	•	•		236
Atelier Tris	•	•			234
COLORCODE - Couleurs et formes 1					54
COLORCODE - Couleurs et formes 2	★	•			55
Mon cahier d'activités - Atelier Abaques 2			•	•	237
Classer, trier, ranger selon plusieurs critères					
Ateliers Acromaths	•	•	•	•	238
Ateliers Quadriformes	•	•	•		240
Atelier Tris - Les éléphants	★	•			235
Atelier Tris - Les animaux			•	•	239
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles 1		•			54
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles 2	★	•			55
Ritmocolor	•				241
Reconnaître un rythme					
Atelier Cubes en rythmes		•	•		242
Atelier Mini-rythmes et maxi-perles	•				333
Atelier Rythmes et perles		•	•		243
Logicoloredo	•				242
Ritmo			•		241
Matériel de tri					
Abaques de tri	•	•	•		44
Blocs logiques	•	•	•	•	244
Boîtes de tri	•	•	•	•	62
Éléphants de tri (Les)	★	•	•	•	235
Maxi-jetons plastique couleurs	•	•	•	•	232
Multicubes	•	•	•	•	291
Ours de tri	•	•	•	•	232
Perles de tri	•	•	•	•	244
Table lumineuse à poser	★	•	•	•	291
Classer, ranger selon la longueur					
Atelier Grandeurs		•			248
Longueurs des Petits	•				246
Longueurs en Couleurs				•	333
Shikacolor		•			82
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle					
Géocolor	•	•			249
Géométrie					250
Mosaïc - Géomosaïc		•			53
Organicolor				•	250
Connaître les formes géométriques					
Atelier Géoplans				•	251
COLORCODE - Couleurs et formes 1	•				54
COLORCODE - Couleurs et formes 2	★	•	•		55
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles 1		•	•		54
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles 2	★	•	•		55
Défis à relever en équipes (MHM)	★	•	•		147
LudiTab Logique - Formes géométriques	•	•			75
Ma boîte de magnets (MHM)	•	•			149
Solides bois		•	•		251
Tactiloto des solides		•			68

EXPLORER LE MONDE

	PS	MS	GS	CP	Page
Représenter l'espace		•	•		
À la bonne place			•	•	81
Atelier LudiTab - L'aquarium			•		80
Atelier LudiTab - La rue		•	•		79

	PS	MS	GS	CP	Page
Atelier LudiTab - Les avions		•	•		79
Atelier LudiTab - Les petites cabanes	•				76
Atelier LudiTab - Reflets dans l'eau			•	•	80
Atelier Points de vue		•	•	•	255
Ateliers Quadriformes	•	•	•		240
Ateliers Topologie	•	•	•		256
LudiTab Logique - Repérage dans l'espace	•	•			75
MagnétiCubes	•	•			256
Mosaïc - Symétricolor		•	•	•	53
Organicubes		•	•		257
Repérage en forêt		•	•		258
Shikacolor		•	•	•	333
Structuro		•	•		82
Sur un arbre perché	•	•			83
Topoprime		•	•		172
Toporama	•				254
Codage, décodage (déplacement, consigne)					
Atelier Quadricodage		•	•		333
J'apprends à programmer un robot	•	•	•		152
Logico Primo - Décodage - Codage			•		58
Mon cahier d'activités - Atelier Quadricodage			•		261
Premiers parcours codés	•	•			260
Se repérer dans le temps					
Calendrier magnétique à construire	★		•	•	263
Date du jour (La)	★		•	•	263
Histoires séquentielles sonores			•		175
Imagier photos - Les saisons	•	•	•	•	174
Météo des petits	•				262
Puzzles bois - Kimi - Les saisons	★	•			31
Scénario - Suites chronologiques		•	•		174
Explorer le monde du vivant					
Atelier Tris - Les animaux			•	•	239
Imagier photos - Les aliments	•	•	•	•	166
J'apprends avec Kimi - Mon corps	•				119
Jeux de la nature		•	•		172
Jeux des 5 sens		•	•		69
Jeux des aliments	•	•	•		170
Maxiloto des aliments	•	•	•		71
Zoom - Découvrir le monde végétal		•	•	•	167
Explorer le monde des objets et la matière					
Atelier Tris - Les matières		•	•		266
Géombambouchi			•	•	19
Imagier photos	•	•	•	•	164-167
Labolud®	•	•	•	•	12-17
Labolud® - Engrenages	★	•	•	•	17
Mission forêt propre		•	•		85
Premières maquettes		•	•		24
Tissacolor	★	•	•		41

VIVRE ENSEMBLE ET DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

	PS	MS	GS	CP	Page
Ressentir et exprimer					
Atelier d'écoute musicale et d'expression	•	•	•		64
Détente et relaxation	•	•	•	•	325
Imagier photos - Les émotions	•	•	•	•	165
Jeux des 5 sens		•	•		69
Kimi la mascotte	•	•			106
Makoo la peluche		•	•		140
Marionnettes du monde	•	•	•		106
Mosaïc - Les émotions		•	•		52
Musicode	•	•	•	•	190
Parlons des expressions	•	•	•		176
Puzzles - Hors de danger	•	•			37
Puzzles - Prendre soin	•				33
Être et faire ensemble					
Accueillir et enseigner en TPS et PS	•				154
Bonnes manières à l'école (Les)		•	•		85
Chansons à... bouger et danser	•	•	•	•	325
Chansons à... danser ensemble	•	•	•		325
Coin scénarios	★	•	•	•	88-89
Être bien pour apprendre	•	•	•		154
Être bien pour apprendre - Oser la classe dehors	★	•	•	•	155
Jeux chantés, jeux dansés	•	•	•		325
Jeux vocaux et chant choral en 20 séances	•	•	•	•	179
Mission forêt propre		•	•		85
Puzzles - J'aide les grands		•	•		36
Puzzles - Éco-citoyens		•	•		37
Puzzles - Les bons moments à l'école		•	•		34

Sélection 2024 pour accompagner le handicap à l'école

★ = Nouveautés

ÉVEIL SENSORIEL

Perception tactile

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Atelier Tactiform				•	69
Chiffres rugueux Montessori par Nathan	•			•	127
Graphisme rugueux	•				204
Lettres rugueuses Montessori par Nathan	•			•	123
Lettres rugueuses	•			•	204
Lettres rugueuses Montessori	•			•	159
Pistes graphiques	•			•	46
Solides bois	•				251
Tactidominos	•				67
Tactilo				•	67
Tactiloto	•				67
Tactiloto des solides	•			•	68
Tactiludi Animaux	•			•	66

Perception visuelle

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Atelier LudiTab - L'aquarium	•			•	80
Atelier LudiTab - Les avions	•			•	79
Atelier LudiTab - Les lettres miroirs	★	•		•	77
Atelier LudiTab - Les petites cabanes	•			•	76
Atelier LudiTab - Reflets dans l'eau	•			•	80
Atelier Tris - Les éléphants	★	•		•	235
Chaussettes magnétiques (Les)	•	•			83
Chiffres rugueux Montessori par Nathan	•			•	127
Duo - A, B, C	•			•	39
Duo - 1, 2, 3	•			•	39
Flexigame	•				63
Géocolor	•	•		•	249
Imagiers photos	•				166
Lettres rugueuses Montessori	•			•	123, 159
Lettres rugueuses	•			•	204
Magneticolor	•			•	45
Magneticolor - Numération de 0 à 10	•	•		•	45
Maxicoloro®	•			•	51
Puzzles magiques	★	•		•	27
Table lumineuse sans fil	★	•		•	291
Triomo	•			•	71

Perception auditive

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Atelier d'écoute musicale et d'expression	•	•			176
Imagier sonore des animaux	•			•	177
Imagier sonore des petits	•			•	177
Maison des sons (La)	★	•		•	185
Les chansons à... rimer et articuler				•	179
Les petites percussions en 20 séances				•	178
Loto des situations sonores				•	64
Musicode	•	•		•	190
Oratio - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral				•	136
Premier loto des situations sonores				•	64

