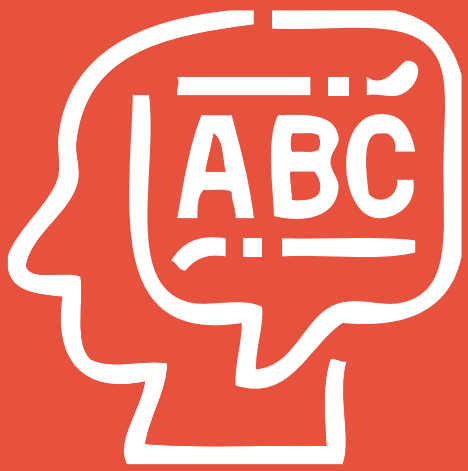


LANGAGE

SUPPORTS D'ÉCRITS **164**
COMMENCER À ÉCRIRE TOUT SEUL **168**
DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE **170**
ACTIVITÉS MULTILINGUES **185**
VOCABULAIRE EN IMAGES **188**
IMAGES SÉQUENTIELLES **190**
ÉCHANGER ET RÉFLÉCHIR AVEC LES AUTRES **192**
Les émotions 192
LECTURE **196**
Sélection B.C.D. 196

TABLEAU LIGNÉS

Tableau équipé de 2 pattes de fixation réglables, coulissant sur une réglette, permettant une fixation facile et rapide.

TABLEAU D'ÉCRITURE : TRIPLE LIGNAGE

Confortable Tableau double face : au recto, il permet de positionner les lettres suivant les règles graphiques établies, au verso, un quadrillage pour toutes sortes d'activités : structuration de l'espace, formes géométriques, tableau à double entrée...
Au recto, interlignage de 3 et 6 cm, au verso, un quadrillage de 6 x 6 cm. Support lamifié recouvert d'un enduit, effaçable à l'eau ou à sec. Livré en tube carton renforcé. Crochets aimantés vendus séparément. L/l : 96 x 66 cm

réf. 20264

TABLEAU D'ÉCRITURE : RÉGLURE SEYES

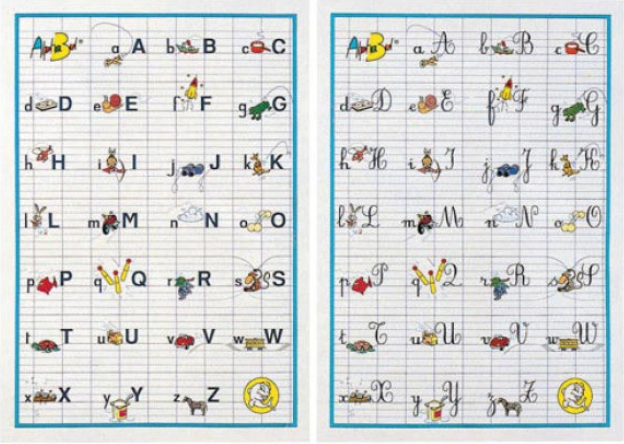
Tableau double face : le recto est destiné aux élèves plus grands. Le verso comporte un quadrillage pour toutes sortes d'activités : géométrie, tableau à double entrée, graphiques...
Au recto, réglures seyes (interlignage de 3 cm), au verso, un quadrillage de 6 x 6 cm. Support lamifié recouvert d'un enduit, effaçable à l'eau ou à sec. Livré en tube carton renforcé. Crochets aimantés vendus séparément. L/l : 96 x 66 cm

réf. 20273

GRANDS POSTERS "RÉFÉRENTS D'ÉCRITURE"

Le positionnement de la lettre sur la réglure seyes respecte la convention d'écriture. L'illustration à côté de chaque lettre facilite la mémorisation et peut être le point de départ à d'autres jeux de sonorités et d'écriture.
2 posters de grande taille, en papier pelliculé, présentant un alphabet en lettres scriptes et un autre en lettres cursives, pour servir de modèles et de référents. Livrés sous tube en carton fort.
L/l : 99 x 68 cm / 170 g

réf. 00029



CALENDRIER MAGNÉTIQUE

Pour apprendre à se repérer dans le temps (année, mois, jour, moment dans la journée), noter des observations météorologiques et prévoir l'organisation de la journée (activités). Composé de 73 cartes magnétiques souples et portant : le nom des jours et des mois, le numéro des jours, différentes conditions météorologiques, repas et activités ainsi que des cartes vierges pour noter l'année. Livré dans une boîte de rangement en carton. Vendu sans le tableau métallique. L/l cartes : 3,5 x 3 ; 13,5 x 3 et 7 x 7 cm

réf. 04778

4 SUPPORTS EN CARTON FERREUX

4 planches à utiliser en support de pièces magnétiques ou pour l'écriture aux feutres effaçables à sec.
Carton ferreux, surface pelliculée et coins arrondis, adapté pour l'utilisation de tout élément magnétique (lettres, formes diverses...) et l'écriture aux feutres effaçables à sec.
L/l : 29 x 18 cm

réf. 01898

SUPPORT INDIVIDUEL

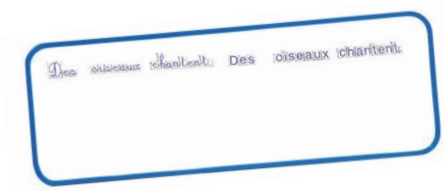
Petit tableau métallique, d'excellente qualité.
Peut servir de support magnétique, mais aussi pour l'écriture aux feutres effaçables à sec ou à l'eau. Le cadre est en plastique et les coins sont arrondis.
L/l : 30 x 40 cm

réf. 49164

SUPPORT INDIVIDUEL ALLONGÉ

Tableau magnétique de taille intermédiaire, d'excellente qualité.
Peut servir de support magnétique, mais aussi pour l'écriture aux feutres effaçables à sec ou à l'eau. Le cadre est en plastique et les coins sont arrondis. L/l : 54 x 19 cm

réf. 06720



ACCESSOIRES MAGNÉTIQUES

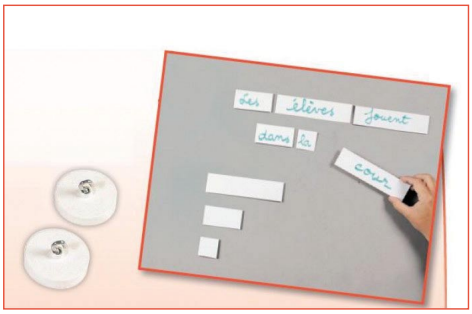
60 plaques magnétiques : 20 plaques carrées, 30 plaques rectangulaires et 10 grandes plaques rectangulaires. Conçues pour feutres effaçables à sec ou à l'eau. L/l plaque carrée : 4,5 x 4,5 cm. L/l plaques rectangulaires : 9 x 4,5 cm et 17,5 x 4,5 cm - 2 aimants "crochet" pour accrocher tous types de supports sur les tableaux métallisés. Ø aimant crochet : 5,5 cm. Ø : 5,2 cm

60 Plaques magnétiques

réf. 03737

2 aimants "crochet"

réf. 04995



SUPPORTS D'ÉCRITS

PETIT TABLEAU MULTI-USAGES

Idéal pour les petits espaces.
Tableau en tissu muni de 3 œillets pour être suspendu et de 6 rangées de poches transparentes cousues.
L/H : 71,5 x 68,5 cm. H poches : 4,5 cm

réf. 38276

GRAND TABLEAU MULTI-USAGES

Tableau de grande taille, spécialement conçu pour les activités collectives. Les 10 rangées de poches transparentes sont cousues.
Support muni d'œillets pour être suspendu.
L/l : 123 x 86,5 cm

réf. 47431

TABLEAUX MULTI-USAGES MAGNÉTIQUES

4 tableaux magnétiques et à œillets qui peuvent être utilisés seuls ou assemblés, verticalement ou horizontalement, en ligne ou en carré. Ensemble de 4 panneaux en 4 couleurs munis de pastilles auto agrippantes pour être fixés entre eux. Chaque tableau comporte au recto 5 bandes en plastique transparent et au verso 1 poche en tissu avec des pastilles auto agrippantes pour la fermer et 1 large bande en plastique transparent. Livré sans les cartes images. l/H d'1 panneau : 42 x 35 cm

réf. 02138

POCHETTES MAGNÉTIQUES

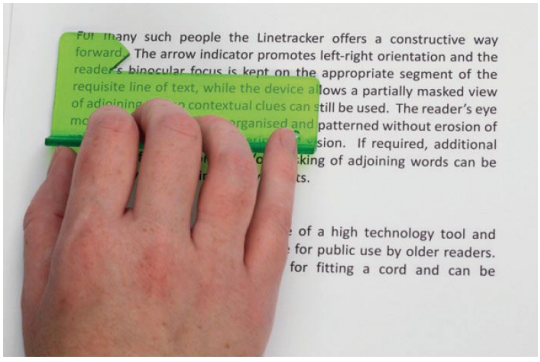
4 pochettes magnétiques très pratiques pour le rangement d'accessoires.
Ensemble de 4 pochettes en tissu de 4 couleurs différentes. Accessoires pour tableau non inclus.
L/H/ép : 23 x 14 x 5 cm

réf. 04619

5 POCHETTES TRANSPARENTES EFFAÇABLES AVEC FEUTRES ET CHIFFONNETTES

Permet d'annoter ou compléter des fiches d'exercices sans gaspiller de papier : les fiches restent vierges et peuvent être réutilisées indéfiniment. 5 pochettes transparentes, épaisses, avec bordures en tissu livrées avec 5 feutres effaçables à sec et 5 chiffonnettes en microfibre. L'ouverture verticale permet d'insérer les feuilles facilement, sans les froisser.
L/l : 34,3 x 26 cm

réf. 35552



10 GUIDES DE LECTURE

Pour aider les enfants ayant des difficultés à suivre un texte. La flèche rappelle le sens de lecture et la transparence de l'outil permet de visualiser tout le texte tout en focalisant les yeux sur une partie.
La partie verticale est anti-dérapante, pour faciliter la prise en main. Livrés par 10 avec un guide pédagogique. Les couleurs peuvent varier. L/l/H : 10 x 5 x 2 cm

réf. 38319

BANDES DE PAPIER

100 bandes de papier en 5 couleurs assorties, à utiliser pour des ateliers d'écriture, avec par exemple le tableau multi-usages. Les bandes sont prédécoupées et l'interlignage est déjà présent pour permettre à l'enseignant de gagner du temps. En papier cartonné et 5 couleurs : bleu, jaune, rouge, vert et rose. L/l : 60 x 7,6 cm

réf. 01424

BANDES DE PAPIER EFFAÇABLE

Pour les ateliers d'écriture.
30 bandes en papier avec interlignage, effaçables à sec et réutilisables. En carton pelliculé et en 3 couleurs : jaune, rose et bleu. L/l : 60,8 x 7,6 cm

réf. 35037

200 CARTES VIERGES

Pour concevoir ses propres jeux de cartes, cartes flash, cartes modèles...
200 cartes blanches sur les 2 faces, en papier cartonné, non effaçables. Livrées dans une boîte de rangement en carton.
H/l carte : 8,8 x 5,8 cm

réf. 24107

52 PIÈCES DE PUZZLES EFFAÇABLES

Pour écrire des lettres ou des mots et reconstituer des mots ou des phrases à l'aide de feutres effaçables à sec. Réutilisables après effaçage. 52 éléments en carton en forme de pièces de puzzle avec des lignes imprimées et recouvertes d'une pellicule pour écriture aux feutres effaçables à sec. Livré dans une boîte en carton. L/l/ép. pièce : 5,5 x 5,5 x 0,2 cm

réf. 59113

60 CARTES VIERGES

Pour créer ses propres jeux de cartes, mémo...
60 cartes en carton épais, blanches au recto et colorées au verso.
L/l/ép. : 6 x 6 x 0,1 cm

réf. 38291

BOÎTE POUR CARTES

Permet de ranger des cartes de dimensions maximum 8 x 6,5 cm.
Contient 5 intercalaires amovibles en plastique.
L/l/H : 20,5 x 9,3 x 6,5 cm

réf. 38361

ACCESSOIRES DE PRÉSENTATION

4 supports de cartes

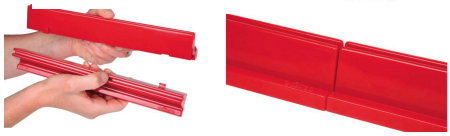
En plastique résistant, les supports sont combinables les uns aux autres, en ligne ou dos à dos. Chacun d'eux possède “deux rigoles”, permettant de maintenir les cartes sur deux plans (incliné et vertical). Cartes vendues séparément. L/H : 28 x 4 cm

réf. 01715

Pastilles auto-agrippantes adhésives

200 pastilles Velcro® adhésives, composées chacune de 2 parties complémentaires. Ø : 1,9 cm

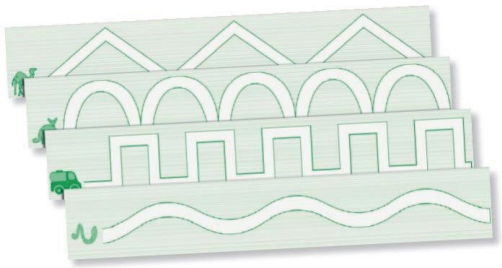
réf. 03764

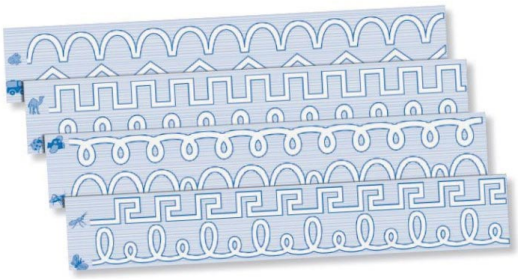


PISTES GRAPHIQUES MAGNÉTIQUES

Pistes graphiques sur support en caoutchouc magnétique, lavables et indéchirables. À utiliser avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau.

