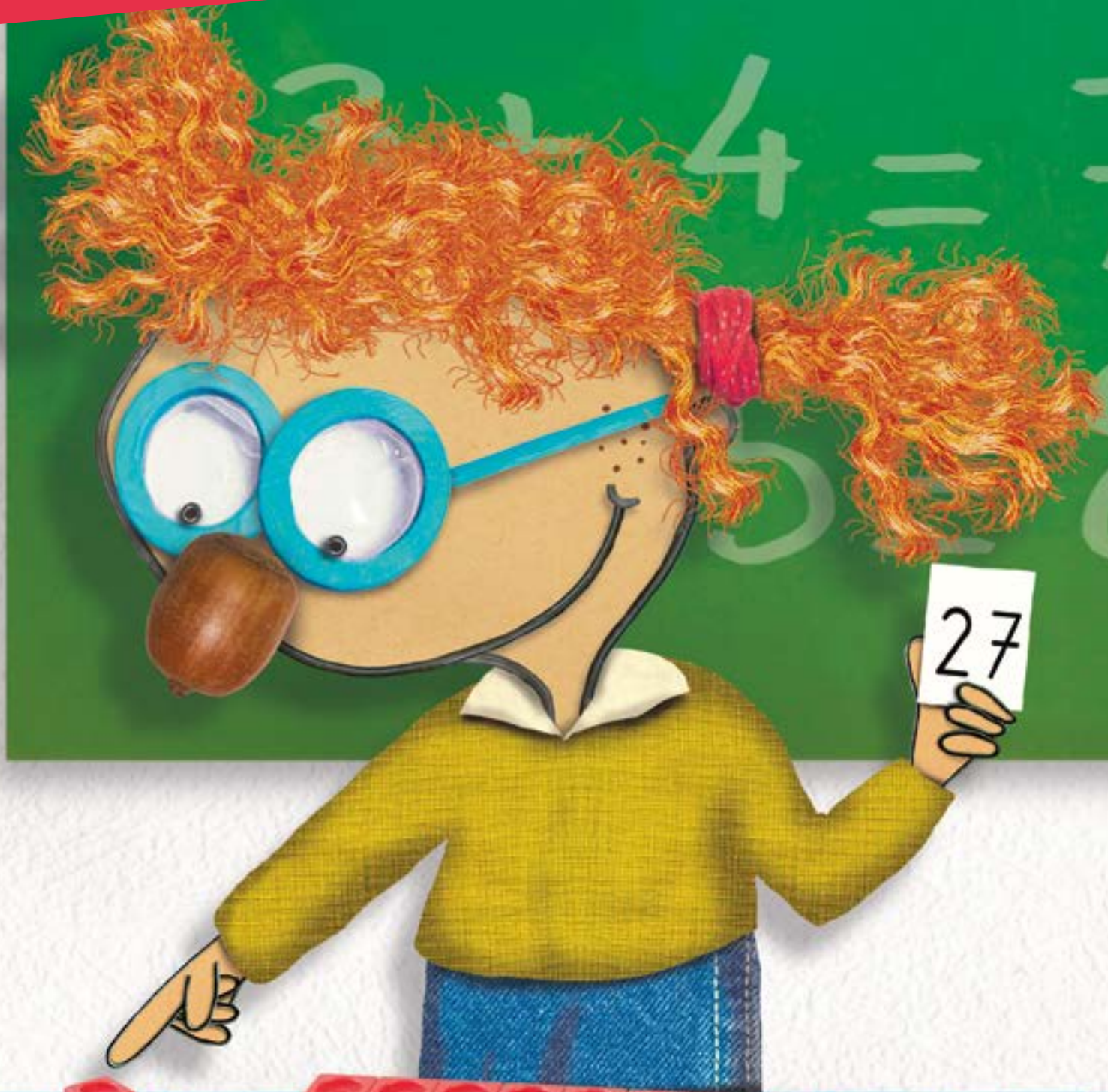


CATALOGUE ÉCOLES 2018





Vers l'autonomie p.8



Coffret
Vers l'autonomie p.10

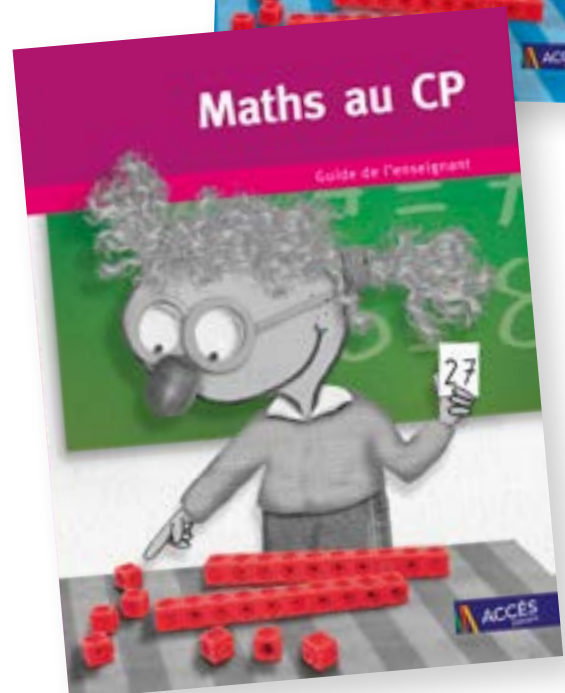
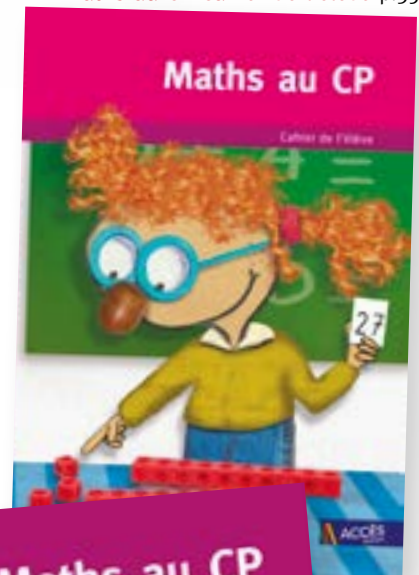
N

5 nouveautés viennent compléter notre catalogue!

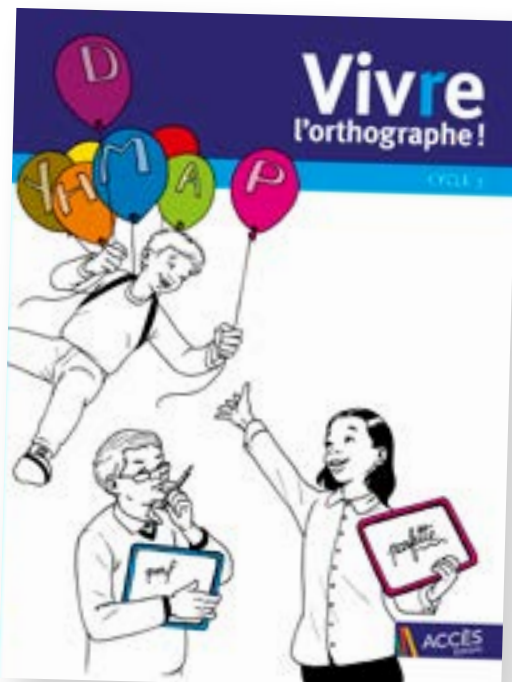
conformes aux programmes 2015

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

Maths au CP Cahier de l'élève p.35



Maths au CP Guide de l'enseignant p.34




Viv(r)e l'orthographe! p.26



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



 En vous abonnant à notre page Facebook, vous pourrez suivre le processus de réalisation d'une couverture et découvrir le travail de Christian VOLTZ dans une vidéo sur notre site internet.

2018

Une année riche en nouveautés!