MOTRICITÉ FINE

Habilité gestuelle et coordination bi-manuelle

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Actipaniers gigognes	•				49
Actipingouins	•				49
Actipoupi	•				48
Animaux à lacer	•				50
Atelier Farandole	•			•	50
Boulcolor	•			•	42
Coccinelle à visser	•				40
Labolud®	★	•		•	14
Pistes magiques	•	•			47
Vissacolor	•			•	40

Habilité gestuelle et coordination œil-main

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Atelier Triolo	•			•	43
Boulcolor	•			•	42
Chiffres rugueux Montessori par Nathan	•			•	127
Géométrie	•			•	250
Labolud®	★	•		•	14
LabyCubes	•			•	84
Lettres rugueuses Montessori	•			•	123
Magnetico	•	•			20
Magneticolor	•			•	45
Magneticolor - Numération de 0 à 10	•	•		•	45
Maxi-puzzles - Les pompiers	•			•	28

Parcours magnétique en fleurs	•	•			45
Pince-ciseaux	•				42
Premières maquettes	•			•	25
Puzzles bois - Animaux du monde	•				35
Puzzles bois - Les animaux de la savane	★	•			36
Tissacolor	★			•	41
Tricolor				•	43

LANGAGE

Expression - Compréhension

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Apprentilangue - Rituels de vocabulaire				•	133
Dimodimage	•	•			168
Éducartes - Animaux	•				85
Éducartes - Lexico	•				85
Imagier photos	•			•	166
Jeu de langage	•				171
Jeu des familles mots	•				170
J'Orailz	•	•			169
Kimi la mascotte				•	106
Makoo la peluche				•	140
Marionnettes	•				107
Oratio - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral				•	136
Parlons des expressions	•			•	178
Premier jeu de langage	•				171
Triomo				•	71

Phonologie

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Amis des sons (Les)		•		•	183
Atelier des sons		•			186
Atelier tris - Les amis des sons		•			184
Ateliers Syllabes		•	•	•	180
COLORCODE - Syllabes	★	•		•	55
Discolud - Phonèmes et syllabes		•		•	61
Discolud - Rimes et syllabes		•		•	61
Guide d'activités - Une année de Phonologie GS				•	156
Logico Primo - Syllabes				•	59
Logico Primo - Syllabes et mots				•	59
Maison des sons (La)	★	•		•	185
Matériel Montessori				•	124
Roues des sons (Les)				•	65

Langage écrit

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Affiches des lettres de l'alphabet				•	161
Apprentilangue - La boîte à écrire	★	•		•	135
Atelier Boîtes à lettres				•	191
Ateliers d'entraînement visuel		•			189
Atelier des mots 1		•		•	192
Atelier des mots 3		•	•	•	194
Atelier LudiTab - Les lettres miroirs	★	•		•	77
Atelier mots croisés 2		•		•	197
COLORCODE - Lettres capitales		•		•	56
COLORCODE - Lettres capitales et script		•		•	56
Discolud - Lettres et graphies		•		•	61
Duo - A, B, C				•	39
Éducartes - Animaux				•	85
Lettres magnétiques capitales - Grand Format		•			198
Logico Primo - Lecture				•	59
Mots codés - Les animaux				•	195
Roues des lettres (Les)				•	65

Graphisme et écriture

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités modulables / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Apprentilangue - La boîte à écrire	★	•		•	135
Ardoises lignées magnétiques		•	•		207
Atelier Graphisme Photos		•		•	211
Bandes lignées magnétiques Grand format		•	•		209
Bien écrire à la maternelle				•	159
Cahier Gurvan		•			161
Chiffres rugueux				•	204
Chiffres rugueux Montessori par Nathan				•	127
Date du jour (La)	★	•		•	263
Grands supports magnétiques - Tracés graphiques		•	•	•	208
Lettres cursives lignées magnétiques		•	•		209
Lettres magnétiques		•	•		198
Lettres rugueuses				•	204
Lettres rugueuses Montessori				•	123
Lettres rugueuses Montessori - Capitales d'imprimerie				•	159
Magneticolor				•	45
Magneticolor - Numération de 0 à 10		•		•	45
Matériel Montessori				•	124
Mes cahiers d'écriture				•	160
Mes cahiers d'écriture - Les chiffres				•	161
Pistes graphiques - Les lettres				•	201

Pistes graphiques - Les tracés	•		•		46
Pistes magiques	•	•			47
Table lumineuse sans fil	•		•		291
Tracés rugueux muraux - Les lettres	•				203
Tracés rugueux muraux - Les nombres	•				198

LOGIQUE ET MATHÉMATIQUES

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités motrices / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
1, 2, 3 Coloredo		•			74
4, 5, 6... je compte	•				72
Atelier Aباques	•	•			236
Atelier Boîtes à compter	•				218
Atelier Compléments du nombre		•	•	•	223
Atelier Cubes & Nombres	•	•	•		220
Atelier Cubes en rythmes	•				242
Atelier Grandeurs		•	•	•	248
Atelier Maxiperles de 1 à 6	•	•			231
Atelier Mini-rythmes et maxi-perles	•	•			243
Atelier Nombres à composer	•	•			222
Atelier Premiers nombres	•	•			216
Atelier Quadriformes			•		240
Atelier Résolution de problèmes - Numération 1	★	•	•		226
Atelier Résolution de problèmes - Numération 2	★	•	•		227
Atelier Tris - Les éléphants	★	•	•		235
Atelier Tris	•	•			234
Blocs pour compter	•	•			214
COLORCODE - Nombres de 1 à 3	•	•	•		56
COLORCODE - Nombres de 1 à 6	•	•	•		56
COLORCODE - Couleurs et formes	★	•	•		54-55
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles	★	•	•		54-55
Constellations magnétiques - Grand format	•	•			233
DéfiNombres		•			75
DéfiPixels - Numération	★	•	•		73
Discolud - Nombres et quantités	•				60
Duo - 1, 2, 3	•	•			39
Éducartes - Les nombres	•				85
J'apprends avec Kimi - Atelier 1, 2, 3	•				120
Jouons avec 1, 2, 3	•				72
Logico Primo - Compléments à 10	•		•		57
Logico Primo - Numération	•		•		58
Logicoloredo	•	•			242
Longueurs des Petits	•	•	•		246
Longueurs en Couleurs	•	•			247
LudiTab logique - Numération	•				75
Ma boîte à décomposer (MHM)	•	•	•		146
Ma boîte de magnets (MHM)	•	•	•		149
Magneticolor - Numération de 0 à 10	•	•			45
Mains magnétiques pour compter	•	•			214
Matériel Montessori par Nathan	★	•	•	•	122-129
Nombres magnétiques - Grand format	•				198
Numerocolor	•	•	•		217
Puzzles - Les quantités de 1 à 6	•	•			38
Quadrícubes	•		•		84
Ritmocolor	•	•	•		241
Roues des nombres (Les)	•		•		65
Shikacolor	•	•	•		82
Un jour, un problème	★	•	•		150

Repérage spatial

À la bonne place	•	•	•		81
Atelier LudiTab - L'aquarium	•		•	•	80
Atelier LudiTab - La rue	•		•	•	79
Atelier LudiTab - Les avions	•		•	•	79
Atelier LudiTab - Les lutins	•		•	•	78
Atelier LudiTab - Les petites cabanes	•		•	•	76
Atelier LudiTab - Reflets dans l'eau	•		•	•	80
Atelier Points de vue	•		•	•	255
Atelier Quadrícodage	•	•			261
Atelier Quadriformes	•		•	•	240
Atelier Topologie	•		•		256
Ma boîte de magnets (MHM)	•	•	•		149
MagnétiCubes	•	•	•		256
Organicubes	•		•		257
Premiers parcours codés	•		•	•	260
Repérage en forêt	•		•	•	258
Sur un arbre perché	•	•	•	•	83
Topoprino	•	•	•		172
Toporama	•	•			254