Chacune des 4 séries de pistes est livrée dans une boîte de rangement en carton avec des conseils d'utilisation et une matrice à photocopier, pour prolonger les activités de chaque enfant et en garder la trace.





PISTES GRAPHIQUES MAGNÉTIQUES - 1

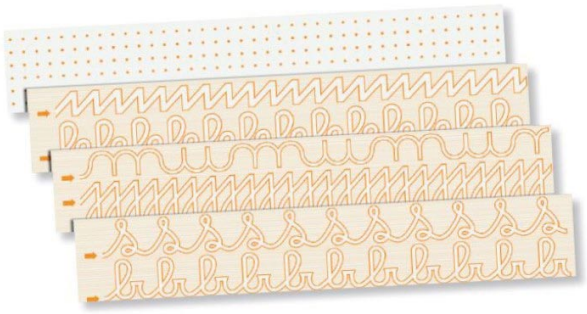
Pour développer le geste et la coordination oeil-main, et acquérir progressivement de l'habileté grapho-motrice.
Chacun des tracés, bien délimité et de grande amplitude, offre une épaisseur suffisante (2,5 cm au moins) pour que l'enfant le suive aisément. Un seul tracé par piste : courbes, lignes brisées, ponts. L/l piste graphique : 98 x 17,5 cm

réf. 24002

PISTES GRAPHIQUES MAGNÉTIQUES - 2

Pour le développement moteur et la coordination oeil-main, l'acquisition progressive de l'habileté grapho-motrice et la préparation à l'écriture.
Les tracés sont délimités (l : 1,3 cm) pour que l'enfant les suive sans déborder et deux tracés sont présents sur chaque piste : ponts, lignes brisées de plus en plus complexes, boucles.
L/l piste graphique : 98 x 17,5 cm

réf. 24003



PISTES GRAPHIQUES MAGNÉTIQUES - 3

Pour affiner les gestes préparatoires à l'écriture.
Les tracés sont nettement délimités et chaque piste présente deux tracés : lignes brisées complexes, boucles, jambages. Certains tracés correspondent à des lettres cursives et une piste comporte uniquement des points pour des exercices plus fins.
L/l piste graphique : 98 x 17,5 cm

réf. 24004

PISTES DE CALLIGRAPHIE MAGNÉTIQUES

Pour l'entraînement aux gestes de l'écriture cursive.
Ces 4 pistes proposent les 26 lettres de l'alphabet, classées selon les différents types de tracés : boucles montantes, descendantes...
L/l piste : 98 x 17,5 cm

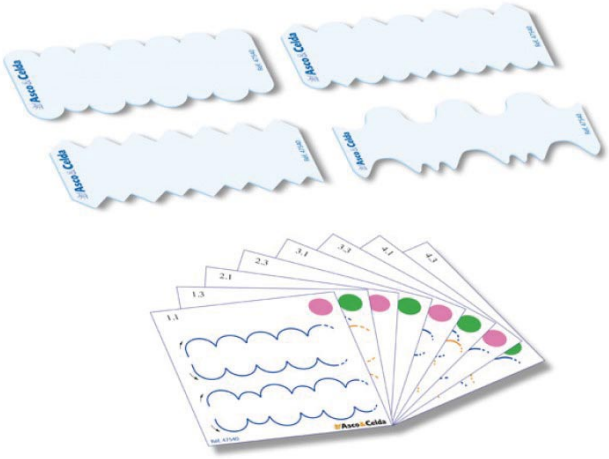
réf. 24005

JEUX DE GRAPHISME

TABLEAUX DES LIGNES GRAPHIQUES

Pour exercer et affiner son geste en traçant des lignes graphiques.
4 tableaux en bois comportant chacun 2 pistes de difficulté croissante et 2 gros boutons curseurs, pour faciliter la préhension. En glissant une feuille sous les plaques et en utilisant un crayon, l'enfant peut laisser une trace du travail réalisé. Un guide pédagogique accompagne le matériel.
L/l/H tableau : 34 x 14 x 3 cm

réf. 38563



TRACETTES GRAPHIQUES

Pour apprendre à tracer deux types de lignes : droites et courbes, de faible amplitude, en autonomie. Les tracettes soutiennent le geste mais elles ne le guident pas totalement.
4 tracettes différentes en plastique souple translucide bleuté. Chacune présente 2 tracés différents. Livrées avec 1 notice pédagogique et 8 fiches modèles recto verso en plastique souple et indéchirable présentant au total 56 modèles, décorés ou non, à reproduire.
L/l/ép. : 14 x 6 x 0,1 cm

réf. 47540

JEU DE GRAPHISME

Pour s'habituer à l'outil scripteur et commencer les exercices de pré-écriture : tracer des lignes, des courbes, des ponts, des boucles, etc.
Comprend 10 fiches en plastique recto-verso, 1 crayon spécial effaçable et une notice. Livré dans une valisette en plastique avec poignée de transport. Peut également s'utiliser avec des feutres effaçables à sec.
L/l fiche : 22 x 16 cm

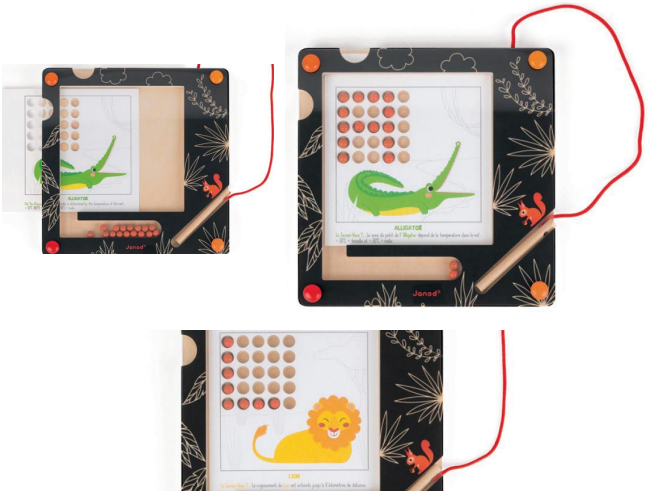
réf. 47515

4 TABLEAUX D'APPRENTISSAGE : ÉCRITURE

Pour s'entraîner à l'écriture et améliorer sa motricité fine en poinçonnant les différentes fiches sur le tableau. Très faciles d'utilisation et très sécurisés grâce aux cadres de protection, qui maintiennent parfaitement les fiches à l'intérieur, solidement fixés par Velcro®. L'enfant peut donc réaliser un travail propre et en toute sécurité.
Pour 4 enfants : 4 tableaux en plastique rigide, 4 fiches “pochoir” en plastique souple, 4 stylos ergonomiques à poinçon et 4 cadres de protection en plastique souple, se fixant par Velcro®.

réf. 35592

ATELIERS D'ÉCRITURE



COFFRET ALPHABET ABC ANIMO

Un jeu magnétique où il faut amener les billes dans le creux approprié pour former les 26 lettres de l'alphabet. Un coffret en bois avec vitre en plexiglass contenant 16 petites billes métalliques et muni d'un crayon en bois aimanté. Livré avec 26 cartes modèles à glisser dans le plateau et illustrant les lettres de l'alphabet (un animal et une annecdote amusante à son sujet).
L/l/ép. plateau : 22 x 22 x 1,6 cm. L/l cartes : 14,5 x 16,5 cm

réf. 38313

TABLEAU À PICOTS XXL

La taille des pièces ainsi que leur forme spécifique permet aux enfants d'apprendre à tenir correctement un crayon. Le diamètre des picots est légèrement plus grand que les trous pour que l'enfant appuie fort et se muscle les doigts. Les fiches d'activités permettent de réaliser 24 exercices avec niveau de difficulté croissant : reconnaissance des couleurs, dispositions dans l'espace et formes géométriques de base.
Comprend : 1 grand tableau en mousse perforé, 100 picots en 10 couleurs, 12 cartes modèles recto-verso et 1 carte modèle vierge effaçable pour des exercices libres. Livré dans une valisette en plastique avec une notice pédagogique.
L/l/ép. plateau : 40 x 40 x 1,2 cm. Ø picot : 2,6 cm

réf. 35551

BODY SOX

Guide-écriture en plastique souple moulé et couleurs assorties, à placer sur tous types de crayons pour aider les enfants, droitiers et gauchers, à placer correctement leurs doigts pour écrire.

A - Classique (par 10)

L/l/H : 2 x 1,5 x 2 cm

réf. 02113

B - Grand modèle (par 5)

Modèle plus grand et matière plus souple que le modèle classique ; les lettres “R” et “L” montrent où positionner le pouce selon que l'on est droitier (R) ou gaucher (L). Lot de 5 guide-écritures en 5 couleurs métallisées assorties. L/l/H : 2,5 x 2 x 3,5 cm

réf. 24100

C - Triangulaire (par 10)

Le modèle triangulaire est une version plus simple d'aide au maintien du crayon. Lot de 10 guide-écritures en 5 couleurs assorties. L/l/H : 1,5 x 1,5 x 4,5 cm

réf. 24101

DÉS “LETTRES”

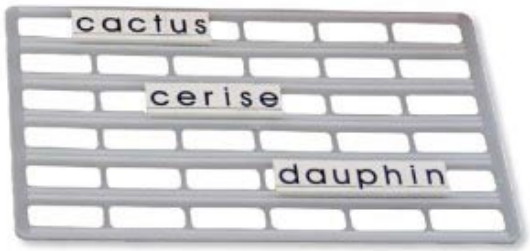
Permettent de nombreuses activités autour des lettres et des mots.
Lot de 13 dés représentant les 26 lettres de l'alphabet : de 1 à 10 fois et avec une marque de points (de 1 à 9) selon la fréquence d'usage. Arête : 1,6 cm

réf. 38381

ATELIERS D'ÉCRITURE EN MOUSSE ORDIMA

Lettres souples en mousse indéchirable, de manipulation facile et silencieuse

Un bac de rangement de 28 cases pour un rangement méthodique des lettres



Astuce : les gommettes alphabet Asco & Celda (vendues séparément) peuvent être placées au fond des cases pour faciliter le rangement des lettres par les élèves.

LES ATELIERS D'ÉCRITURE POUR 6 ENFANTS

Pour initier les enfants à la reconnaissance et à l'identification des lettres, la construction des sons et la compréhension des mots.
Chaque atelier se compose de : 6 bacs de rangements, 6 grilles de lecture en plastique translucide et 6 sachets de lettres.
L/l bac : 31,5 x 19,5 cm. L/l grille de lecture : 29,7 x 17,5 cm

Une grille en plastique translucide permettant d'écrire à plat ou à la verticale.