Chaque jour, vous constatez la grande complexité de votre métier. Le catalogue ACCÈS Éditions relève une fois de plus le défi de vous aider concrètement et efficacement en vous proposant des outils pédagogiques innovants et adaptés à vos besoins. Cette année encore, le résultat est à la hauteur de l'investissement de notre équipe d'auteurs passionnés, tous enseignants : cinq nouveautés, toutes étonnantes, différentes, séduisantes et très attendues.

Depuis le temps que les collègues de l'école maternelle attendaient des pistes concrètes pour favoriser l'autonomie de leurs élèves. Avec **VERS L'AUTONOMIE TPS-PS-MS-GS**, Christina DORNER relève le défi en déclinant plus de 500 activités autonomes de manipulation en motricité fine et dans les différents domaines d'apprentissage du programme 2015. Le coffret **VERS L'AUTONOMIE MS et GS** comprend une centaine de jeux facilitant la mise en place des activités de l'ouvrage.

Marielle WYNS, nouvelle auteure ACCÈS, est chercheuse et formatrice en didactique du français à la haute école de Louvain la neuve en Belgique. Elle vous offre le fruit de son travail de 3 ans, un outil destiné à réconcilier les élèves avec l'orthographe en employant des stratégies leur permettant de comprendre leurs erreurs pour mieux les éviter: **VIV(R)E L'ORTHOGRAPHE! Cycle 3**.

Depuis 2009, la collection **VERS LES MATHS** est devenue la référence incontournable en maternelle. Gaëtan DUPREY, son concepteur, initie le premier opus d'une nouvelle collection couvrant les 5 années de l'école élémentaire. Avec **MATHS AU CP le guide de l'enseignant** et **MATHS AU CP le cahier de l'élève**, il vous propose un enseignement des mathématiques fondé sur manipuler, raisonner et apprendre.

Nous vous invitons à rencontrer ces 5 nouveautés et tous les autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2018. **Rendez-vous en page 63 où vous trouverez le bon de commande ACCÈS. En commandant sur notre site internet www.acces-editions.com, les frais d'envoi sont réduits au minimum autorisé par la loi, soit à un centime d'euro.**

Merci de votre fidélité et bonnes découvertes si vous ne connaissez pas encore l'univers d'ACCÈS Éditions!

Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions

PLURIDISCIPLINARITÉ

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Mon carnet de suivi	6
			Vers l'autonomie	N 8
			Coffret Vers l'autonomie	N 10



VERS L'AUTONOMIE
pages 8-11

NOUVEAUTÉS



VIV(R)E L'ORTHOGRAPHE!
pages 26-27

NOUVEAUTÉ

FRANÇAIS

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Scènes de langage	12
			Vers la phono	13
			Traces à suivre	14
			Traces à suivre Répertoire d'images	15
			Vers l'écriture MS	16
			Coffret Vers l'écriture MS	17
			Vers l'écriture GS	18
			Coffret Vers l'écriture GS	19
			Parcours lectures	20
			Lecture plus	21
			Grammaire en textes	22
			Mécamots	23
			Lire avec Patati et Patata	24
			Viv(r)e l'orthographe!	N 26
			Défi lire	28
			Projet lecteur	29
			Défi écrire	30
			Projet écrire	31

NOUVEAUTÉS

MATHS AU CP
pages 34-35

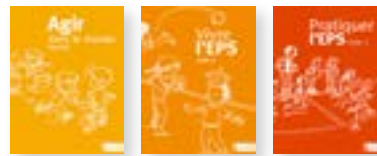
MATHÉMATIQUES

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Vers les maths	32
			70 et 77 Jeux de logique	33
			333 et 222 jeux de logique	33
			Maths au CP Guide de l'enseignant N	34
			Maths au CP Cahier de l'élève N	35
			66 et 83 problèmes de logique	36
			55, 101 et 123 jeux de nombres	36



EPS

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Agir dans le monde	37
			Vivre l'EPS	37
			Pratiquer l'EPS	37