Repérage temporel

Calendrier magnétique à construire	★	•	•		263
Date du jour (La)	★	•	•		263
Histoires séquentielles sonores	•		•		175
Imagiers photos - Les saisons	•		•		174
Le Bon Sens des Images	•		•		173
Puzzles Bois - Kimi - Les saisons	★	•	•		31

FONCTIONS COGNITIVES

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités motrices / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Attention, concentration					
Atelier LudiTab - L'aquarium	•		•	•	80
Atelier LudiTab - Le manège	•		•	•	78
Atelier LudiTab - Les avions	•		•	•	79
Atelier LudiTab - Lettres miroirs	★	•	•	•	77
Atelier LudiTab - Les petites cabanes	•		•	•	76
Atelier LudiTab - Les petits martiens	•		•	•	76
Ateliers Quadriformes			•	•	240
Atelier tris - Les animaux	•		•		239
Chaussettes magnétiques (Les)	•	•	•	•	83
DéfiCubes	•		•	•	75
DéfiNombres		•	•		75
DéfiPixels - Numération	★	•	•		73
Être bien pour apprendre			•		154
Flexigame	•	•	•	•	63
Jeux des portraits	•		•	•	82
LabyCubes	•		•	•	84
Magneticolor	•	•	•		45
Magneticolor - Numération de 0 à 10	•	•	•		45
Maxiloto - Animaux	•		•		70
Mosaic - Symétricolor			•		53
Puzzles magiques	★	•	•		27
Table lumineuse sans fil	★	•	•		291

Mémorisation

Éducartes - Les nombres	•				85
Flexigame	•		•	•	63
Jouons avec 1, 2, 3	•				72
Triomo	•		•		71

Stratégie, planification

À la bonne place	•	•		•	81
Atelier Géoplans			•		251
Atelier Quadrícodage	•	•			261
DéfiCubes	•		•	•	75
Géobambouchi			•		19
Labolud®	★	•	•	•	14
LabyCubes	•		•	•	84
Logico Primo - Décodage, codage	•		•	•	58
Magnético	•	•	•		20
Premières maquettes	•			•	25
Premiers parcours codés	•		•	•	260
Quadrícubes	•			•	84
Technico junior	•		•		21

VIVRE ENSEMBLE

	Manipulation / Préhension facilitées	Pièces magnétiques	Activités motrices / Utilisation différenciée	Activités autocorrectives	Page
Bonnes manières à l'école (Les)	•				85
Éducartes - Les métiers	•				85
Être bien pour apprendre			•		154
Être bien pour apprendre - Oser la classe dehors	★		•		155
Imagier photos - Les émotions	•		•		165
Imagier photos - Les objets de la maison	•		•		166
Imagier photos - Les vêtements	•		•		166
Jeu des couleurs	•	•			82
Kimi la mascotte	•		•		106
Makoo la peluche			•		140
Maxiloto Vie quotidienne	•				71
Maxipuzzles bois - L'hôpital	•		•		28
Mission forêt propre	•				85
Mosaic - Émotions			•		52
Oratio - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral			•		136
Petipano - Bob et Lisa s'habillent	•	•			39
Puzzles bois - Hors de danger	•		•	•	37
Puzzles bois - J'aide les grands	•		•		36
Puzzles bois - Je prends soin des autres	•		•		35
Puzzles bois - Les animaux en famille	•		•		31
Puzzles bois - Les bons moments à l'école	•		•		36

1, 2, 3 Colorado 74, 228
 1, 2, 3 je compte 72
 4, 5, 6 je compte 72
12 Défis à relever en équipes (MHM) 147

A

1, 2, 3 Colorado 74, 228
 1, 2, 3 je compte 72
 4, 5, 6 je compte 72
 À la bonne place 81, 254
 Abaques de tri 44, 236-237, 245
 Actibaby 322
Actigym 315-320
 Actimousse® 323
 Actipaniers gigognes 49
 Actipingouins 49
 Actipoupi 48
 Activités de phonologie - Montessori Nathan 123
Activités motrices 315-325
 Affiches des lettres de l'alphabet - MDI 161
Agrès Filet - Actigym 318
 Alphabet mobile - Montessori Nathan 124
Aménagement de la classe 272-313
 Amis des sons (Les) 183-184
 Animaux à compter 232
 Animaux à lacer 49
 Animaux de la ferme 110
Apprentissage - La boîte à écrire 135
Apprentissage - La boîte à écrire - Les mots de la PS 135
 Apprentissage - Le vocabulaire autrement ! 130
 Apprentissage - Rituels de vocabulaire 133
 Ardoise blanche magnétique 210
 Ardoise lignée magnétique 207
 Ardoises entraînement graphique 206
 Assise Flexible 276, 298
 Assise mobile basse Flexible 277, 298
 Assise mobile courbe Flexible 277
 Assise mobile haute Flexible 277, 298
 Atelier 1, 2, 3 (j'apprends avec Kimi) 120, 215
 Atelier Abaques 236-237
 Atelier Acromaths 238
 Atelier Acromaths des petits 238
 Atelier Boîtes à compter 218-219
 Atelier Boîtes à lettres 191
 Atelier Boîtes à nombres 224
 Atelier Compléments du nombre 223
 Atelier Cubes en rythmes 242
 Atelier Cubes et Nombres 220-221
 Atelier d'écoute musicale et d'expression 176

Atelier des mots 192-194
 Atelier des sons 186
 Atelier Farandole 50
 Atelier Géoplans 251
 Atelier Grandeurs 248
 Atelier Graphisme - Photos 211
 Atelier La chenille 81
 Atelier LudiTab 76-80
Atelier LudiTab - Les lettres miroirs 77, 200
 Atelier Maxicolore® 51
 Atelier Maxi-perles de 1 à 6 231
 Atelier Mini-rythmes et maxi-perles 243
 Atelier Mots croisés 196-197
 Atelier Nombres à composer 222
 Atelier ordinal 230
 Atelier Points de vue 255
 Atelier Premiers nombres 216
 Atelier Quadricodage 261
 Atelier Quadriformes 240
Atelier Résolution de problèmes - Numération 1 226
Atelier Résolution de problèmes - Numération 2 227
 Atelier Rythmes et perles 243
 Atelier Tactiform 69
 Atelier Topologie 256-257
 Atelier Triolo 43
 Atelier Tris 234
 Atelier Tris - Les amis des sons 184
 Atelier Tris - Les animaux 239
Atelier Tris - Les éléphants 235
 Atelier Tris - Les matières 266
 Atelier Zigomaths 225
 Ateliers d'entraînement visuel 189
 Ateliers Syllabes 180
 Automobile (Coin jeux) 109
 Avant l'écriture cursive - Cahier (MDI) 160

B

Bac à eau et à sable 313
 Bac à livres 303-305
 Bacs plastique 285
 Bacs pour chevalet 310
 Bambouchi 18
 Bambouchicolor 18
 Banc 93, 294
 Bande lignée - Repositionnable 210
 Bande lignée magnétique 207, 209
 Banquette 299
 Basculo pont 320
 Base 10 232
 Bateau (Coin jeux) 109
 Bâtons de gymnastique 324
 Berceau de poupée 105
 Bi bascule 320

Bibliothèque biface 300
 Bien écrire à l'école maternelle - Guide d'activités (MDI) 159
 Bien écrire et aimer écrire (MDI) 158
 Blocs logiques 244
 Blocs pour compter 214
 Boîte à écouter 178
Boîte à énigmes - Cycle 1 147
Boîtes à écrire (Apprentissage) 135
 Boîtes à nombres 224
 Boîtes de tri 235, 245
 Bon Sens des Images (Le) 173
 Bon Sens des Mots (Le) 188
 Bonnes manières à l'école (Les) 85
 Boulcolor 42
 Briques plastique géantes 23
 Brochettes maxi-perles 44