Atelier de lettres majuscules "script"

réf. 02235	

Atelier de lettres minuscules "script"

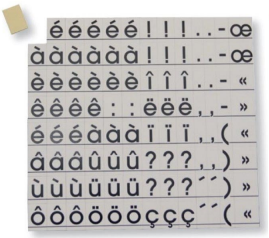
réf. 02236	

Atelier de lettres minuscules cursives

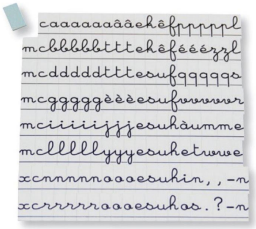
réf. 02237	

A

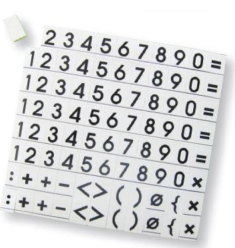
B



C



D



E

LES RÉASSORTIMENTS ATELIERS D'ÉCRITURE

Bac de rangement seul

réf. 46091	

Grille translucide seule

réf. 02234	

A - Majuscules "script" - 107 caractères

réf. 35623	

B - Minuscules "script" - 104 caractères

réf. 45586	

C - Minuscules "script" accentuées - 104 caractères

réf. 02222	

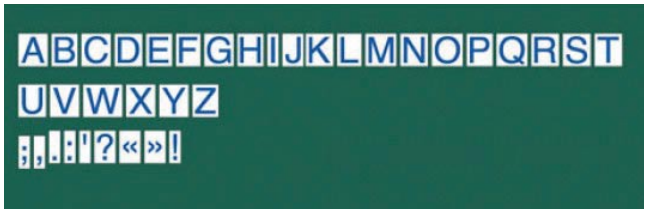
D - Minuscules cursives - 158 caractères

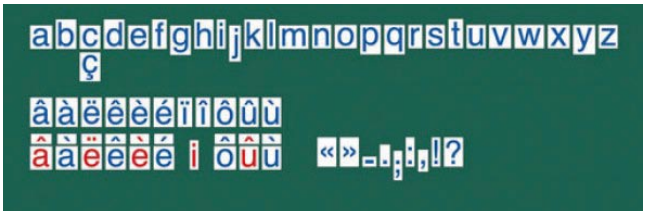
réf. 24924	

E - Chiffres et signes - 88 caractères

réf. 45209	

GRANDES LETTRES MAGNÉTIQUES





MAJUSCULES “SCRIPT” MAGNÉTIQUES GRANDE TAILLE

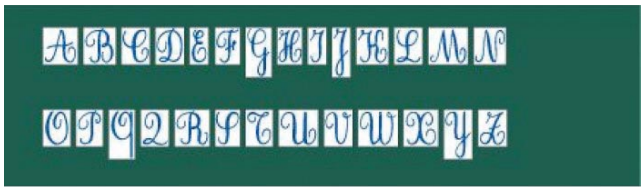
199 caractères, imprimés sur support en plastique lavable avec pastilles magnétiques : 166 lettres et 33 signes de ponctuation. Les lettres dont l'emploi est le plus fréquent sont reproduites en 10 exemplaires. Ensemble livré dans une boîte en plastique avec couvercle. H majuscule : 5,5 cm

réf. 03915

MINUSCULES “SCRIPT” MAGNÉTIQUES GRANDE TAILLE

318 caractères imprimés sur support en plastique lavable avec pastilles magnétiques : 241 minuscules script (dont 47 voyelles accentuées), 30 accents indépendants et 47 signes de ponctuation. Les lettres dont l'emploi est le plus fréquent sont reproduites en 10 exemplaires. Voyelles imprimées en bleu ou en rouge. Ensemble livré dans une boîte en plastique avec couvercle. H du “b” : 6 cm

réf. 03933



MAJUSCULES CURSIVES MAGNÉTIQUES GRANDE TAILLE

68 lettres en plastique lavable, avec pastilles magnétiques. Fréquence des lettres : 4 “E”, 3 pour les lettres les plus utilisées, 2 pour les autres. Les 2 graphies de la lettre “Q” sont présentes. Livrées dans une boîte en plastique avec couvercle.
L/l “M” : 9 x 9,7 cm

réf. 03906

MINUSCULES CURSIVES MAGNÉTIQUES GRANDE TAILLE

276 caractères, en plastique lavable avec pastilles magnétiques : 221 minuscules cursives (dont 20 voyelles accentuées), 29 accents indépendants et 26 signes de ponctuation.
Les lettres sont conçues pour être utilisées avec les lettres majuscules cursives présentées ci-contre. Voyelles imprimées en bleu ou en rouge. Livrées dans une boîte en plastique avec couvercle. H du “b” : 8 cm

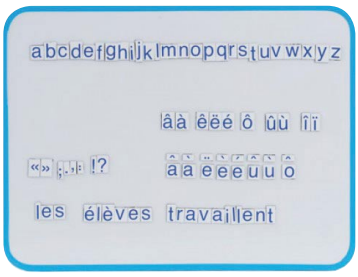
réf. 03924

ATELIERS D'ÉCRITURE MAGNÉTIQUES

MAJUSCULES “SCRIPT” MAGNÉTIQUES

Lot de 199 pièces, échelle de fréquence respectée. La police de caractère choisie est celle que les élèves rencontreront le plus souvent. Les lettres les plus répandues sont en 10 exemplaires.
199 caractères imprimés sur caoutchouc magnétique : 168 lettres et 31 signes de ponctuation. Livrés dans une boîte en plastique avec couvercle.
H de chaque majuscule : 2 cm. Ép. : 0,15 cm

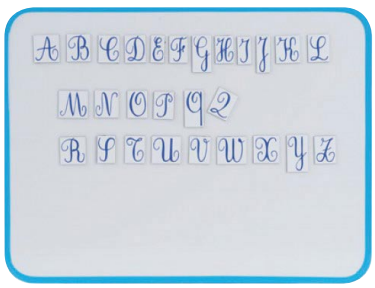
réf. 47160



MINUSCULES “SCRIPT” MAGNÉTIQUES

Lot de 320 pièces, échelle de fréquence respectée. La police de caractère choisie est celle que les élèves rencontreront le plus souvent. Les lettres dont l'emploi est le plus répandu sont reproduites en 10 exemplaires.
320 caractères imprimés sur caoutchouc magnétique : 241 minuscules “script” (dont 41 voyelles accentuées), 30 accents indépendants et 49 signes de ponctuation. Livrés dans une boîte en plastique avec couvercle. H du “b” : 2 cm. Ép. : 0,15 cm

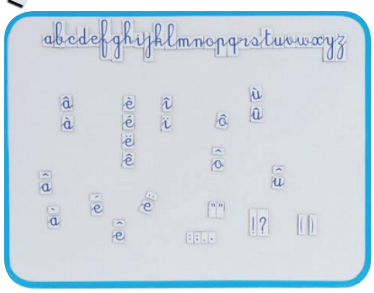
réf. 47179



MAJUSCULES CURSIVES MAGNÉTIQUES

Lot de 68 pièces, échelle de fréquence respectée. Les lettres sont généralement en 3 exemplaires (4 exemplaires pour le “E” et 2 exemplaires pour les lettres peu utilisées).
68 caractères imprimés sur caoutchouc magnétique. Les 2 graphies de la lettre “Q” sont présentes.
Livrés dans une boîte en plastique avec couvercle.
L/l “M” : 3 x 3,2 cm. Ép. : 0,15 cm

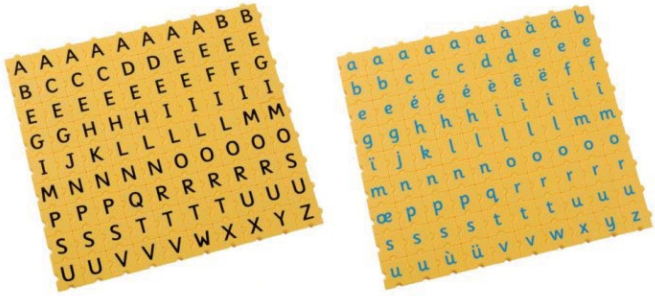
réf. 47141



MINUSCULES CURSIVES MAGNÉTIQUES

Lot de 276 pièces, échelle de fréquence respectée. Les lettres dont l'emploi est le plus répandu sont reproduites en 10 exemplaires.
276 caractères imprimés sur caoutchouc magnétique : 221 minuscules cursives (dont 27 voyelles accentuées), 29 accents indépendants et 26 signes de ponctuation. Les lettres sont conçues pour être utilisées avec les lettres majuscules cursives présentées ci-contre. Livrés dans une boîte en plastique avec couvercle. H du “b” : 2,9 cm. Ép. : 0,15 cm

réf. 47151



ATELIER ALPHABET MORPHUN®

Pour rendre ludique l'apprentissage de l'écriture : les enfants prendront plaisir à former des mots à associer à des images, à l'aide de briques à emboîter sur lesquelles figurent des images ou des lettres.
Ensemble de 405 briques à emboîter horizontalement et verticalement : 45 images, 180 majuscules script, 180 minuscules script dont 26 accentuées et de 3 séries de 10 fiches d'exercices (3 niveaux). Coté pièce carrée : 3,2 cm

réf. 02431

TIMBRES ALPHABET

Timbres en caoutchouc représentant les lettres de l'alphabet et écriture "script". Corps-poignée en bois.

A - Timbres alphabet - majuscules : 32 timbres : 26 lettres et 6 signes de ponctuation. L/l du “M” : 2 x 2 cm

réf. 47295

B - Timbres alphabet - minuscules : Ensemble de 26 timbres. L/l du “m” : 2,1 x 1,5 cm

réf. 47301

TIMBRES ALPHABET GÉANTS

Idéal pour l'impression en grande taille de mots, de prénoms, pour la préparation d'affichettes...
Composé de 26 timbres alphabet en mousse montés sur un support en plastique avec poignée ergonomique. Sur le devant : flèche indiquant la position correcte du timbre ainsi qu'une pastille représentant la lettre.
Ø/H : 7,5 x 4,5 cm

réf. 35133

GRAND TAMPON ENCREUR

Encre non toxique et lavable.

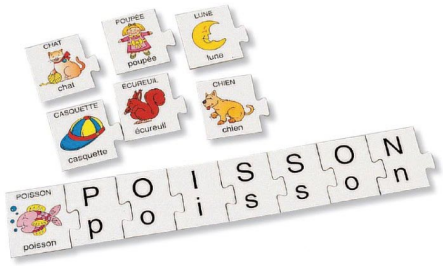
A - 1 Grand tampon encreur noir
L/l : 17 x 12,5 cm

réf. 04162

B - 12 tampons encreurs : bleu, rouge, vert, jaune
Ø 9 cm

réf. 35114

ATELIERS D'ÉCRITURE MAGNÉTIQUES



Pour une approche ludique de l'apprentissage du français

MAXI PUZZLE LETTRES "IMAGES"

Puzzle géant en carton fort, permettant d'aborder la construction du mot avec les lettres majuscules et minuscules et à partir de l'image d'un objet et de son nom. Ensemble de 120 pièces, permettant la création de nombreux autres mots : 32 images-mots, 88 lettres majuscules et minuscules. Livré dans une valisette en carton avec 2 planches à photocopier et colorier.
L/l/ép. image : 5,8 x 4,9 x 0,25 cm

réf. 88151

B.A.BA DE L'ALPHABET

5 jeux faisant appel à la rapidité, l'organisation, la mémoire, la stratégie et au tri pour apprendre l'alphabet.
26 cartes 'lettres minuscules cursives', 26 cartes "lettres majuscules script", 26 cartes "lettres minuscules script" et 2 jokers livrées avec un livret de règles de jeux dans une boîte de rangement en carton.
L/l carte : 8,7 x 5,6 cm

réf. 02438

CARTES IMAGES POUR CRÉER DES HISTOIRES

Le nombre de cartes et de catégories est adaptable au niveau des enfants. Ces cartes permettent de créer des phrases plus ou moins complexes voire même des histoires.
55 grandes cartes pelliculées réparties en 6 catégories (10 personnages, 10 lieux, 10 objets, 10 actions, 10 animaux et 5 cartes "météo") repérées par une couleur. Livrées dans un étui en carton.
L/l carte : 14,5 x 8,8 cm

réf. 59302

DÉS POUR CRÉER DES HISTOIRES

Lancer les dés et inventer des histoires en utilisant les personnages, animaux, objets et actions désignées. Favorise le développement et la structuration du langage.
10 gros dés et 72 images sur gommettes livrés dans une valisette en carton. Arête dé : 3,5 cm

réf. 04518

CARTATOTO ALPHABET

Pour apprendre l'alphabet en s'amusant.
110 cartes de jeu : 4 cartes par lettres et 6 cartes récapitulatives. Plusieurs règles de jeux sont proposées dans la notice fournie. Livré dans une boîte de rangement en carton.
L/l carte : 8,5 x 5,5 cm

réf. 02440

HISTOIRES DU DÉBUT À LA FIN

Jeu de familles pour apprendre à raconter des histoires en découvrant le schéma narratif. 10 familles d'histoires à remettre dans l'ordre en suivant le schéma narratif : "au début… mais… ensuite… alors… à la fin". Les 2 niveaux de complexité linguistique et narrative permettent l'utilisation du jeu du CE1 à la 4ème. 55 cartes (dont 5 de règles) livrées dans une boîte de rangement en carton. L/l : 10 x 6,5 cm

réf. 35003

IMAGES ET MOTS

Les thèmes abordés sont variés et appartiennent au quotidien de l'enfant : objets d'usage courant, animaux sauvages et domestiques, instruments de musique, aliments, expression des sentiments, domaine des loisirs, du sport… Chaque ensemble est composé de 216 cartes imprimées sur carton épais, réparties en 108 cartes images et 108 cartes “nom” ou “verbe” associés aux images. Livré dans une valisette en carton. L/l carte image : 7 x 7 cm. L/l carte “nom” ou “verbe” : 7 x 3 cm

A - Les noms

réf. 18883

B - Les verbes

réf. 18892

MIXFIX

Jeu d'observation, de rapidité, et d'agilité verbale. Une fois les 4 dés lancés, il faut être le plus rapide à repérer les dessins des dés sur ses propres cartes, se défausser de sa carte sur la pile et nommer à haute voix ces dessins en prenant soin de bien articuler. Attention aux bafouillages !
Comprend 40 cartes et 4 gros dés. Livré dans une boîte de rangement en carton avec une règle de jeu.
L/l carte : 8,9 x 5,8 cm. Arête dé : 3,5 cm

réf. 47382

NE MANGE PAS LA CONSIGNE !