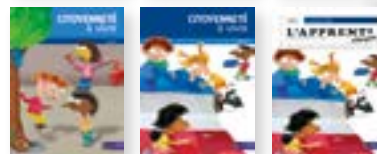
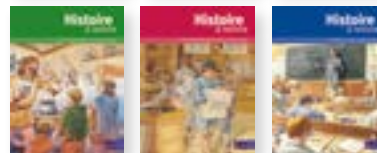
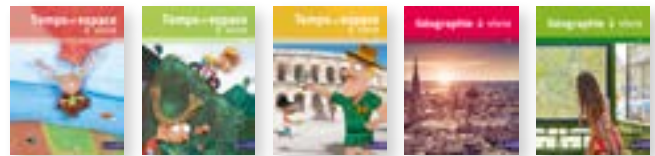


SCIENCES ET TECHNOLOGIE

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Sciences à vivre maternelle	38
			Matériel Sciences à vivre maternelle	39
			Sciences à vivre Cycle 2	40
			Matériel Sciences à vivre Cycle 2	41
			Sciences à vivre CM1-CM2	42
			Matériel Sciences à vivre CM1-CM2	43

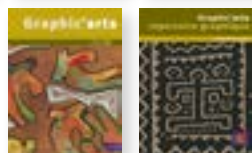
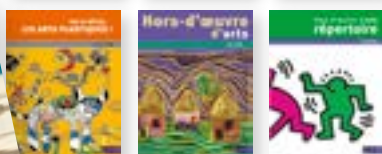
EMC, HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Temps et espace à vivre CP et CE1	44
			Temps et espace à vivre CE2	45
			Géographie à vivre CM1	46
			Géographie à vivre CM2	47
			Histoire à revivre	48
			Repères d'Histoire	49
			Citoyenneté à vivre Cycle 2	50
			Citoyenneté à vivre Cycle 3	52
			L'apprenti citoyen	53



ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Histoires d'arts en pratique	54
			Histoires d'arts Répertoire d'œuvres	54
			Arts plat du jour	55
			Pas si bêtes, les arts plastiques!	56
			Art Terre	57
			Hors-d'œuvre d'arts	58
			Hors-d'œuvre d'arts Répertoire	59
			Graphic'arts	60
			Graphic'arts Répertoire graphique	60



COMPÉTENCES TRANSVERSALES

cycle 1	cycle 2	cycle 3		
			Jeux d'écoute	61
			Compétence mémoire	62



Le matériel

GAGNER EN TEMPS ET EN EFFICACITÉ !



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

LES COFFRETS

Permettant de mettre en œuvre les activités des ouvrages **Vers l'autonomie**, **Vers l'écriture** ou **Sciences à vivre**, ils vous permettent de gagner du temps et de rendre vos séances plus agréables. Ils sont composés de posters, de cartes, de dés et de planches de jeu.

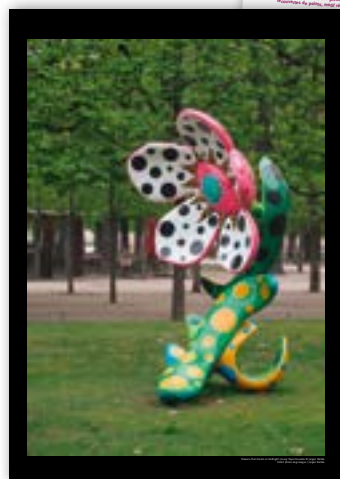
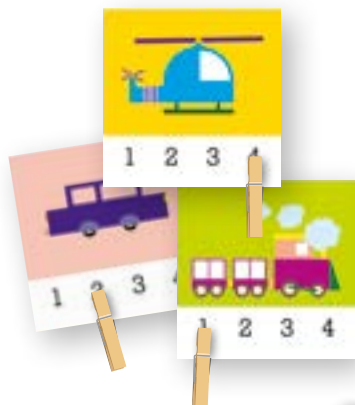
Les cartes et les planches de jeu

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



Les posters

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



LES RÉPERTOIRES

Ils regroupent des posters de format 22x32cm.