C

Caddie 90
 Cahier d'écriture - Les chiffres (MDI) 161
 Cahier Gurvan 3 mm (MDI) 161
 Caisse enregistreuse bois 90
Calendrier magnétique à construire 263
 Camion restaurant (Coin jeux) 91
 Cap sur le langage 138
 Casier à roulettes 294
 Casier carton 289
 Casque stéréo 178
 Cerceaux plats 324
 Chaise haute 99, 104
 Chansons à... bouger et danser (Les) 325
 Chansons à... danser ensemble (Les) 325
 Chansons à... rimer et articuler (Les) 179
 Château 110
 Chauffeuse 299
 Chaussettes magnétiques (Les) 83
 Chevalet collectif 308
 Chevalet compact 309
 Chevalet double 310
 Chevalet Flexible 278, 307
 Chevalet mobile 308
 Chiffres rugueux 204
 Chiffres rugueux - Montessori Nathan 127
 Circuit de train 113
Classe flexible 270-278
 Clorofile (Coin jeux) 97
 Coccinelle à visser 40
 Coiffeuse 103
 Coiffeuse de table 105
 Coin jeux carton à décorer 94, 107
 Coin refuge Flexible 276
Coin scénarios 88-89

Collection MHM (Méthode Heuristique de Mathématiques) 144-149
 Collections et quantités de 1 à 3 - Montessori Nathan 127
 Colonnes à bacs 284
 Colonnes à cases 288
 Colonnes à plateaux 281
COLORCODE 54-56
COLORCODE - Syllabes 1 55
COLORCODE - Syllabes 2 55
COLORCODE - Couleurs et formes 2 55
COLORCODE - Couleurs, formes et tailles 2 55
 COLORCODE - Support 55, 148
 Combiné chambre 101
 Combiné cuisine 93, 96-97, 100, 102
 Combiné lingerie 97, 103
 Combiné toilette 97
 Cônes multifonctions 324
Conscience phonologique 123, 179-187
 ConstriClac 22
 Construction multicubes 22
 Couette 105
 Coussin carré bicolore 298
 Coussin d'assise Flexible 273
 Couvercle-plan de jeu 313
 Couvercles pour bacs plastique 285
 Cubes réglables 232, 245
 Cuisine 95, 98
 Cuisinière 95, 98

D

Date du jour (La) 263
Découvrir les nombres et leurs utilisations 214-233
 DéfiCubes 75
 DéfiNombres 75, 228
DéfiPixels - Numération 73, 229
 Dés de 1 à 6 233
 Desserte d'activités 310
 Détente et relaxation 325
 Digicartes Phonologie 187
Digrammes mobiles - Montessori Nathan 124
 Digrammes rugueux - Montessori Nathan 124
 Dimodimage 168
 Dinette 94
 Discolud 60-61
 Dos haut bibliothèque 291, 302
 Double colonne à bacs 284
 Double colonne à plateaux 281
 Duo - 1, 2, 3 39
 Duo - A, B, C 39, 200

E	
Éducartes - Animots.....	85
Éducartes - Les métiers.....	85
Éducartes - Les nombres.....	85
Éducartes - Lexico.....	85
Élastiques Goplans.....	251
Éléphants de tri	245
Encastrement - Les 4 saisons.....	38, 264
Équipement de la classe	270-313
Etabli.....	109
Être bien pour apprendre - Accueillir et enseigner en TPS et PS.....	154
Être bien pour apprendre - Les sciences cognitives en pratique à la maternelle ..	154
Etre bien pour apprendre - Oser la classe dehors	155
Évier.....	95, 98
Exercices graphiques.....	201-211
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	234-248
Explorer le monde	254-267

F	
Façades (Maison Nathan).....	92
Ferme.....	110
Feutres fins.....	206
Fiches Maxiboulons.....	40
Fichier Bambouchicolor.....	18
Fichier Géobambouchi - Formes géométriques.....	19
Fichier Magnetico.....	20
Fichier Mobilo® Nathan.....	20
Fichier Perfectionnement graphique.....	206
Fichier Technico junior®.....	21
Flexi' class - Plan d'activités Flexible	272
Flexi' class Nathan	270-278
Flexigame - Animaux & Tailles.....	62
Flexigame - Formes & Couleurs.....	63
Flexigame - Fruits, Légumes & Couleurs.....	63
Foulards.....	324
Four à micro-ondes.....	95
Frises des phonèmes - Montessori Nathan.....	124
Fruits du marché.....	94

G	
Galettes multicolores.....	293, 298
Garage.....	112
Garde-manger.....	102
Géobambouchi.....	19
Géocolor.....	249
Géocnect.....	21

Géométrie.....	250
Géostick.....	246
Gommettes.....	232, 244-245, 265
Gommettes lettres majuscules.....	198
Grand bac à eau.....	313
Grand garage.....	112
Grand lit.....	105
Grand tapis de routes.....	111
Grand tapis nature.....	115
Grande bibliothèque biface.....	300
Grands supports magnétiques - Tracés graphiques.....	208
Grands tableaux à double entrée magnétiques.....	252
Graphisme	201-211
Graphismes rugueux.....	204
Grille murale de rangement.....	102
Grilles Labلود®.....	14
Grilles Maxicolore®.....	51
Guide d'activités - Une année de phonologie GS.....	156
Guides Zoom - Découvrir le monde végétal.....	265

H I	
Histoires séquentielles sonores ..	175, 264
Ilot lecture.....	305
Imagier photos - Aliments.....	166
Imagier photos - Animaux.....	164
Imagier photos - Graphismes.....	167, 211
Imagier photos - Le quotidien.....	166
Imagier photos - Les animots.....	165
Imagier photos - Les objets de la maison.....	166
Imagier photos - Les saisons.....	174, 264
Imagier photos - Les verbes.....	165
Imagier photos - Les vêtements.....	166
Imagier sonore des animaux.....	177
Imagier sonore des petits.....	177
Imagier Zoom - Découvrir le monde végétal.....	167, 265

J	
J'apprends à programmer un robot.....	152
J'apprends avec Kimi - Atelier 1, 2, 3.....	120, 215
J'apprends avec Kimi - Mon corps.....	119
J'apprends les mots du quotidien avec Kimi.....	118, 262
J'apprends les petits nombres avec Kimi.....	119
Je chante l'alphabet.....	200
Jetons magnétiques grand format - Constellations.....	233
Jetons magnétiques grand format - Doigts de la main.....	233

Jetons magnétiques grand format - Lettres capitales.....	198
Jetons magnétiques grand format - Nombres.....	198, 233
Jeu de langage.....	171
Jeu des couleurs.....	82
Jeu des familles mots.....	170
Jeux chantés, jeux dansés.....	325
Jeux de construction	14-23
Jeux de la nature.....	172
Jeux de numération	56-58, 72-75, 228-229
Jeux des 5 sens.....	69
Jeux des aliments.....	170
Jeux des portraits.....	82
Jeux sonores des instruments de musique.....	178
Jeux vocaux et chant choral en 20 séances.....	179
J'OrailZ.....	169
Jouons avec 1, 2, 3.....	72
Kimi - Puzzles bois	31, 262

K L	
Kimi la mascotte.....	106, 120
Labلود®	14
Labلود® - Engrenages	17, 267
LabyCubes.....	84
Langage écrit en pédagogie Montessori	122
Lave-linge.....	95
Le Bon Sens des Syllabes.....	182
Légumes du marché.....	94
Les amis des sons.....	183
Les clés de l'EPS à la maternelle - Les équilibres	153, 325
Les roues des lettres.....	65
Les roues des nombres.....	65
Les roues des sons.....	65
Lettres capitales rugueuses.....	204
Lettres cursives lignées magnétiques.....	207, 209
Lettres cursives rugueuses.....	204
Lettres magnétiques capitales.....	198
Lettres magnétiques cursives.....	198
Lettres magnétiques script.....	198
Lettres rugueuses - Montessori Nathan.....	123
Lettres rugueuses Montessori - Minuscules cursives.....	159
Lettres rugueuses Montessori - Capitales d'imprimerie.....	159
Lit.....	99, 103, 105
Logico Primo.....	57-59
Logicolore®.....	242
Longueurs des Petits.....	246
Longueurs en Couleurs.....	247
Loto des quantités de 1 à 30 - Montessori Nathan.....	129