6 règles de jeux pour apprendre à écouter, comprendre et respecter des consignes.
110 cartes variées livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 6 règles de jeux. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38221

NE MANGE PAS LA CONSIGNE ! CIRCUS

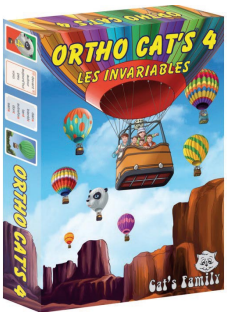
10 règles de jeux de langage, logique, attention visuelle et rapidité.
110 cartes variées livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 10 règles de jeux. Trophée EducaFlip 2016.

réf. 38219

LE CARNAVAL DES MOTS

4 règles de jeux de vocabulaire sur 5 thèmes : école, jardin, maison, nourriture et saisons/météo.
110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 4 règles de jeux dont le but est de faire deviner des mots à partir de définitions (données ou à imaginer), de mimes, de devinettes ou de charades. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38193



ORTHO CAT'S "LES INVARIABLES"

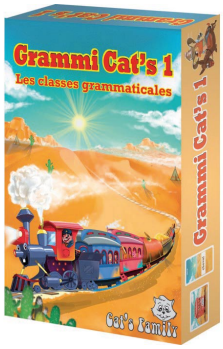
Pour jouer avec la lecture, l'orthographe et le sens des mots.
110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 5 règles de jeux pour reconnaître les mots invariables, apprendre et retenir leur orthographe, comprendre leur sens en inventant des phrases ou en les faisant deviner ou encore détecter des lettres muettes. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38222

CONJU CAT'S

Un jeu de cartes original et très convivial basé sur la rapidité, la mémoire et la conjugaison. Il permet d'améliorer considérablement son niveau et sa vitesse de lecture et de conjugaison de façon ludique. 110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 5 règles de jeux qui consistent à reconnaître le temps, le pronom, l'infinitif et le groupe d'un verbe conjugué. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38396



GRAMMI CAT'S "LES CLASSES GRAMMATICALES"

Un jeu de cartes sur le thème du western proposant 7 règles de jeux (coopératif ou compétitif) autour de la nature des mots. Pour découvrir les règles de grammaire en s'amusant.
110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 7 règles de jeux. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38191

GRAMMI CAT'S "LA CONSTRUCTION DE PHRASES"

Un jeu et ses 6 règles (coopératives ou compétitives) pour s'amuser à construire des phrases à partir de cartes images illustrant des noms, verbes et adjectifs qualificatifs et de symboles représentant la nature des mots (noms, verbes, adjectifs qualificatifs, déterminants, pronoms et prépositions).
110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 6 règles de jeux. L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38220

GRAMMI CAT'S "MASCULIN ET FÉMININ"

Un jeu de cartes sur les mots masculins et leurs équivalents féminins proposant 5 règles de jeux différentes.
110 cartes livrées dans une boîte de rangement en carton épais avec 5 règles de jeux. 5 séries de cartes : famille/relations, métiers, contes/légendes et adjectifs (2 niveaux).
L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38223

SUPER DÉFI BESCHERELLE

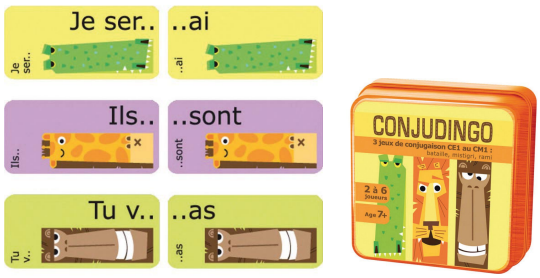
Jeu de rapidité permettant l'apprentissage de la conjugaison et de la langue française. Le premier joueur qui attrape le tourillon a le droit de répondre à la question !
1 tourillon en bois et 110 cartes recto-verso, livré dans une boîte de rangement en carton avec règle de jeu imprimée à l'intérieur. Soit plus de 660 questions sur 8 thèmes différents et réparties en 3 niveaux (7/8 ans, 9/11 ans et + de 12 ans).
L/l carte : 8,5 x 5,5 cm

réf. 35772

UNANIMO

Soyez unanimes sur 8 mots ! Tous les joueurs doivent écrire 8 mots sur un thème donné par une carte. Seuls les mots communs à plusieurs joueurs sont récompensés. À vos stylos, prêts ? jouez !
Jeu composé de 54 cartes-thèmes illustrées recto-verso (soit 108 thèmes), 1 bloc de feuilles de scores, 4 crayons et une règle du jeu. Livré dans une boîte en métal.
L/l cartes : 9 x 5,9 cm

réf. 35192



CONJUDINGO

3 jeux inspirés de la bataille, du rami et du mistigri pour travailler passé composé, présent et futur simple.
4 cartes "contrôle" (rappel des conjugaisons), 107 cartes "conjugaison" comportant le début ou la terminaison d'une conjugaison et 2 cartes de règles de jeux livrées dans une boîte de rangement en métal.
L/l carte : 8 x 3,8 cm

réf. 02435

SONODINGO

6 jeux ludiques pour travailler la phonétique : mistigri, bataille, chenille, bazar, rami et rime rapide.
102 cartes commençant ou se terminant par le même son, permettant de travailler 76 syllabes. Livré dans une boîte de rangement en métal avec des règles du jeu (6 jeux).
L/l carte : 8 x 3,8 cm

réf. 47304

VOCADINGO

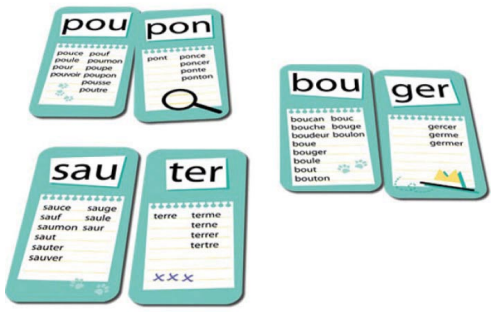
2 jeux de vocabulaire avec, chacun, 200 mots et leurs anagrammes, définitions et devinettes.
Chaque jeu est constitué de 50 cartes mots recto verso (2 mots par face soit 200 mots, 4 niveaux de difficulté), 4 cartes personnages et 2 cartes règle du jeu. L/l cartes : 8 x 8 cm

A - CP - CM1

réf. 38097

B - CM1 - CM2

réf. 38110



SYLLADINGO

Deux inspecteurs doivent reconstruire 700 mots à partir de 96 lettres et syllabes. 3 règles du jeu (bataille, rami et chenille) permettent aux enfants de composer des mots et enrichir leur vocabulaire.
Jeu composé de 96 cartes lettres et syllabes en 2 niveaux de difficulté, livré avec des règles du jeu dans une boîte de rangement en métal.
L/l carte : 8 x 3,8 cm

réf. 04573

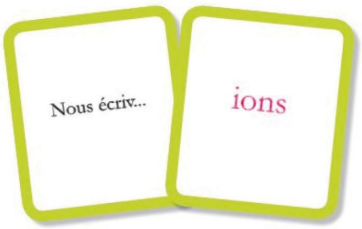
ATELIER LUDIQUE DE REMÉDIATION

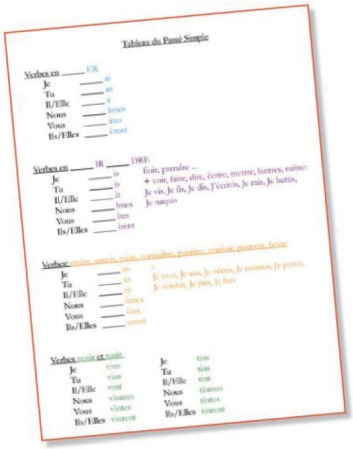
Jeux et notions abordées :

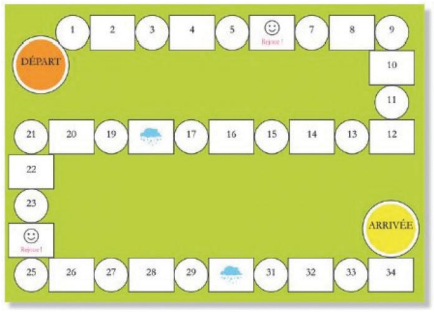
Conjugaisons :
- Présent
- Imparfait
- Passé simple
- Passé composé
- Futur
- Les verbes et leurs temps

Grammaire :
- Accords GN/GV
- Classes de mots niveau 1
- Classes de mots et fonctions
- Classes de mots niveau 2 (loto)
- Désinences en -é, -er, -ez, -ais, -ait, -aient

Des jeux pédagogiques pour apprendre autrement

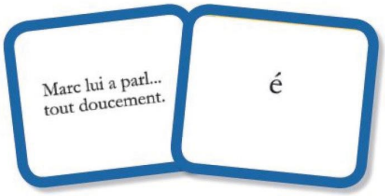


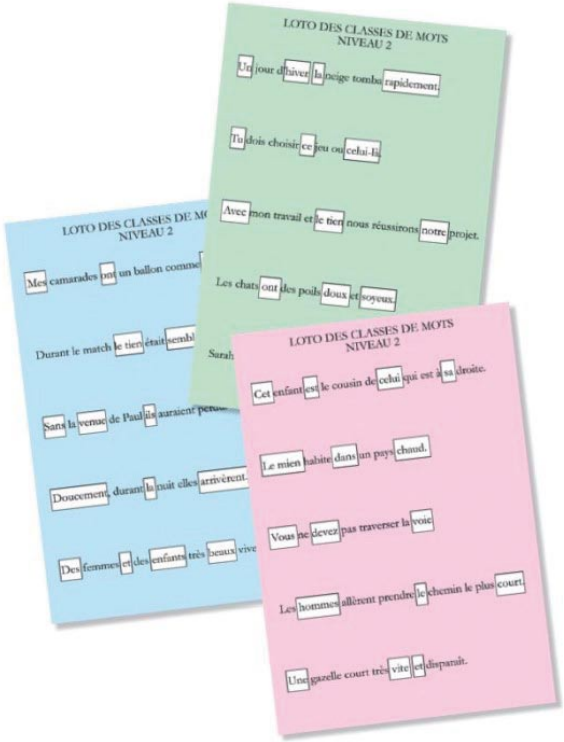




INFO

Les jeux reprennent les notions clés des programmes de français du CE2 à la 5ème.





ATELIER LUDIQUE DE REMÉDIATION - FRANÇAIS

Auteur : Danièle Loussayre-Luppi, Enseignante spécialisée et Orthophoniste. Une mallette de jeux pour apprendre et réviser les principales notions du programme de français du CE2 à la 5ème.
1 plateau de jeu, 6 pions en 6 couleurs, 6 jeux de cartes (soit 431 cartes au total) sur le principe du mémory et des mariages et 1 jeu de loto composé de 4 planches et 64 mini-cartes. Livré dans une mallette avec les règles de jeux. L/l cartes : 6 x 7 cm

réf. 35030

LES JEUX PLACOTE

Une gamme de jeux éducatifs crée par des orthophonisteset des enseignants

LE TRAIN DES PHRASES

Un jeu pour apprendre à composer des phrases réalistes ou farfelues avec un complément de lieu ou de temps.
1 plateau de jeu en carton en 2 parties, 4 pions “locomotives” en carton avec leur support en plastique et 4 roulettes de lieux et de temps, en carton, permettant aux enfants d’ajouter un complément aux phrases illustrées sur les 120 cartes-images en papier épais pelliculé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/l/ép. supports roulettes : 20,9 x 20,9 x 0,2 cm.
L/l cartes : 8,6 x 6,2 cm

réf. 38500

RACONTE-MOI

Conçu pour aider les enfants à organiser une histoire simple en insérant de 3 à 5 cartes illustrées dans un livre-support, et à la raconter.
66 cartes en carton épais pour raconter 10 histoires (dont 3 cartes vierges) et 1 livre-support en carton épais pour insérer les cartes et les règles du jeu. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/l/ép. livre fermé : 51 x 14 x 0,5 cm.
L/l/ép. cartes : 7,4 x 7,4 x 0,2 cm

réf. 38501

FAIS-MOI UNE DEVINETTE

Un jeu pour apprendre aux enfants à formuler une devinette.
5 grands dés-indices, en mousse (pour une utilisation silencieuse) recouverte de vinyle lavable, permettent de décrire une grande diversité d’objets illustrés sur 60 cartes-images en papier épais pelliculé. Livré avec un aide-mémoire, les règles du jeu et un guide pédagogique dans une boîte de rangement en carton.
Arête dés : 5 cm. L/l cartes : 8,9 x 6,3 cm

réf. 38502

POURQUOI LES CAROTTES ONT-ELLES DISPARU ?