Au recto se trouvent des photographies et des reproductions d'œuvres d'art, au verso des propositions pédagogiques.



Les compléments numériques

En accompagnement de ses outils papier, ACCÈS Éditions propose des ressources complémentaires disponibles à partir du DVD-Rom qui accompagne l'ouvrage ou téléchargeables en ligne depuis l'espace client du site www.acces-editions.com.



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



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



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



LES TÉLÉCHARGEMENTS
En page 2 des derniers ouvrages parus, vous trouverez votre code unique permettant la connexion à votre espace numérique et le téléchargement des compléments numériques de l'ouvrage.



À partir de 2018, toutes les nouveautés seront en téléchargement.
Ce procédé est appelé à remplacer à moyen terme les DVD-Rom présents en complément dans beaucoup d'ouvrages.



Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle

Le domaine et le sous-domaine d'apprentissage

Ce sont les domaines définis par le ministère de l'Éducation nationale dans le programme 2015.

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

Un outil d'évaluation positive et bienveillante montrant clairement les réussites et les progrès de l'élève de la PS à la GS.

Le carnet

Répondant aux exigences institutionnelles du programme 2015, **Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle** est personnalisable, progressif, explicite, simple, ludique et attractif. Il s'adresse à la fois aux élèves, aux enseignants et aux parents.

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

Le +

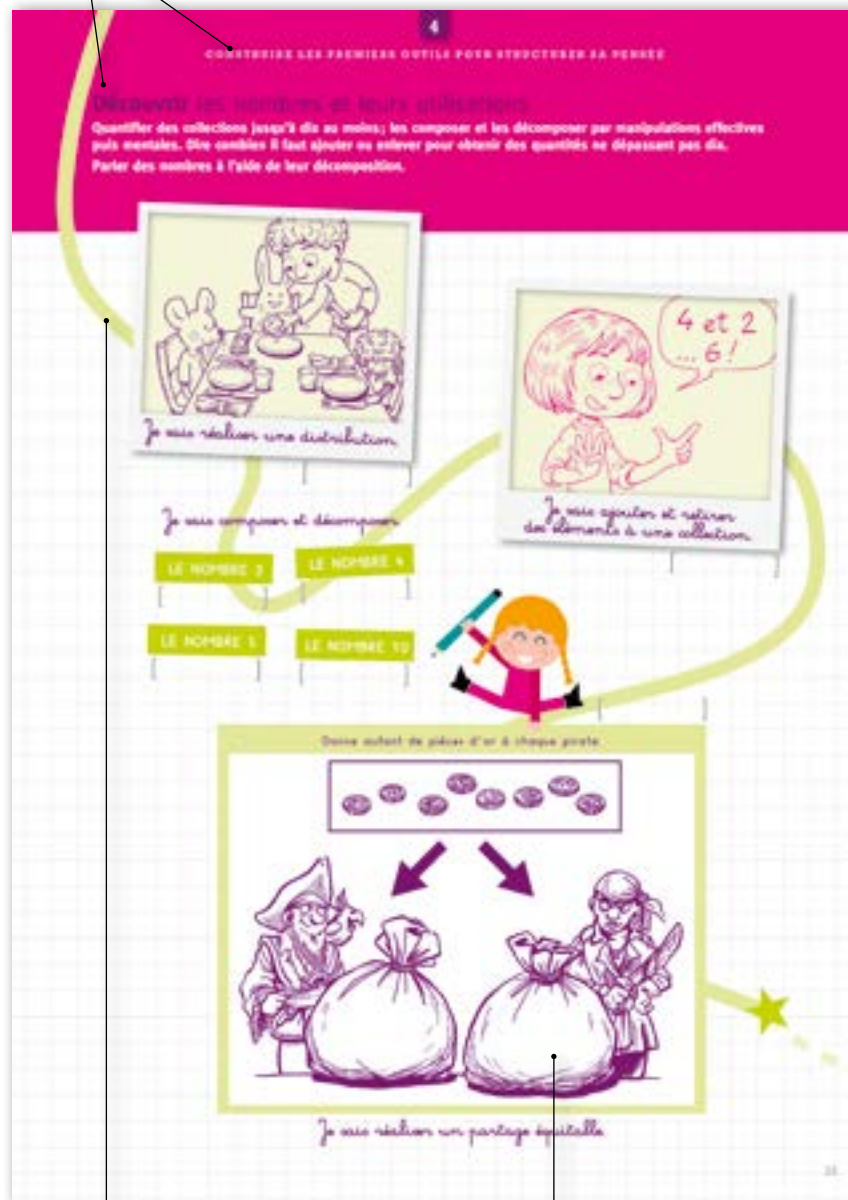
Le carnet est très robuste et conçu pour durer 3 ans : grammage de 300g pour la couverture et le rabat, de 130g pour les pages intérieures.

Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle
48 pages + 1 rabat

ISBN 978-2-909295-21-3

20€ LE LOT DE 5

Vendu **uniquement** par lot de 5
soit 4€ l'unité



Le chemin des progrès de l'élève

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



Le saviez-vous ?

Certains exercices sont similaires aux activités proposées dans plusieurs ouvrages des éditions ACCÈS.





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

Les petits exercices

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

Les propos de l'élève

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

PAROLES de conseillère pédagogique

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



La date

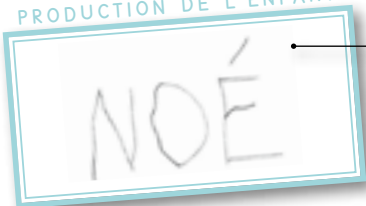
Elle permet de valider l'acquisition d'une compétence à un moment donné. Le plus simple est d'utiliser un tampon dateur.

Les illustrations

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



PRODUCTION DE L'ENFANT

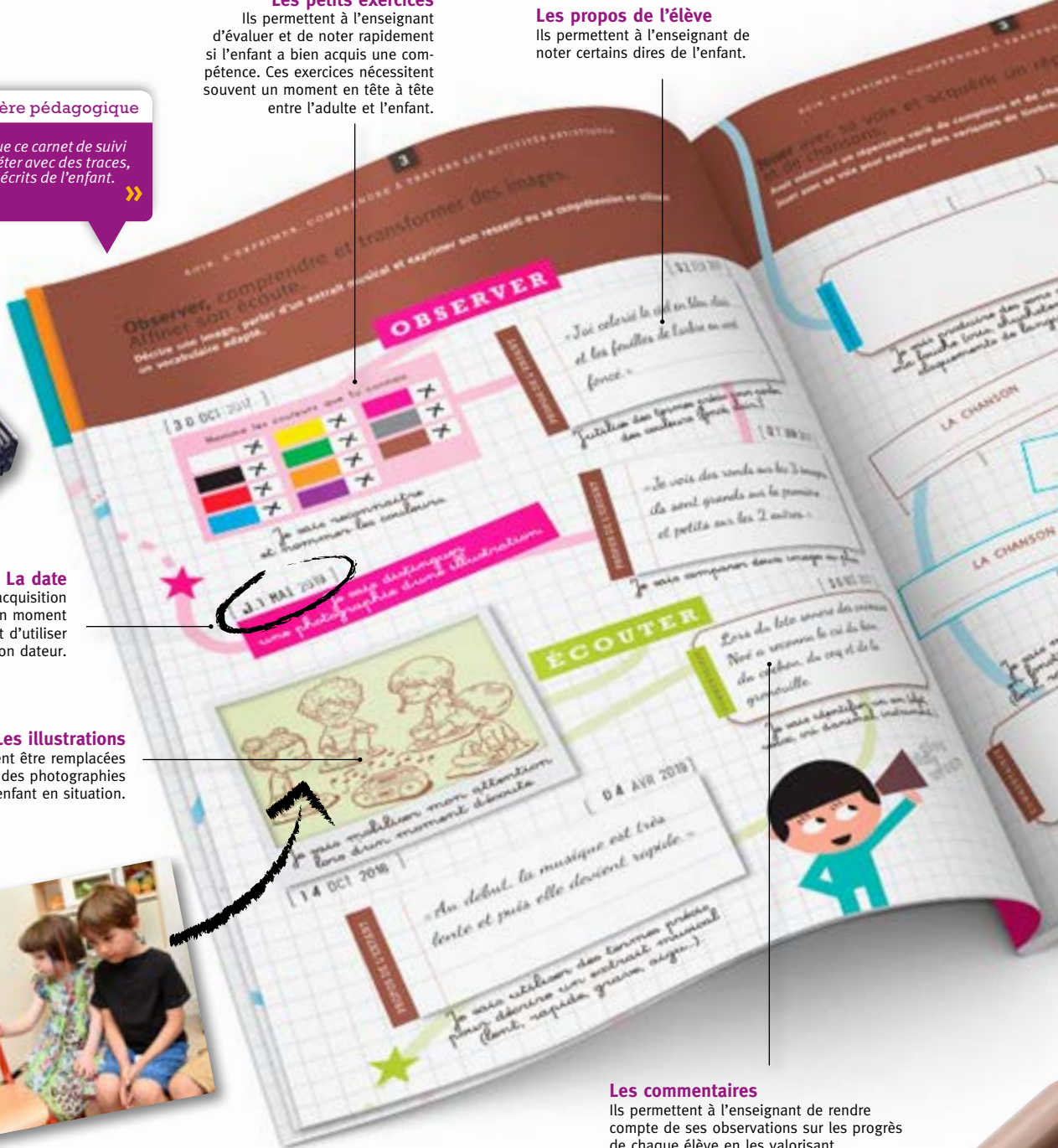


Les productions de l'enfant

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

Les commentaires

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





Vers l'autonomie



Un ouvrage complet proposant plus de 500 activités autonomes dans tous les domaines de la TPS à la GS.

L'ouvrage

Vers l'autonomie propose des activités autonomes de manipulation pour permettre aux élèves de développer leurs compétences de manière ludique et motivante dans tous les domaines.

Les compléments numériques

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

Développer sa motricité fine
Ouvrir et fermer
Visser et dévisser
Saisir
Pincer
Pêcher
Enfiler

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Se déplacer