Loto des situations sonores.....	64
Loto sonore des bruits familiers.....	64
LudiTab logique.....	75

M	
Ma boîte à décomposer - Cycle 1.....	146
Ma boîte de magnets - Découvrir les nombres.....	149
Ma boîte de magnets - Explorer les formes.....	149
Machine à laver.....	98
Magasin.....	90
Magnetico.....	20
Magneticolor.....	45
Magneticolor - Numération de 0 à 10.....	45
MagnétiCubes.....	256
Magnets formes géométriques.....	249
Maillons géométriques.....	22
Mains magnétiques pour compter.....	214
Maison de poupées.....	114
Maison de poupées modulable.....	114
Maison des sons (La)	185
Maison Nathan.....	92
Makoo (Le tour du monde de).....	140
Makoo la peluche.....	140
Marionnettes à doigts Boucle d'or et les 3 ours.....	107
Marionnettes à doigts pour comptines.....	107
Marionnettes du monde.....	106
Matelas.....	298
Mathématiques en pédagogie Montessori	122
Matriochkas.....	38
Maxi Construction multicubes.....	22
Maxi-bibliothèque biface.....	301
Maxiboulons.....	40
Maxicolore®.....	51
Maxi-garage.....	112
Maxi-gommettes géométriques.....	245
Maxi-jetons plastique bleu.....	232
Maxi-jetons plastique couleurs.....	232
Maxiloto Aliments.....	71
Maxiloto Animaux.....	70
Maxiloto Vêtements.....	70
Maxiloto Vie quotidienne.....	71
Maxi-magnets - Le mini-monstre à compter PS	149
Maxi-magnets - Le monstre à compter MS/GS	149
Maxi-meuble à étagères.....	279
Maxi-perles.....	44
Maxi-présentoir.....	302
Maxipuzzles.....	28
MDI (Maison des Instituteurs).....	156-161
Météo des petits.....	262
Meuble à déguisements compact.....	108
Meuble à étagères.....	279