Un jeu de plateau pour aider les enfants à développer leur compréhension des questions commençant par “pourquoi”. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.
1 plateau de jeu en 7 parties (en carton épais), 70 cartes questions-réponses “pourquoi ?”, 14 cartes “personnage coupable ?” (cartes en papier épais pelliculé), 4 pions “détectives” en carton épais avec leur support en plastique et 1 dé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/lL/ép. plateau : 66 x 27,5 x 0,2 cm. L/l cartes : 8,9 x 6,4 cm

réf. 38503

STATIONNE TES VOITURES

Un jeu de plateau pour entraîner les enfants à écouter et exécuter correctement des consignes portant sur des notions spatiales (à côté de, en avant de, ...). Des défis de difficulté progressive leur permettent d'apprendre à leur rythme.
1 plateau de jeu en 6 parties, en carton épais, 1 cahier du conducteur, 20 cartes en papier épais pelliculé, 10 pions "voitures" en plastique et 1 bloc de permis de conduire à colorier. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/l/ép. plateau : 55 x 42,5 x 0,2 cm. L/l cartes : 8,9 x 6,4 cm

réf. 38504

QUI VA SAUVER LA PRINCESSE?

Un jeu de plateau pour aider les enfants à comprendre des questions commençant par "où", "qui", "avec quoi" et "quand" et faisant appel à leurs connaissances personnelles. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses. 1 plateau de jeu en 9 parties, en carton épais, 80 cartes-questions en papier épais pelliculé, 6 pions "personnages" en carton avec leur support en plastique et 1 dé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique. L/l/ép. plateau : 55 x 42,5 x 0,2 cm. L/l cartes : 8,6 x 6,2 cm

réf. 38505

RAISONNE AU PARC

Un jeu de plateau pour aider les enfants à apprendre à "lire entre les lignes" lorsqu'ils écoutent quelqu'un. Des questions sur des situations couramment vécues au parc sont utilisées pour les aider à développer ce type de compréhension.
1 plateau de jeu en 9 parties, en carton épais, 90 cartes-questions en papier épais pelliculé, 4 pions "personnages" en carton épais avec leur support en plastique et 1 dé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/l/ép. plateau : 55 x 42,5 cm. L/l cartes : 8,9 x 6,4 cm

réf. 38506

LA PÊCHE AUX SONS

Un jeu pour aider les enfants à prendre conscience des syllabes et des rimes, prérequis essentiel pour l'apprentissage de la lecture.
48 poissons en bois avec insert métallique, 1 canne à pêche en bois et cordon avec embout aimanté, 1 planche "Cours d'eau" et 6 petites planches "Panier de pêche" en papier épais pelliculé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec les règles du jeu et un guide pédagogique.
L/l/ép. poissons : 6 x 5 x 0,5 cm. L manche canne : 21 cm.
L/l planche : 21,6 x 21,6 cm

réf. 38507

DESSINE-MOI UN MOT

Mathilde Gosselin, Orthophoniste et Christian Guibbaud, Illustrateur.

Des jeux pour aider l'enfant à se représenter mentalement l'orthographe des mots “difficiles” grâce aux dessins, aux questions/réponses et aux phrases plaçant les mots dans un contexte. Disponible en 2 versions.

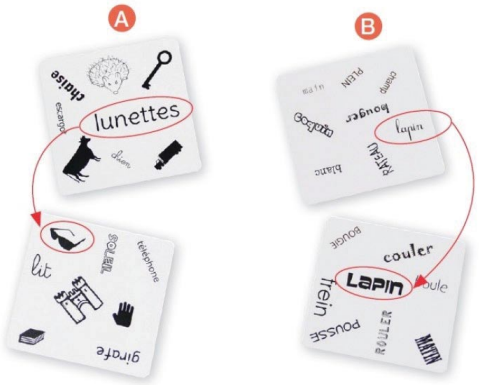
Chaque jeu comporte 44 cartes proposant chacune un mot illustré et une phrase contenant ce mot au recto et des questions au verso pour aider l'enfant à se représenter le mot et à le mémoriser. Le but est de répondre aux questions après observation du recto. 2 niveaux de jeu : face visible ou face cachée. Livré dans une boîte de rangement en carton. L/l carte : 12,5 x 9 cm

A - Les mots du CP au CE2

réf. 35013	

B - Les invariables

réf. 35014	



COLLECTION “LEC SI”

Jeux de rapidité pour entraîner la vitesse de dénomination et de lecture. Le but est d'être le premier à se défausser de toutes ses cartes en comparant sa carte avec la carte centrale et de répérer l'élément commun entre les deux.

Chaque jeu est composé de 50 cartes et d'une règle de jeu dans une boîte de rangement en carton. Les images et les mots ne sont pas forcément identiques (ex : lion / LION ou dessin d'un lion debout / lion couché).

L/l carte : 10 x 10 cm

A - Lec si image

réf. 35007	

B - Lec si flash

réf. 35008	

LA GRAMMAIRE AUTREMENT

INITIATION À LA GRAMMAIRE MONTESSORI

Pour une initiation aux règles élémentaires de la grammaire fondée sur l'utilisation de symboles et sur la manipulation de formes permettant de constituer des phrases. Pour rendre l'apprentissage de la grammaire ludique et très accessible.

Un coffret en bois avec couvercle et 10 compartiments contenant au total 10 exemplaires de chacun des 10 symboles en bois coloré. L/l/H coffret : 30 x 18 x 4,8 cm.

Ép. pièces : 0,6 cm. Ø disque rouge : 4,5 cm

réf. 38169	

FORMATION DE PHRASES

Atelier facilitant la compréhension de la grammaire et de l'orthographe chez l'enfant. À l'aide de cartes sur lesquelles sont représentés différents pictogrammes décrivant des actions, des objets, des mots, etc, l'enfant apprend à construire une phrase en identifiant les sujets, verbes ou compléments.

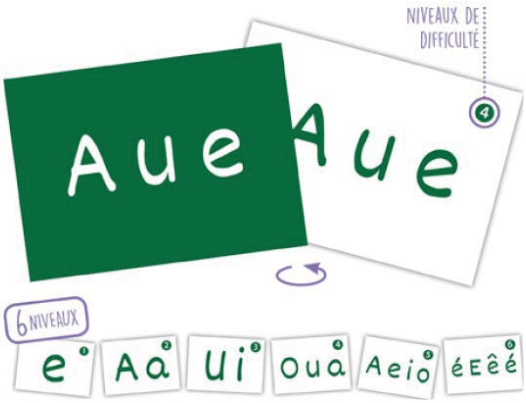
Atelier composé de 192 cartes plastifiées (dont 12 vierges pour réaliser vos propres images) livrées dans une mallette de rangement en plastique.

L/l : 7,8 x 6,8 cm

réf. 24256	

REMÉDIATION

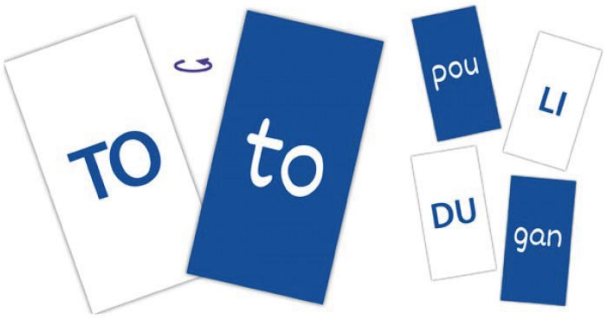
Une méthode développée par Paloma Gutierrez, orthophoniste experte en troubles du langage et de la communication.



LECTO-BITS D'INITIATION À LA LECTURE PAR LES VOYELLES

Cartes d'initiation à la lecture permettant de développer la capacité de lire sans connaître toutes les lettres de l'alphabet, mais seulement les voyelles. Elles accélèrent l'apprentissage de la lecture et aident les enfants qui rencontrent des difficultés dans cet apprentissage.
71 cartes en papier épais et pelliculé présentant les voyelles ou des groupes de voyelles réparties en 6 niveaux de difficulté et 1 carte guide. Livré dans une boîte de rangement en carton avec une pochette de rangement en plastique transparent.
L/l cartes : 11,6 x 8,3 cm

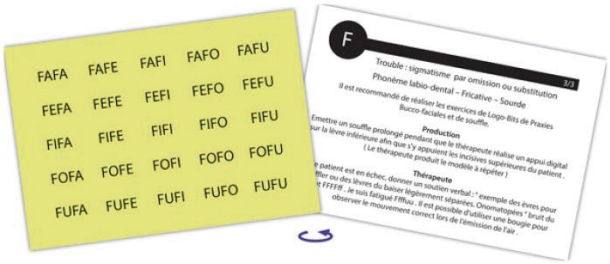
réf. 38234



LECTO-BITS DE SYLLABES SIMPLES

Pour soutenir la parole et améliorer la lecture.
Cartes d'initiation à la lecture permettant d'améliorer la reconnaissance des lettres et des sons et pour fluidifier la lecture. Ce matériel peut aussi aider à détecter des difficultés sur un phonème en particulier pour ensuite le travailler avec les cartes Logo-Bits appropriées. Ces cartes accélèrent l'apprentissage de la lecture et aident les enfants qui rencontrent des difficultés dans cet apprentissage.
164 cartes en papier épais et pelliculé présentant toutes les syllabes combinées du système phonétique français et 2 cartes guides. Livré dans une boîte de rangement en carton avec deux pochettes de rangement en plastique transparent.
L/l cartes : 10 x 8,3 cm

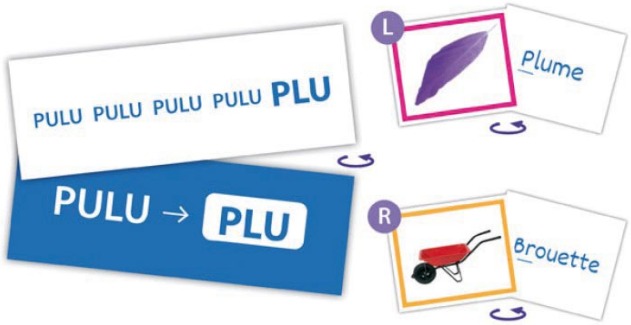
réf. 38235



LOGO-BITS - GROUPES BISYLLABIQUES

Cartes d'entraînement phonologique et articulatoire pour s'entraîner ou corriger la prononciation selon le point d'articulation, grâce à la répétition des différentes associations de consonnes au sein de groupes bisyllabiques. Elles permettent d'améliorer la discrimination auditive entre les différents phonèmes.
3 cartes guides et 61 cartes en papier épais et pelliculé présentant des groupes bisyllabiques au recto et des activités autour de ces groupes au verso. Livré dans une boîte de rangement en carton avec une pochette de rangement en plastique transparent.
L/l cartes : 12,5 x 8,7 cm

réf. 38236



LOGO-BITS - GROUPES CONSONANTIQUES

Cartes d'entraînement articulatoire pour rééduquer la prononciation correcte de groupes consonantiques : BL, CL, FL, GL, PL, BR, CR, DR, FR, GR, PR, TR.
101 cartes groupes consonantiques, 84 cartes avec des images au recto et leur nom au verso et 7 cartes guides. Cartes en papier épais et pelliculé livrées dans une boîte de rangement en carton avec 3 pochettes de rangement en plastique transparent.
L/l cartes : 17,5 x 5,5 cm et 10 x 8,3 cm

réf. 38237

LOGO-BITS - DISCRIMINATION (CH/S) ET (J/Z)