Meuble à grandes cases 289

Meuble à papiers à tiroirs 311

Meuble à peinture 310

Meuble de l'enseignant Flexible 278

Meuble de rangement 102

Meuble de toilette 103

Meuble de tri 98

Meuble flexible 2 colonnes 65 cm 272

Meuble multi-étagères 279

Meubles à cases 288

Meubles à cases et étagères 287

Meubles à étagères 286-287

Meubles à plateaux 280-281

Meubles à portes 287

Meubles d'activités à bacs 282-283

Meubles d'activités à cases 288

Meubles d'activités à étagères 286

Meubles Flexible 272-273

MHM - 12 défis à relever en équipes - Au fil des saisons 147

MHM - 12 défis à relever en équipes - Dans la forêt 147

MHM - COLORCODE - Les mini-monstres à compter 148

MHM - COLORCODE - Les monstres à compter 148

MHM - Guide de la méthode 144

MHM - Guide des séances et Ressources 144

MHM - Mon premier cahier de maths 146

Minibriques 23

Miroir 105

Miroir adhésif 108, 296

Mission forêt propre 85, 266

Mobilier de bibliothèque 300-305

Mobilier mousse 298-299

Mobilo® Nathan 20

MobiNathan 279-291

Modules Flexible 275

Mon cahier d'activités - Atelier Abaques 2 237

Mon cahier d'activités - Atelier Boîtes à compter 3 219

Mon cahier d'activités - Atelier des mots 3 194

Mon cahier d'activités - Atelier Quadricodage 261

Mon cahier de mots à écrire 126

Mon cahier de mots à lire 126

Mon cahier de vocabulaire 134

Mon cahier des nombres 146

Mon premier cahier de maths 146

Montessori à l'école maternelle - Pourquoi et comment réinventer sa pratique 122

Montessori par Nathan 122-129

Mosaïc - Émotions 52

Mosaïc - Formacolor 51

Mosaïc - Géomosaïc 53

Mosaïc - Grilles 53, 199

Mosaïc - Lettres capitales et script 199

Mosaïc - Symetricolor 53

Mosaïccolor 53

Motricité fine 40-50

Mots à écrire Mots à lire 125-126

Mots codés - Les animaux 195

Multicubes 232, 242

Multi-cuisinière 95

Multi-évier 95

Musicode 190

N O

Nattes de sol 321

Numerocolor 217

Oratio - 17 activités ritualisées pour développer le langage oral 136

Organicolor 250

Organicubes 257

Ours de tri 244

P

Panier 94

Paniers plastique 94

Panneau mural de peinture 309

Parcours de motricité 315-320, 322-323

Parcours magnétique en fleurs 45

Parlons des expressions 176

Pédagogie (ressources) 122, 130, 144, 153-155, 158

Perles bois 50

Perles de tri 44, 245

Perles numériques colorées - Montessori Nathan 128

Petipano - Bob et Lisa s'habillent 39

Petit garage 112

Petit Pont 320

Petit tapis de réception 321

Petite bibliothèque biface 301

Petites percussions en 20 séances (Les) 178

Petits bacs transparents 285

Picfils 210

Pince à papier 310

Pince en bois 43

Pince pour cerceaux et bâtons 324

Pince-ciseaux en bois 42

Pions Maxicolore® 51, 244

Pions Maxigéocoloredo® 245

Pions-lettres majuscules 199

Pions-lettres majuscules et script 199

Pions-lettres script 199

Pions-numération 233

Pistes graphiques 46, 201

Pistes graphiques - Les chiffres 201

Pistes graphiques -

Les lettres cursives 201

Pistes graphiques - Les lettres en scripte 201

Pistes graphiques - Lettres capitales 201

Pistes magiques 47

Plan de travail Flexible 276

Planche à roulettes 324

Planches et lettres magnétiques 196

Plaques pour Multicubes 232, 242

Plateaux d'activités 23, 281

Pochette murale de tri 295

Pochette murale double face 134, 295

Pochette murale grand format 295

Pochette repositionnable 296

Pochette zippée 297

Pochettes murales de rangement 295

Porte-étiquettes magnétiques 186, 297

Porte-étiquettes repositionnables 285, 297

Porte-perles - Activités de 1 à 19 - Montessori Nathan 128

Porte-photos magnétiques 169

Pouf 298

Poupées gigognes 48

Poussette 104

Premier jeu de langage 171

Premier loto des situations sonores 64

Première monnaie (Ma) 92

Premières maquettes 24-25

Premiers parcours codés 260

Présentoir 302

Présentoirs muraux en métal 302

Primo Maxicolore® 51

Puzzle Géant - Les dinosaures 29

Puzzles bois 28-39

Puzzles bois - Les animaux de la savane 36

Puzzles cycle de vie 39, 265

Puzzles découverte du corps 38

Puzzles Kimi - Les saisons 31, 262

Puzzles magiques - Les animaux 26-27

Q R

Quadricubes 84

Range-puzzles 38

Range-tout 99

Range-tout magnétique 296

Réassort Mosaïc Pions 51

Réassort réglettes 199, 233, 244

Réfrigérateur 95

Répartiteur multicasque stéréo 178

Repérage en forêt 258

Ritmo 241

Ritmocolor 241

Robinson (Coin jeux) 93

Roues des lettres (Les) 203

Roues des nombres (Les) 229

Roues des sons (Les) 187

Roulettes MobiNathan 290, 311

S

Sacs lestés 324

Scénario - Suites chronologiques 174

Sèche-dessins mobile 311

Sèche-dessins mural 311

Shikacolor 82

Sol de protection modulable 320

Solides bois 251

Station garage 113

Structuro 258

Studio (Coin jeux) 100-101

Stylets 201

Support blanc individuel repositionnable magnétique 206, 276

Sur un arbre perché 83

Surmeuble à portes 290

Surmeuble compartimenté 290, 311

Surmeuble de présentation 281

T

Table 93, 96, 99, 101, 104

Table à jouer 108

Table à jouer à roulettes 108

Table d'activités des petits 312

Table lumineuse sans fil 291

Table multiactivités 312

Tableau à double entrée magnétique 252

Tableau ardoise repositionnable magnétique 296

Tableau blanc repositionnable magnétique 296

Tabouret 96, 99, 101, 104

Tabouret à roulettes 278

Tactidominos 67

Tactilo® 67

Tactiloto 67

Tactiloto des solides 68

Tactiludi - Animaux 66

Tactilutins 66

Tapis 4 couleurs 321

Tapis Confort 321

Tapis d'activités autonomes 276

Tapis de jeux anti-bruit 23, 281

Tapis de réception 321

Tapis de regroupement - Décor 292

Tapis de regroupement - Formes et couleurs 292

Tapis de regroupement vinyle - Nature 293

Tapis de routes vinyle 111

Technico junior® 21

Théâtre de marionnettes.....	106	Tracés rugueux repositionnables -		Triomo.....	71	Vers l'écriture cursive - Cahier.....	160
Tissacolor	41	Les nombres.....	202	Tripod - Labolud®.....	14	Village à construire.....	110
Topoprime.....	172, 259	Traceurs formes.....	205, 250			Vissacolor.....	40
Toporama.....	254	Traceurs graphismes.....	205			Vitamine (Coin jeux).....	98
Tour à livres.....	300	Tradition (Coin jeux).....	96			Voitures en bois.....	112
Tour du monde de Makoo (Le) - Rituels d'éveil à la diversité linguistique.....	140	Train express.....	113			Zigomaths (Les).....	225
Tracés rugueux - Repositionnables.....	202	Tribancs.....	294	Un jour, un problème	150	Zoom (Imagier).....	167, 265
Tracés rugueux - Repositionnables - Les lettres.....	203	Tricolor.....	43	Vaisselle.....	104		
		Triolo.....	44	Véhicules de tourisme.....	112		



Pour compléter et prolonger la durée de vie de vos ateliers pédagogiques, retrouvez ici les solutions pour 2 ou 4 enfants supplémentaires :

JEUX POUR APPRENDRE

Farandole - Complément 2 enfants

313 309 **375 129 4**.....

Shikacolor - Complément 2 enfants

313 309 **343 010 6**.....

LANGAGE

Atelier Boîtes à lettres - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Atelier des mots 1 - Complément 2 enfants

313 309 **342 215 6**.....

Atelier des mots 2 - Complément 4 enfants

313 309 **342 230 9**.....

Atelier des mots 3 - Complément 2 enfants

313 309 **342 818 9**.....

Atelier Mots croisés - Complément 2 enfants

313 309 **336 920 8**.....

Atelier Mots croisés 2 - Complément 2 enfants

313 309 **336 931 4**.....

Le Bon Sens des Syllabes - Complément 2 enfants

313 309 **388 059 8**.....

MATHÉMATIQUES

J'apprends avec Kimi - Atelier 1, 2, 3 - Complément 2 enfants

313 309 **125 148 2**.....

Atelier Abaques 1 - Complément 4 enfants

313 309 **305 167 7**.....

Atelier Abaques 2 - Complément 4 enfants

313 309 **305 173 8**.....

Atelier Acromaths des petits - Complément 4 enfants

313 309 **342 271 2**.....

Atelier Boîtes à compter 1 - Complément 2 enfants

313 309 **388 418 3**.....

Atelier Boîtes à compter 2 - Complément 2 enfants

313 309 **388 416 9**.....

Atelier Boîtes à compter 3 - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Atelier Compléments du nombre - Complément 2 enfants

313 309 **363 111 4**.....

Atelier Cubes en rythmes - Complément 2 enfants

313 309 **340 514 2**.....

Atelier Cubes et Nombres 1 - Complément 4 enfants

313 309 **388 431 2**.....

Atelier Cubes et Nombres 2 - Complément 2 enfants

313 309 **388 431 2**.....

Atelier Cubes et Nombres 3 - Complément 2 enfants

313 309 **343 007 6**.....

Atelier Géoplans - Complément 2 enfants

313 309 **340 506 7**.....

Atelier Grandeurs - Complément 2 enfants

313 309 **363 110 7**.....

Atelier Maxiperles de 1 à 6 - Complément 2 enfants

313 309 **333 366 7**.....

Atelier Mini-rythmes et maxi-perles - Complément 4 enfants

313 309 **388 055 0**.....

Atelier Nombres à composer 1 - Complément 2 enfants

313 309 **345 163 7**.....

Atelier Nombres à composer 2 - Complément 2 enfants

313 309 **345 165 1**.....

Atelier Quadriformes 1 - Complément 2 enfants

313 309 **345 167 5**.....

Atelier Quadriformes 2 - Complément 2 enfants

313 309 **345 161 3**.....

Atelier Résolution de problèmes - Numération 1 - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Atelier Résolution de problèmes - Numération 2 - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Atelier Rythmes et perles - Complément 4 enfants

313 309 **343 136 3**.....

Atelier Tris - Les éléphants - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Atelier Zigomaths 2 - Complément 2 enfants

313 309 **388 075 8**.....

Géocolor - Complément 2 enfants

313 309 **345 115 6**.....

Logicoloreto - Complément 4 enfants

313 309 **343 131 8**.....

Longueurs en Couleurs - Complément 2 enfants

313 309 **342 262 0**.....

Numérocator - Complément 2 enfants

313 309 **343 161 5**.....

EXPLORER LE MONDE

Atelier Points de vue - Complément 2 enfants

313 309 **908 598 0**.....

Atelier Quadriricodage - Complément 2 enfants

313 309 **342 819 6**.....

Atelier Structuro - Complément 2 enfants

313 309 **343 097 7**.....

Atelier Topologie 1 - Complément 2 enfants

313 309 **342 232 3**.....

Atelier Topologie 2 - Complément 2 enfants

313 309 **342 234 7**.....

Atelier Tris les matières - Complément 2 enfants

313 309 **305 162 2**.....

Premiers parcours codés - Complément 2 enfants

313 309 **343 163 9**.....

En savoir + sur ces compléments, tous les détails sur notre site : materiel-educatif.nathan.fr

• NATHAN, ÉDITEUR RESPONSABLE À VOTRE SERVICE!

Chez Nathan, la Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE) ce n'est pas nouveau. Depuis de nombreuses années déjà, notre activité et nos relations avec nos partenaires (fournisseurs, clients, prestataires, collaborateurs, institutions et organismes publics...) intègrent les préoccupations sociales, environnementales et économiques.

Pour en savoir plus sur toutes nos actions, rendez-vous sur notre site materiel-educatif.nathan.fr

Rubrique : Nos engagements

LA QUALITÉ AU MEILLEUR PRIX!

Dès les premières étapes de la conception et jusqu'au produit fini, nous accordons une importance extrême au respect des normes de santé, de sécurité, d'environnement... sans pour autant oublier vos contraintes budgétaires et vos exigences de qualité!

Pour la meilleure qualité au prix le plus juste, non seulement nous nous engageons à répercuter dans nos tarifs les baisses de prix de revient, mais en plus nous proposons tout au long de l'année des solutions économiques : lots, offres spéciales, possibilité de compléter des produits existants.

L'ÉCO-RESPONSABILITÉ

- Matériaux et procédés écologiques : nos fabricants privilégient matériaux et méthodes durables comme le bois ou le papier de forêts gérées de façon responsable.
- Produits conçus pour durer : nos produits sont non seulement robustes, mais ils sont en plus pensés pour que vous puissiez les compléter ou les modular au fil du temps ou de vos besoins pour qu'ils ne soient jamais dépassés.
- Ressources pour éduquer au développement durable et au respect de la nature.
- Collecte, tri et valorisation du mobilier professionnel usagé : nous participons à la filière de gestion des déchets d'ameublement en partenariat avec Valdélia, un éco-organisme professionnel agréé par le ministère de la Transition écologique et solidaire.

Numéro d'immatriculation au registre des Producteurs : FR013683-10N6QH

Numéro d'enregistrement en application de l'article L. 541-10 du Code de l'Environnement.

LA CONFORMITÉ ET LA SÉCURITÉ

Nos produits sont testés par des laboratoires agréés selon les normes françaises et européennes en vigueur. Ils sont bien évidemment conçus pour une utilisation intensive en collectivité et sont garantis 2 ans.

L'évaluation de la conformité de nos produits se fait généralement en 2 étapes : lors de la phase de conception du produit et après sa fabrication.

Pour en savoir plus sur la conformité de nos produits, rendez-vous sur notre site :

materiel-educatif.nathan.fr

Rubrique : Sécurité, normes et qualité

NATHAN AU SERVICE DES COLLECTIVITÉS ET DES MAIRIES

- Nos Délégués régionaux accompagnent les services éducatifs des mairies dans leur démarche achat : conseils personnalisés, projets d'aménagement, dossiers d'appels d'offres...

Selon les besoins des collectivités territoriales, nous mettons en œuvre des solutions de services adaptées : par exemple, selon les conditions du marché public, nous pouvons réaliser les prestations d'exécutions soit directement, soit en coordination étroite avec le titulaire du marché pour la bonne livraison dans les établissements de tous nos produits... jeux, meubles, structures de motricité.

DES CONSEILS D'EXPERTS

- Pour un contact de proximité, une présentation ou des conseils sur mesure pour l'aménagement d'un nouvel espace, faites appel à votre Délégué régional Nathan. Nos Délégués sont des interlocuteurs compétents et proches de vous ! Ils se déplacent dans votre établissement pour vous écouter, mieux comprendre vos besoins et vous aider à réaliser vos projets (voir page 337).

Ils organisent régulièrement des ateliers interactifs à distance via la plateforme Teams.

Consultez sur notre site, le calendrier des thématiques proposées et inscrivez-vous !

- Notre Service Clients, dont la mission est de répondre à vos questions, vous conseiller, enregistrer vos commandes et assurer le service après-vente, est à votre disposition par mail ou par téléphone.

- **24 h/24** directement à l'adresse : clients.maternelle@nathan.fr
- du lundi au vendredi, de 8 h 30 à 17 h 30, au : 01 53 55 26 20.

- **Grâce à l'aide en ligne** : materiel-educatif.nathan.fr, rubrique : « nous contacter » ; retrouvez également les réponses aux questions fréquemment posées.

VOS DEVIS

Établissez un devis rapide sur le site :
materiel-educatif.nathan.fr



VOS COMMANDES



• **Votre Délégué régional** vous conseille, rédige votre commande ou établit un devis lors de sa visite.



• **Sur materiel-educatif.nathan.fr** vous composez votre panier puis vous passez votre commande et choisissez le mode de règlement.

• **Par mail** : clients.maternelle@nathan.fr



• **Par téléphone** du lundi au vendredi au 01 53 55 26 20 de 8 h 30 à 17 h 30.



• **Par courrier** : Nathan Matériel Éducatif TSA 34164 - 77217 AVON CEDEX, adressez votre commande au Service Clients qui suivra sa préparation, son expédition et sa livraison avant d'établir la facturation selon le mode de règlement que vous aurez choisi.

Utilisez le bon de commande disponible en fin de catalogue (ou imprimez-en un à partir du site).

Reportez votre numéro de client (n° à 8 chiffres indiqué sur toutes nos correspondances). Inscrivez clairement le nom et l'adresse de votre établissement, ainsi que l'adresse précise de facturation. N'oubliez pas de faire apposer sur votre bon de commande le cachet de l'organisme payeur ou de joindre un bon d'engagement administratif.

RÈGLEMENT

À réception de la facture, adressez votre règlement à l'ordre d'Interforum.

Interforum 75627 Paris CEDEX 13
HSBC - 75013 Paris
Guichet 00512
Compte 05120083795-59

Les prix de vente 2024 sont TTC et garantis jusqu'au 31 décembre 2024, sous réserve de modification du taux de TVA.

Pour toute commande personnelle, joindre obligatoirement votre chèque au bon de commande.

Vous choisissez votre mode de règlement !



• **Par mandat administratif** : soumettez votre bon de commande ou votre devis à votre organisme payeur. Un bon administratif ou un cachet officiel suffit pour obtenir le paiement sur facture.

• **Par chèque** : envoyez-le par courrier joint à votre bon de commande.

• **Par carte bancaire** : votre commande en ligne nous est directement transmise de façon totalement sécurisée.

PRIX

Les prix indiqués dans ce catalogue sont garantis pour l'année 2024 en France métropolitaine, sauf fluctuations importantes des matières premières ou en cas d'erreur d'impression ou d'information erronée.

Attention : les prix de nos offres spéciales, les prix préférentiels, la littérature jeunesse et les livres de pédagogie sont nets de toutes autres remises ou conditions commerciales particulières. Pour la Guadeloupe, la Martinique et la Guyane française, les prix garantis pour l'année 2024 sont ceux portés dans le Tarif Spécial Antilles & Guyane 2024 annexé à ce même catalogue. Pour toute autre destination, consultez votre revendeur local.

UNE LIVRAISON RAPIDE ET ÉCONOMIQUE

Pour répondre avec rapidité à la demande de nos clients, nous avons mis en place une organisation logistique performante.

• Notre plateforme dans l'Oise gère en stock permanent l'ensemble de nos références afin de vous garantir la meilleure disponibilité des produits.

• Dès réception et traitement de votre commande, nos équipes s'engagent à vous livrer dans un délai de 5 à 10 jours maximum partout en France métropolitaine. Si vous souhaitez une date de livraison précise, merci de nous contacter au préalable avant de la noter clairement sur le bon de commande.

• Des frais de port réduits : pour la France métropolitaine, une participation forfaitaire de 9 € aux frais d'emballages et de livraison est facturée quels que soient le montant et le poids de vos achats. N'hésitez pas à grouper vos achats entre collègues par exemple ! Pour les livraisons hors France métropolitaine, consultez nos conditions générales de vente.

• Le suivi de votre livraison en ligne : un service accessible à partir du site materiel-educatif.nathan.fr dans votre espace personnel (Mon compte) après vous être connecté(e) avec votre identifiant et votre mot de passe.

• La livraison à une autre adresse que celle de votre établissement : n'oubliez pas de le mentionner sur votre bon de commande.

• Le droit de changer d'avis : vous n'êtes pas entièrement satisfait(e) d'un article commandé ? Vous avez 15 jours pour le retourner et l'échanger (retour du produit à l'état neuf dans son emballage d'origine, à vos frais). Pour faciliter votre échange, téléchargez le bon de demande de retour sur notre site materiel-educatif.nathan.fr, rubriques : « Nous contacter » et « Devis, commandes et SAV ».

LA LIVRAISON DE VOS COLIS

Les marchandises voyagent aux risques et périls du destinataire. Au moment de la livraison, reprenez le bordereau d'expédition et vérifiez, en présence du livreur, le nombre et l'état des colis livrés.

Si vous constatez une anomalie ou un problème, portez immédiatement sur le bordereau de transport l'information « COLIS ABÎMÉ », « COLIS OUVERT » ou « COLIS MANQUANT » par exemple.

N'oubliez pas : la mention « sous réserve de déballage » n'a aucune valeur juridique et ne vous permettra aucun recours ultérieur auprès du transporteur.

Indiquez également votre nom sur le bordereau daté et signé, et complétez du cachet de votre établissement.

En cas d'avarie constatée, vous disposez d'un délai de 72 heures pour effectuer une réclamation par lettre recommandée auprès du transporteur. Une copie pour information devra être adressée à notre Service Clients (article L.133-3 du Code de commerce).

Aucune réclamation ne pourra être prise en compte (produits manquants ou abîmés) sans le respect de cette procédure. Pour toute précision, reportez-vous à nos conditions générales de vente, article 2 (voir au verso de notre bon de commande).