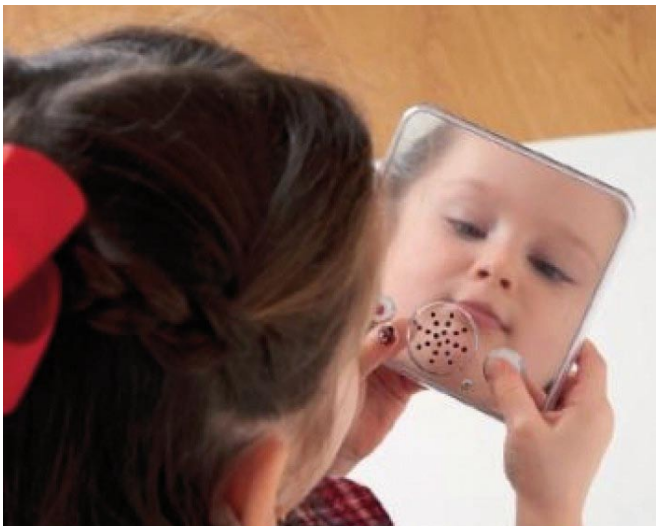
Cartes d'entraînement articulatoire pour rééduquer la prononciation correcte des phonèmes CH, S, J et Z. 100 cartes bisyllabiques, 64 cartes avec des images au recto et leur nom au verso et 4 cartes guides. Cartes en papier épais et pelliculé livrées dans une boîte de rangement en carton avec 2 pochettes de rangement en plastique transparent. Guide pédagogique à télécharger. L/l cartes : 10 x 8,3 cm

réf. 38238

MIROIR ENREGISTREUR

Permet d'enregistrer des messages jusqu'à 30 secondes tout en observant les mouvements labiaux : pour s'entraîner à articuler correctement et corriger les défauts de prononciation.
Boîtier muni sur une face d'un miroir, d'un microphone, d'un bouton “enregistrer” et d'un bouton “lecture” et, sur l'autre face, de boutons de réglage du volume et de verrouillage, d'un compatiment à piles et de 2 aimants pour fixer le miroir enregistreur sur une surface métallique.
Livré avec un couvercle de protection transparent permettant de protéger l'appareil ou d'insérer une image. Fonctionne avec 3 piles LR03 1,5 V non fournies. L/l/H : 12 x 12 x 2 cm

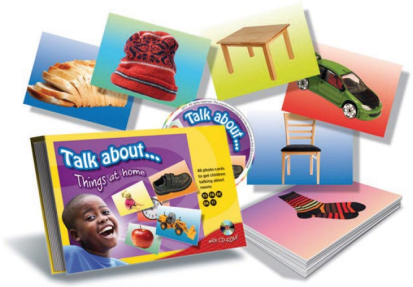
réf. 38266



TAMPONS DE NOTATION

Pour marquer rapidement des travaux ou des exercices.
Lot de 3 tampons en plastique et caoutchouc avec réserve d'encre intégrée (3 couleurs : vert, orange, rouge). Non rechargeables, peuvent être utilisés pour environ 5000 impressions.
Ø/H : 3,3 x 6 cm. Ø empreinte : 1,6 cm

réf. 38310



PARLONS DE...

Une collection de grandes cartes images pour apprendre du vocabulaire en français, anglais, espagnol et allemand. Les cartes images représentent au recto : des photographies de très belle qualité et au verso : la réponse en plusieurs langues.
Chaque série est composée de 30, 32 ou 40 photos, 1 livret pédagogique multilingue et 1 CD avec toutes les images (en HD grand format pour des exercices sur ordinateur ou tablette et en petit format version imprimable). Livré dans une pochette de rangement en plastique. L/l : 21 x 15 cm

A - Nos sentiments
32 cartes
réf. 47089

B - Choses à la maison
40 cartes
réf. 47090

C - Ce que l'on fait
30 cartes
réf. 47091

D - Prépositions
30 cartes
réf. 47092

IMAGES ET MOTS MULTILINGUES

Pour apprendre les noms et les verbes en Allemand et en Espagnol. Grâce au système d'autocorrection, les enfants pourront associer les images et les mots de façon autonome.
Chaque ensemble est composé de 108 cartes images et 108 cartes mots. En carton épais, livré dans une boîte de rangement avec poignée de transport. 4 ensemble disponibles.
L/l carte image : 7 x 7 cm. L/l carte mots : 7 x 3 cm

A - Les noms en Allemand
réf. 47284

B - Les verbes en Allemand
réf. 47285

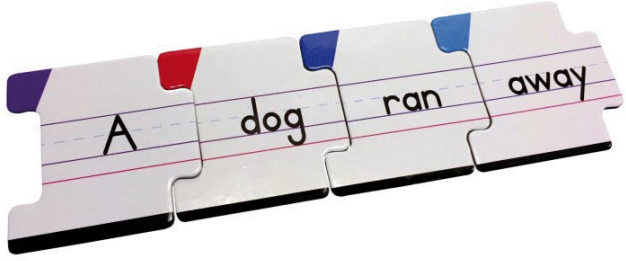
C - Les noms en Espagnol
réf. 47286

D - Les verbes en Espagnol
réf. 47287

J'APPRENDS LES NOMS, LES VERBES ET LES ADJECTIFS

Coffret multilingues très complet de grandes cartes d'activités permettant d'aborder les thèmes principaux du programme scolaire (objets de la vie quotidienne, nourriture, verbes d'actions, les contraires, journée d'un enfant, les choses à l'école), à travers les noms communs,les verbes et les adjectifs. Pour travailler le français, l'anglais et l'espagnol.
Composé de 275 cartes images et 13 cartes d'activités en 3 langues. Les cartes images ont un cadre de couleur différent en fonction du thème (noms, verbes ou adjectifs). En papier pelliculé, livré dans un coffret en carton.
L/l carte : 14 x 10,8 cm

réf. 47560



PUZZLE CONSTRUCTION DE PHRASES

Très bon outil pour la construction de phrases en anglais : verbes, pronoms, conjonctions, prépositions, ponctuation, articles, noms, adjectifs et adverbes.
Composé de 250 pièces en carton épais dotées d'un code couleur afin de pouvoir identifier rapidement de quelle catégorie est le mot inscrit (exemple : vert = adjectif, rouge = nom, noir = ponctuation, etc). Livré avec une notice pédagogique permettant de réaliser plusieurs activités et 155 exemples de phrases de 3 à 9 mots. En plus : 4 pièces de puzzle vierge à utiliser avec des feutres effaçables. L/l/ép. 5,5 x 5,5 x 0,2 cm

réf. 47561

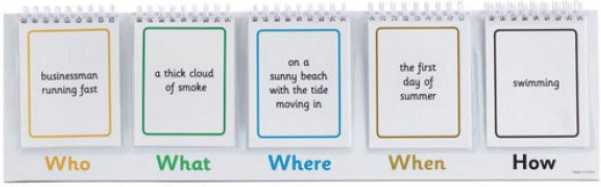
LOTO DES ALIMENTS

Jeu de loto multilingues. Pour enrichir son vocabulaire, sur le thème des aliments, en français, anglais, espagnol, allemand, italien, portugais et polonais. Les planches et les cartes ont 2 couleurs différentes, pour faire travailler 2 groupes de 6 élèves en même temps. Les autocollants se collent au verso, ce qui permet de faire des associations images avec images ou images avec mots.
Composé de 12 planches (6 rouges et 6 bleues) et 72 cartes (36 rouges et 36 bleues) en carton fort. Livré avec des planches de 72 autocollants par langue, dans une boîte de rangement avec poignée de transport.
L/l planche : 18 x 12 cm. L/l carte : 5,5 x 5,5 cm

réf. 47281

Des pochettes transparentes permettent d'insérer ses propres cartes

Chevalet Recto...



... Verso

"WHO, WHAT, WHERE, WHEN, HOW ?"

Pour s'entraîner à faire des phrases en anglais, guidé par les principaux pronoms relatifs. Incite les enfants à raconter ou écrire des histoires toujours inédites, en mixant les images, en fonction de leur niveau et de leur imagination.
1 chevalet pliable en carton épais plastifié avec 75 cartes recto verso pour une double utilisation : d'un côté les photos et leurs mots et de l'autre côté les groupes de mots sans illustrations.
L/l/H : 46 x 9,5 x 12,5 cm

réf. 47447

CARTATOTO ANGLAIS - MOTS

Pour apprendre les mots et les verbes du quotidien en anglais en s'amusant.
2 jeux de 110 cartes de jeu. Au recto figure le mot en français et son illustration et au verso sa traduction en anglais avec la phonétique pour faciliter la prononciation. Plusieurs règles de jeux sont proposées dans la notice fournie : 7 familles, mémory… Chaque jeux est livré dans une boîte de rangement en carton.

A - Cartatoto anglais - Mots
7 thèmes déclinés en 15 cartes + 5 cartes mémo.

réf. 02441

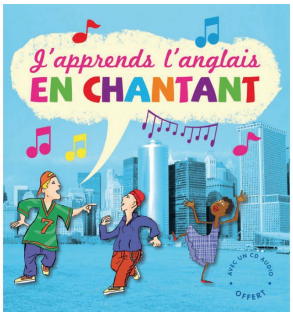
B - Cartatoto anglais - Verbes
3 types de cartes : 6 cartes pronoms, 80 cartes verbes et 24 cartes complément.

réf. 02444

BRAIN BOX APPRENONS L'ANGLAIS

Jeu d'observation et de mémorisation pour apprendre le vocabulaire de base en anglais. Chaque joueur dispose de 10 secondes pour mémoriser une image afin de répondre aux questions qui lui seront ensuite posées.
Composé de 71 cartes en carton épais, 1 sablier de 10 secondes et 1 dé. Livré dans une boîte de rangement en carton avec une règle de jeu. L/l/ép. carte : 8,6 x 8,6 x 0,1 cm

réf. 47294



J'APPRENDS L'ANGLAIS EN CHANTANT + CD

Réalisé conformément aux directives de l'Éducation nationale, ce livre-CD propose une première découverte de l'anglais à travers vingt chansons inédites. Pour chacune d'elles, l'ouvrage présente les paroles en anglais et en français, les principaux mots illustrés et une règle de grammaire.
Œuvre collective. Couverture rigide.
H/l : 19,5 x 19,5 cm. 48 pages

réf. 04763

MES PREMIÈRES LECTURES BILINGUES

Bruno Heitz - Wendy et Claire Benoit
Une collection de 4 œuvres bilingues pour faire découvrir la lecture en anglais simple et enrichir son vocabulaire à travers les histoires de Jojo, le héros. Sont présents à la fin de chaque livre : la traduction des textes en français, des exercices et leurs corrections et quelques explications supplémentaires en français.
H/l : 20 x 15 cm. 48 pages

A - Jojo collectionneur

réf. 47351

B - Les idées bleues de Jojo

réf. 47352

C - Jojo la parlote

réf. 47353

D - Jojo et le secret de la bibliothécaire

réf. 47354

GAMBINI

Pour nommer et classer des objets ou des animaux qui appartiennent à la même catégorie (ex : vêtements = pantalon, tee-shirt, pull, robe) ou former des paires en associant une partie et un tout (ex : guidon, vélo). Chaque série comporte 48 cartes en carton et est livrée dans une boîte de rangement en carton avec notice pédagogique. Plusieurs règles de jeu possibles.
L/l carte : 8,5 x 6 cm

A - Notion identique
24 paires en 12 catégories

réf. 47269

B - La partie - le tout
24 paires en 24 catégories

réf. 47270

JEU D'ASSOCIATION “LA MAISON”

Jeu d'association, avec système d'autocorrection au verso, pour apprendre à classer les actions effectuées dans les différentes pièces de la maison : cuisine, salle de bain, salon/salle à manger, chambre et jardin.
Composé de 5 cartes hexagonales (pièce de la maison), 30 cartes carrées (actions) en carton épais et 1 gros dé. Livré dans une valisette de rangement en carton.
Arête dé : 3,5 cm. Côté carte carrée : 7,5 cm

réf. 24015

MON CORPS EN PHOTOS

Photographies représentant des parties du corps et des vêtements qui vont apporter à l'enfant la connaissance de base de son corps nécessaire aux activités psychomotrices.
50 cartes, livrées dans une valisette en carton, avec un socle pour tenir les photographies modèles et une notice pédagogique.
L/l : 19,5 x 13,5 cm

réf. 02921

CHERCHE LES DIFFÉRENCES

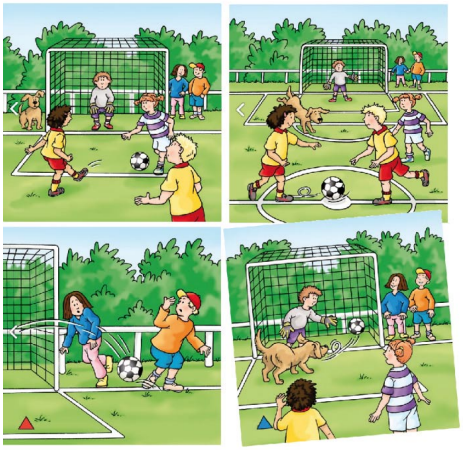
60 images pour enrichir le vocabulaire, décrire et formuler correctement, observer avec attention, différencier (couleurs, formes, quantités, motifs), se concentrer et développer la mémoire visuelle. 6 séries de 5 paires de cartes en carton plastifié sur lesquelles il s'agit de retrouver les différences et 17 cartes de jeu. Le nombre de différences à trouver (de 3 à 8) est indiqué au verso des cartes. Livrées dans une boîte en carton avec une notice pédagogique. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 04683

L'INTRUS

76 images réparties en 15 familles de 5 cartes et une carte “intrus” : les oiseaux, les fruits, les instruments de musique... Dans chaque famille, il y a un “intrus” qu'il faut trouver. Les élèves doivent argumenter leur choix en exposant leurs critères. Livrées dans une boîte avec un livret de suggestions d'utilisations. L/l : 9 x 9 cm

réf. 20854



HISTOIRES SUR...

Pour apprendre à utiliser les prépositions, les verbes et les adjectifs correctement. Savoir associer une question à sa réponse (où ? sur la table / quoi ? parler / comment ? fort).
Chaque référence se compose de 18 histoires de 4 cartes illustrées soit 72 cartes livrées dans une boîte en carton avec un guide pédagogique. L/l carte : 9 x 9 cm

A - Les prépositions

réf. 02123

B - Les verbes

réf. 47264

C - Les adjectifs

réf. 47265

IMAGES SÉQUENTIELLES

MAXI IMAGES SÉQUENTIELLES

2 séries d'images séquentielles au grand format, adaptées aux plus petits. Un code couleur autour des cartes permet d'identifier d'un coup d'œil les cartes d'une même séquence. Système auto-correctif au dos des cartes : chaque séquence est numérotée et possède un symbole différent. Chaque série comporte 20 cartes en carton et est livrée dans une valisette en carton avec poignée. L/l carte : 11,5 x 11,5 cm

A - Enfance : 6 séquences de 3 cartes et 2 cartes interrogation.

réf. 35589

B - Production : 5 séquences de 4 cartes.

réf. 35590

PÉPI À LA MATERNELLE

72 cartes spécialement conçues pour être utilisées par des tout-petits et qui évoquent le quotidien du jeune enfant à l'école maternelle. 24 scènes constituées de 1 à 5 images illustrent le comportement de Pépi dans sa journée scolaire depuis son arrivée à l'école jusqu'à "l'heure des mamans" en passant par la gymnastique, le déjeuner, le lavage des mains... Les séquences peuvent s'enchaîner pour former une très longue histoire pour que l'enfant se situe dans le temps de la journée. Livrées dans une boîte en carton avec un livret de suggestions d'utilisation.
L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 24015

HISTOIRES DES SAISONS

Les enfants seront ravis de partager leurs propres expériences et ressenti au gré des 4 saisons ; car chacune possède son propre charme, ses caractéristiques et ses activités spécifiques.
16 histoires en couleur de 3 à 6 cartes chacune, soit 74 cartes, livrées dans une boîte de rangement en carton avec un livret présentant des suggestions d'utilisation. L/l carte : 9 x 9 cm

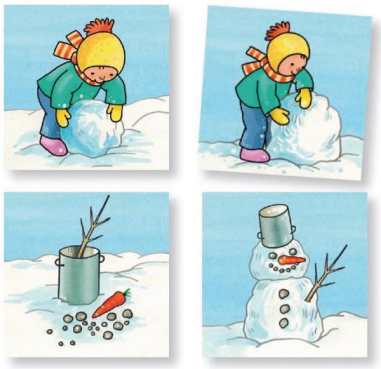
réf. 02122

AVANT - AU MILIEU - APRÈS

24 suites d'images très simples constituées de 3 cartes chacune visant à développer la logique et la capacité d'expression orale. La première et la dernière carte montrent un objet, une personne ou une scène du quotidien de façon différente. Que s'est-il passé entre ces deux ? Il s'agit de trouver la carte du milieu représentant l'élément modificateur. 72 images pelliculées livrées dans une boîte en carton avec livret de suggestions d'utilisation. L/l : 9 x 9 cm

réf. 00106

IMAGES SÉQUENTIELLES



REGARDE CE QUE JE PEUX FAIRE !

18 histoires retraçant le déroulement de petites aventures et évènements de la vie quotidienne d'un enfant. La chronologie des images n'est pas toujours donnée, de sorte que les possibilités offertes en matière de récit sont nombreuses et variées.
18 séries de 4 cartes en couleur, soit 72 cartes illustrées en carton pelliculé, livrées dans une boîte en carton avec un guide pédagogique. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 24110

SUITES VISUELLES

15 séries d'actions faciles et progressives de 4 à 6 images s'inspirant de la vie quotidienne des enfants. Pour développer la perception visuelle, l'esprit logique et les compétences langagières.
78 images au graphisme coloré et enfantin qui séduira les plus petits, sur des thèmes adaptés aux jeunes enfants : habiller l'ours en peluche, prendre un bain, coucher la poupée... Livré dans une boîte en carton avec livret présentant des suggestions d'utilisation. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 35015

SÉQUENCES IMAGES - 1

9 petites histoires en images sur des thèmes familiers à ordonner chronologiquement, pour se familiariser progressivement avec les notions d'avant, après et développer ses compétences logiques. 34 images en 9 séries progressives : 4 de 3 images, ou 3 de 4 images, 2 de 5 images. Livré dans une valisette en carton.
L/l/ép. image : 9 x 9 x 0,25 cm

réf. 88300

SÉQUENCES IMAGES - 2

7 histoires en images sur des thèmes familiers à ordonner chronologiquement, pour se familiariser avec les étapes du récit, préparatoires aux futurs apprentissages de la lecture.
34 images en 7 séries progressives : 3 de 4 images, 2 de 5 images, 2 de 6 images. Livrées dans une valisette en carton.
L/l/ép. image : 9 x 9 x 0,25 cm

réf. 88301

IMAGES SÉQUENTIELLES MARCO

Pour développer les compétences spatio-temporelles, enrichir le vocabulaire et favoriser l'usage des structures syntaxiques à travers des images de la vie quotidienne de Marco.
112 images en couleur sur planches prédécoupées en papier épais (170 g/m2), soit 20 séquences de 3 à 10 images, sur des thèmes divers : la construction de la maison, les courses au supermarché, la promenade en vélo, l'intervention des pompiers, le départ en vacances, à la bibliothèque, à la piscine... Repérage des séquences au verso. 20 pochettes plastique fournies pour le classement. L/l image : 10 x 10 cm / 170 g

réf. 00500

GLOBI

Les enfants seront séduits par les idées fantaisistes et originales de Globi, ainsi que par les tours qu'il joue dans ses aventures.
12 histoires de 5 à 6 cartes chacune, autour du personnage fabuleux et plein d'humour “Globi”. 71 cartes livrées dans une boîte en carton avec un livret de suggestions d'utilisations. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 01702

UNE JOURNÉE AVEC FLO

Pour comprendre le déroulement chronologique d'une activité et la notion de temps qui passe (passé, présent, futur) grâce à 11 scènes de la vie quotidienne de Flo, du lever au coucher du soleil. Les élèves seront amenés à comparer leur propre milieu à celui de Flo. Des domaines aussi divers que la citoyenneté, l'hygiène, ou bien encore l'environnement pourront être abordés avec ces 75 cartes. Livrées dans une boîte en carton, avec un livret de suggestions d'utilisation. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 17699

SÉQUENCES DE VIE

13 séquences de 3 à 4 scènes évoquant des activités simples et familières dans le quotidien de jeunes enfants.
50 cartes livrées dans une valisette en carton, avec un socle pour tenir les photographies modèles et une notice pédagogique.
L/l photo : 13,6 x 19,6 cm

réf. 02897

RACONTE

26 histoires de 4 à 7 images présentant des scènes drôles ou graves, empruntées à la vie quotidienne et à l'univers des enfants. 151 cartes illustrent des situations permettant de développer les facultés d'analyse et de jugement, ou d'apprendre à écrire de textes descriptifs et journalistiques. Livrées dans une boîte en carton, avec un livret d'utilisation. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 30752

LES HISTOIRES DE MAÎTRE JACOT

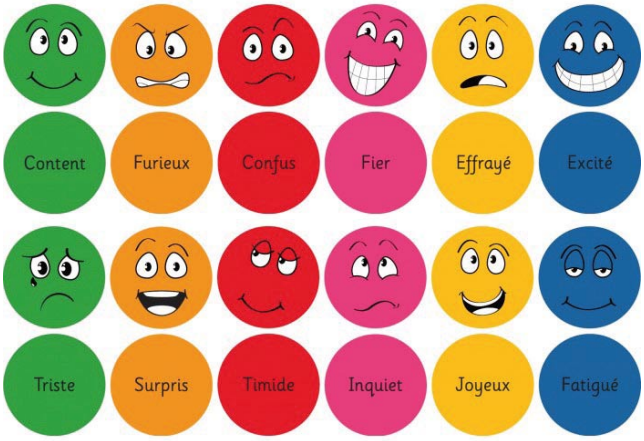
Maître Jacot est un petit homme malicieux plein d'esprit et d'espièglerie. Avec lui, tout est prétexte à jouer.
40 histoires simples, courtes et humoristiques, de 4 images séquentielles chacune. 160 cartes livrées en boîte carton avec un livret de suggestions d'utilisations. L/l : 9 x 9 cm

réf. 48981

FICHES “JE DÉCOUVRE” À L'AIDE DE MAÎTRE JACOT

8 fiches d'activités invitant l'élève à s'exprimer oralement ou par écrit, à ordonner ses idées, à développer son imaginaire, et à structurer son langage tant au plan sémantique que syntaxique.
Fiches imprimées en noir et blanc, sur papier fort, destinées à la photocopie et perforées pour classeur 4 anneaux. Livrées dans une pochette plastique. L/l fiche : 21 x 29,7 cm

réf. 35866



COUSSINS "ÉMOTIONS"

2 séries de 6 coussins représentant des émotions sur une face et le mot associé sur l'autre face et 1 bac à roulettes, spécialement conçu pour ranger 12 coussins.
Ces coussins d'assise peuvent équiper le coin lecture, mais aussi permettre les échanges à propos des émotions. Ils sont en mousse recouverte de vinyle, doux, résistants et lavables avec un chiffon humide. Le bac de rangement est équipé de 4 roulettes à frein ; il est livré non assemblé avec une notice de montage.
Ø/H coussin : 35 x 6 cm. L/l/H bac : 80 x 38 x 40 cm

A - Série 1

réf. 24270	

B - Série 2

réf. 24271	

C - Bac à roulettes seul

réf. 24282	

Respectueux de l'environnement et 100% recyclable.

Le tapis et les coussins "émotions" peuvent être associés

TAPIS "ÉMOTIONS"

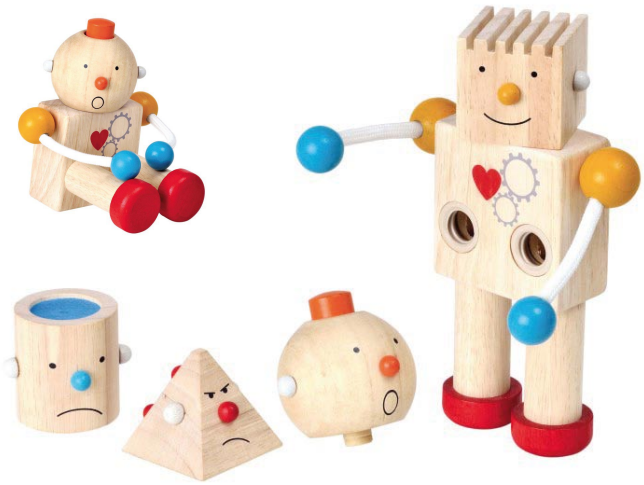
Ce tapis de regroupement favorise les échanges à propos des émotions.
12 émotions colorées sont représentées sur ce tapis circulaire épais en nylon tissé. Dessous anti-dérapant. Lavable avec un chiffon humide. Confortable et résistant, il est conçu spécialement pour les collectivités. Ø : 200 cm

réf. 24274	

EMOTICAPSULES

Pour identifier et apprendre à exprimer, partager et gérer ses émotions.
Ensemble composé de 5 émoticapsules en plastique illustrant la joie, la tristesse, la peur, la colère et le dégoût, et de 10 petites cartes images. Les figurines s'ouvrent en 2 et forment des boîtes dans lesquelles des images, des dessins, des mots, etc. peuvent être placés. Elles peuvent s'imbriquer les unes dans les autres à la façon des poupées russes. Livré avec un guide pédagogique dans une boîte de rangement en carton avec poignée.
Ø/H petite : 5,5 x 8 cm. Ø/H grande : 7,5 x 12,5 cm.
L/l cartes : 4 x 4 cm

réf. 38325



ROBOT TRANSFORMEUR - ÉMOTIONS

Permet aux enfants d'exprimer leurs émotions.
Robot en bois composé d'1 corps, 2 jambes (qui peuvent se visser en position debout ou assise) et 4 têtes interchangeables présentant des expressions différentes.
L/l/H debout : 12 x 4 x 20 cm

réf. 59185

METS-TOI À MA PLACE

Pour observer différentes scènes, se mettre à la place des personnages et décrire ce qu'ils ressentent. Favorise le développement de la conscience émotionnelle et des compétences sociales telles que l'empathie et l'identification des émotions.
1 chevalet pliable en carton épais et pelliculé pour présenter 10 scènes, 15 personnages et 10 émotions. 2 enfants ou groupes d'enfants pourront visualiser les mêmes dessins de part et d'autre du chavalet. L/l/H chevalet ouvert : 31 x 14,5 x 14,5 cm

réf. 59028

LES ÉMOTIONS

Pour apprendre à connaître et à comprendre les différentes causes de 15 sentiments. Ces cartes servent de point de départ pour s'exprimer et permettent de développer les compétences sociales et émotionnelles des enfants.
15 séries de 5 cartes en couleur, soit 75 cartes illustrées en carton pelliculé, livrées dans une boîte en carton avec un guide pédagogique. L/l carte : 9 x 9 cm

réf. 24109

RECONNAÎTRE ET GUIDER LES ÉMOTIONS

Favorise l'éducation émotionnelle. Les cartes représentent des visages en gros plan, exprimant une expression mais aussi l'intensité de celle-ci (10 émotions déclinées en 3 niveaux : faible, modéré et intense).
35 cartes rondes en carton épais (dont 5 cartes bonus) rangées dans une boîte en carton avec poignée de transport.
Ø/ép. carte : 9 x 0,2 cm

réf. 47292

"TOUT SUR MOI"

Pour encourager le développement social et émotionnel.