La garantie produits

- Tous nos produits sont garantis 2 ans, en cas de défaut de qualité ou de résistance, constaté lors d'une utilisation normale et prévisible de ceux-ci.
- Tous nos articles sont vérifiés à chaque approvisionnement (qualité de la structure et des matériaux, fonctionnement, solidité et fiabilité) afin de vous garantir une qualité optimale
- Nous vous demandons de conserver toutes les informations

permettant l'identification des produits (numéro de type, de lot, de série, etc.), ainsi que les notices de montage. Ces informations sont apposées sur les produits, sur leur emballage ou dans les documents d'accompagnement. Ils sont indispensables pour les remplacer ou pour vous fournir les pièces détachées si besoin.

SERVICE TECHNIQUE & PIÈCES DÉTACHÉES

Besoin d'un conseil technique ou d'une nouvelle pièce ? Notre Service technique assure le suivi de nos produits et un service après-vente efficace pendant de nombreuses années après leur commercialisation. Pour certaines de nos gammes, nous commercialisons à la demande des pièces détachées.

N'hésitez pas à nous consulter.

Contactez le Service Clients au 01 53 55 26 20 du lundi au vendredi de 8 h 30 à 17 h 30.

CONSEILS DE MONTAGE & D'UTILISATION

Le Service Clients et votre Délégué régional sont à votre disposition pour vous conseiller sur le montage de nos produits et leur utilisation. Selon vos besoins, un prestataire extérieur peut intervenir pour le montage de vos meubles (sur devis et sous certaines conditions).

CONTACTS À L'ÉTRANGER ET HORS FRANCE MÉTROPOLITAINE

DROM-COM

Guadeloupe

Maryse BOUQUET
Port. : 06 90 34 15 45
Fax : 01 72 36 36 07
mbouquet@sejer.fr

La Réunion

Christine Jegouic
Port. : 06 92 66 19 23
christine.jegouic@interforum.fr

Nouvelle-Calédonie Polynésie française

Teura KIMITETE
Tél. : 00 689 87 306 279
Teurakimi@gmail.com

Belgique

Bricolux

2, rue Saint-Isidore
B-6900 Marloie
Tél. : + 32 (0) 84 / 31 13 72
e-mail : info@bricolux.be
www.bricolux.be

> Bruxelles et Brabant wallon

Tél. : + 32 (0) 84 / 31 13 72

> Hainaut

Fabienne COLLARD
Tél. : + 32 (0) 495 / 27 27 12

> Namur - Liège

Xavier COLLARD
Tél. : + 32 (0) 495 / 27 27 13

> Province de Luxembourg

Alain COLLARD
Tél. : + 32 (0) 495 / 27 27 11

Luxembourg

CHAPIER School

Z.I. am Brill, rue des trois cantons
L-3961 Ehlang-sur-Mess

Tél : +352 / 37 08 40 428

Fax : +352 / 26 55 03 88

e-mail : school@chapier.lu

www.chapierschool.lu

Suisse

Sola Didact Sàrl

Rue des Finettes 54
CH-1920 Martigny
Tél. : + 41 (0) 27 / 722 54 64
e-mail : vente@soladidact.ch
www.soladidact.ch

Afrique, océan Indien

Pour connaître nos partenaires dans ces zones géographiques :

Interforum

Diffusion internationale
92, avenue de France
CS 71510
75627 Paris CEDEX 13 - France
Tél. : + 33 (0) 1 49 59 11 10
Fax : + 33 (0) 1 49 59 10 43
e-mail : export_interforum.fr
Internet : www.interforum.fr

Antilles

et tous les autres pays

Informations, conseils, devis, bons de commande

Nathan Matériel Éducatif

Export

75704 Paris CEDEX 13 - France
Tél. : + 33 (0) 1 53 55 26 15
Fax : + 33 (0) 1 45 87 56 54
e-mail : relation.enseignants@nathan.fr
Internet : www.nathan.fr
Frais de port hors Antilles : les frais d'emballage et de port sont à la charge du client.

Informations, conseils, devis, bons de commande ?

Tous vos contacts en Belgique et au Luxembourg :

Belgique

BRICOLUX

Tél. : 084 / 31 13 72
e-mail : info@bricolux.be
www.bricolux.be
Du lundi au jeudi de 10 h à 12 h
et de 14 h à 17 h.
Le vendredi de 10 h à 12 h
et de 13 h à 15 h.
Bricolux SA
2, rue Saint-Isidore
B - 6900 Marloie - Belgique

Bruxelles et Brabant wallon

Tél. : 0495 / 27 27 14
e-mail : info@bricolux.be

Hainaut

Fabienne COLLARD
Tél. : 0495 / 27 27 12
fabienne.collard@bricolux.be

Province de Luxembourg

Alain COLLARD
Tél. : 0495 / 27 27 11
alain.collard@bricolux.be

Namur - Liège

Xavier COLLARD
Tél. : 0495 / 27 27 13
xavier@bricolux.be

Luxembourg

CHAPIER SCHOOL

Z.I. am Brill, rue des trois cantons
L-3961 Ehlange-sur-Mess
Tél : +352 / 37 08 40 428
Fax : +352 / 26 55 03 88

e-mail : school@chapier.lu
www.chapierschool.lu

■ Règlement

Les prix du présent catalogue s'entendent en € (TVA comprise de 6% et 21% sous réserve de modification des taux). Suite à l'augmentation des prix des matières premières que nous connaissons cette année, nous garantissons les prix jusqu'au 31 décembre 2024. En cas d'augmentation trop forte de la part de nos fournisseurs, nos prix seront adaptés. Les prix mis à jour régulièrement sur notre site internet annulent et remplacent les précédents.

■ Expédition

Pour toute commande à partir de 50€ TVA comprise, l'expédition se fera franco domicile.

En dessous de 50€, les frais d'envoi et de gestion seront facturés suivant le poids du colis, avec un minimum de 8€, soit envoi jusqu'à 30 kg : 8,00€.

■ Livraison

Pour toute commande à livrer pendant les vacances scolaires, n'oubliez pas de communiquer les coordonnées et le numéro de téléphone de la personne à contacter pendant cette période. En cas de réclamation, mentionnez toujours votre numéro de client, la référence de l'article, notre numéro de bon de livraison et la date. Toute réclamation devra être faite sous 8 jours à compter de la date de livraison.

Photos 2024 : © NATHAN : RENÉ BRASSART - JEAN-PIERRE DELAGARDE - CHRISTOPHE GRUNER - MARC MOITESSIER - LAURENCE MOUTON - GILLES PIAT - RÉMI ROBERT - SYLVA VILLEROT / © CORBIS : ERIC AUDRAS / © FOTOLIA : ENDOSTOCK - YURIY POZNUKHOV - CANAKRIS - HALLGERD - CH'LU - MONIKA ADAMCZYK - CHANTALS - FRANZ PFLUEGL - CHRISTIAN LARUE - MICHAEL KEMPF / © GETTY IMAGES : CHRIS RYAN - PANDO HALL / © ISTOCK PHOTOS : BART COENDERS / © SHUTTERSTOCK : BRIAN CHASE - THOMAS M PERKINS - JEKA.
Les photos du catalogue sont non contractuelles. Nathan se réserve le droit de modifier la forme et la couleur de ses articles en cours d'année.

4⁺ MS GS

Autrices :
Anne-Marie Voise et Cécile Cassat

Le tour du monde de MAKOO

RITUELS D'ÉVEIL À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

Initiation
à la langue
des signes
incluse !



CHAQUE JOUR UNE DÉCOUVERTE !

Accompagnez le singe Makoo à la recherche de son doudou à travers le monde.

Embarquez pour 5 min. par jour à la découverte de la langue, de la culture et des traditions de 5 pays : la **Grande-Bretagne**, le **Mexique**, l'**Égypte**, l'**Inde** et la **Nouvelle-Calédonie**.

**100 SÉANCES DE LANGAGE
À PARTAGER : DES JEUX,
DES COMPTINES, DES
ACTIVITÉS...**

>> À découvrir pp. 140-141

En savoir +



Nathan

BRICOLUX 

BRICOLUX S.A.
Rue Saint-Isidore, 2 • B - 6900 Marloie
Tél. : 084 / 31 13 72
www.bricolux.be info@bricolux.be