"TOUT SUR MOI" : LA FAMILLE

72 personnages de différentes tailles en plastique souple et aux couleurs vives pour les activités de tri, mais aussi pour le développement du sens de l'identité.
Papa, maman, frère, sœur, bébé et chat en 6 couleurs (bleu, jaune, rouge, vert, orange et violet). Livré dans un baril de rangement en plastique avec couvercle.
H papa : 6,3 cm. H bébé : 2,9 cm

réf. 04621

"TOUT SUR MOI" : MIROIRS 2 EN 1

Aide à la perception de soi, à l'observation mais aussi au développement du langage.
6 miroirs double face avec 2 poignées ergonomiques facilitant la préhension : une face plane et une face convexe, déformant les reflets. L/l/ép. : 15 x 10 x 3 cm

réf. 04620

"TOUT SUR MOI" : ARDOISES MIROIRS

Aide à la perception de soi, de ses ressemblances ou différences avec les autres.
4 supports recto : miroir incassable / verso : ardoise blanche sur laquelle est imprimé le contour d'un visage, utilisable avec des feutres effaçables à sec ou à l'eau. Les enfants s'entraîneront à reproduire ce qu'ils perçoivent de leur visage. Livrés avec une notice pédagogique.
Ø miroir/H totale : 12,5 x 22,5 cm

réf. 04622

MONSIEUR VISAGE

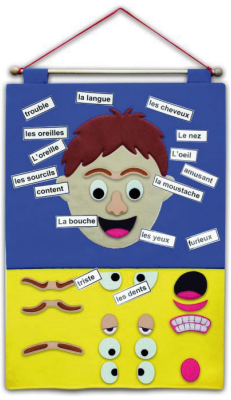
Permet d'identifier les expressions (joie, tristesse, colère, peur) et de développer un vocabulaire spécifique, en activités collectives ou en groupe.
Sur un grand tableau en tissu muni de boucles d'accrochage, la face d'un personnage est représentée. Celle-ci s'anime suivant l'humeur de Monsieur Visage, grâce à 22 pièces en feutrine, munies de Velcro, à positionner sur le tableau (yeux, sourcils, nez, bouches). Lavage à 30°C. L/l : 70 x 50 cm

réf. 30162

MASQUES ÉMOTIONS

6 masques à tenir pour parler des différentes émotions, savoir les reconnaître, s'exprimer et échanger sur ses propres émotions et ses expériences.
En mousse épaisse et agréable au toucher, représentant 6 émotions : joie, tristesse, colère, pleurs, surprise et inquiétude. Livré dans une pochette de rangement en plastique avec poignée de transport. L/l/ép. : 22 x 32 x 1,3 cm

réf. 47104



LA RONDE DES ÉMOTIONS

Jeu de cartes où il s'agit de reconnaître, mimer ou ressentir les principales émotions parmi la colère, la joie, la peur, la tristesse, la honte, la surprise et la tendresse.
110 cartes présentant notamment 10 personnages, de tous âges et tous pays avec, pour chacun, 7 émotions. Livré dans une boîte de rangement en carton épais avec 10 règles de jeux.
L/l cartes : 8,8 x 5,8 cm

réf. 38224

GALETS SENSORIELS - ÉMOTIONS

Visuels et tactiles, les galets sensoriels incitent les enfants à toucher ce matériau différent pour apprendre à reconnaître les émotions, favoriser le langage, la découverte de soi et l'empathie.
Composé de 12 galets (constitués d'un mélange de résine et de pierre, très résistant et agréable au toucher) représentant 12 émotions : bonheur, tristesse, colère, surprise, peur, inquiétude, fierté, confusion, timidité, ennui, sérénité et embarras. Tous les galets peuvent s'utiliser en intérieur comme en extérieur, dans l'eau, dans le sable,... Ø moyen : 4 cm. Masse : env. 30 g

réf. 47088

CARRÉS ÉMOTIONS

Coussins brodés, petits et légers. Une même émotion est présente sur 2 coussins, offrant ainsi la possibilité de jouer au mémory.
20 coussins en tissu représentant 10 émotions. Livré dans un sac de rangement en coton. Lavable en machine.
L/l/ ép. : 8 x 8 x 1 cm

réf. 47106

LOTO DES EXPRESSIONS

Pour jouer au loto en apprenant à identifier les différentes expressions du visage. Matériel d'observation, tout en bois, composé de 4 planches de jeu à compléter, sur le principe du loto, avec 24 jetons “visages”. Livré dans une boîte de rangement en bois. L/l planche : 20 x 12 cm.
L/l/ép. jeton “visage” : 5 x 5 x 0,5 cm

réf. 01267

JEU DES VISAGES

Jeu d'association conçu pour apprendre à identifier et reconnaître les différentes expressions du visage et les sentiments associés.
Le but est de reconstituer le premier un visage complet selon les consignes données par les dés. L'association des pièces “visages” s'effectue par le jet et la combinaison des dés à consignes. Dans une boîte de rangement en bois : 18 pièces visages en bois, 3 dés à consigne en bois, 1 fiche “expressions” et 1 livret pédagogique.
L/l/ép. pièce “visage” : 15 x 6,5 x 0,4 cm. Arête du dé : 3 cm

réf. 01334

JEU DES SENTIMENTS

Jeu de loto pour apprendre et reconnaître les expressions du visage (amour, peur, colère, tristesse, joie) et les mettre en relation avec des situations de la vie courante. Composé de 4 grilles individuelles, 35 cartes et 2 cadrans “émotions” à aiguille. En plastique souple, lavable et résistant. 3 règles de jeux possibles. Arête cadran : 20 cm. L/l grille : 19,9 x 12,8 cm. Arête carte : 6 cm

réf. 35479

MON ABÉCÉDAIRE MONTESSORI À TOUCHER

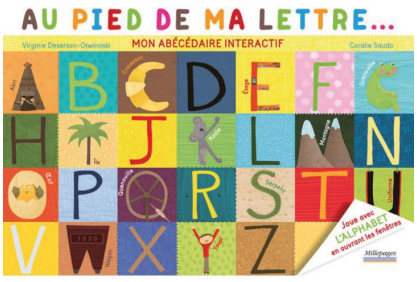
Anne Baudier - Virginie Chiodo
Pour explorer l'alphabet de A à Z en suivant chaque lettre avec le doigt et ainsi faciliter sa mémorisation.
Reproduction des 26 lettres de l'alphabet en majuscules scriptes et en minuscules cursives en relief (velours) et illustrations de mots contenant chaque lettre. Couverture rigide.
H/l : 21,5 x 21,5 cm. 40 pages

réf. 38289

MON PREMIER LIVRE DE MÉDITATION + CD

Ce livre, accompagné d'un CD audio proposant des séances de détente et d'écoute musicale, présente une série d'exercices simples et ludiques qui apprendront à l'enfant à maîtriser sa respiration, à évacuer ses tensions, à gérer son stress et à mieux se concentrer.
Livre à couverture rigide + CD Audio.
H/l : 21 x 18 cm. 48 pages

réf. 59443



AU PIED DE MA LETTRE

Virginie Otwinoski - Coralie Saudo
A comme Abri, B comme Bébé, C comme croissant... Grâce à cet abécédaire interactif, l'enfant va naturellement associer une lettre et un mot et mémorisera ainsi toutes les lettres de l'alphabet. Soulevez la fenêtre et observez le G se transformer en Grenouille ! Couverture rigide. H/l : 20,5 x 30,5 cm. 30 pages

réf. 04760

LA PETITE GRENOUILLE QUI AVAIT MAL AUX OREILLES

Voutch
La petite grenouille a un problème avec ses oreilles. Docteurs et spécialistes se succèdent, mais houyouyouye, ça ne s'arrange pas du tout ! Couverture rigide. H/l : 21 x 20,5 cm. 40 pages

réf. 04758

UNE PETITE MESURE DE RIEN DU TOUT

Nathalie Sayac - Caroline Modeste
Pour une approche tout en douceur sur les premières notions de grandeur et de mesure. 2 histoires où Léa et Anatole feront des expériences mathématiques l'air de rien !
Couverture rigide. H/l : 19,7 x 19,5 cm. 32 pages

réf. 47349

MES COMPTINES EN LANGUE DES SIGNES FRANÇAISE

Olivier Marchal - Thomas Tessier
Pour découvrir la Langue des Signes Française dès le plus jeune âge, à travers 20 comptines classiques présentées dans ce livre au graphisme doux et chaleureux. Les mots essentiels sont signés pas à pas et une vidéo complète est également disponible pour chaque comptine (par flahcode ou lien internet).
Couverture rigide. H/l : 19,5 x 19,7 cm. 48 pages

réf. 47350

LE LIVRE POUR NE PLUS SE TROMPER

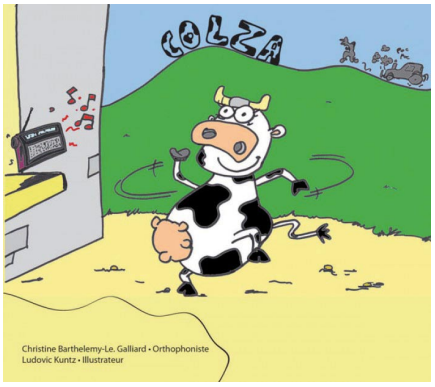
Anne-Sophie Baumann - Lili La Baleine
Abeille ou guêpe ? Marron ou châtaigne ? Ce livre propose des moyens mnémotechniques amusants et efficaces pour ne plus se tromper, tout en expliquant clairement les différences à retenir.
Couverture rigide. H/l : 21,7 x 18,5 cm. 48 pages

réf. 38288

COLZA

Christine Barthelemy-Le Galliard, Orthophoniste - Ludovic Kuntz
50 histoires courtes et illustrées pour travailler le langage oral en maternelle et le langage oral et écrit à partir du CP : expression, compréhension, représentation mentale et communication.
Colza est une vache grâce à qui la vie à la ferme est loin d'être monotone et ordinaire. C'est un personnage cocasse et décalé qui nous fait voir le monde sous un autre angle.
H/l : 21 x 23 cm. 112 pages

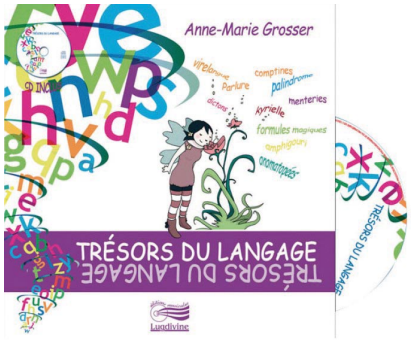
réf. 35002



LES EXPRESSIONS RACONTÉES ET EXPLIQUÉES AUX ENFANTS

Véronique Cauchy - Amélie Falière
Dans un style tonique et impertinent, l'auteur met en lumière les expressions les plus connues, à travers des exemples de la vie quotidienne. L'enfant peut ainsi les comprendre et se les approprier. Couverture rigide. H/l : 21,5 x 18,5 cm. 48 pages

réf. 04753



TRÉSORS DU LANGAGE - CD + LIVRE

Ce livre-CD propose 70 titres sur les jeux de langage de tradition populaire, littéraire et enfantine. Il propose de faire découvrir aux enfants, d'une façon ludique et musicale, les trésors de notre langue (onomatopées, dictons, calembours, anagrammes, viroreilles, rengaines, kyrielles, et bien d'autres encore).
Livre à couverture rigide reprenant les paroles des chansons, tous les jeux de langage et autres explications. Accompagné d'un CD sur lequel figurent 70 titres et 30 partitions.
H/l : 22 x 24,5 cm. 91 pages

réf. 47260