Se déplacer sur une ligne
S'équilibrer
Pousser et tirer

Ajouter et retirer
Distribuer et partager
Ordonner
Alterner
Encastrer
Assembler
Reproduire
Paver
Classer
Dessiner des formes
Ranger

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Feuilleter
Écouter une histoire
Observer et discriminer
Reconnaître
Reconnaître des lettres et des mots
Connaître l'alphabet
Associer des éléments identiques
Associer des éléments ayant des similitudes
Associer des lettres et des mots identiques
Associer des lettres et des mots dans différentes écritures
Reconstituer
Copier
Dénombrer les syllabes
Identifier une syllabe
Entendre une rime
Localiser et coder
Identifier un phonème

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Dessiner
Représenter
Tracer
Graver
Frotter
Tamponner
Colorier
Décoller et coller des gommettes
Coller
Découper
Froisser et plier
Modeler
Observer
Écouter

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



Vers l'autonomie TPS-PS-MS-GS
244 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-916662-20-6

60€
DISPONIBLE EN MAI 2018



« Je n'ai jamais vu mes élèves aussi motivés ! Ils me réclament constamment de pouvoir choisir un casier et ne se lassent pas de faire et refaire les activités. »

Christina Dorner »

PAROLES d'auteure



Le domaine d'apprentissage

Il correspond à l'intitulé du programme 2015.

Le verbe d'action et l'illustration

Ils subdivisent chaque domaine et correspondent aux activités qui sont détaillées en dessous.

La photo

Elle permet de visualiser d'un seul coup d'œil l'objectif de l'activité.

La consigne

Formulée à la première personne du singulier, elle décrit le déroulement de l'activité de manière brève pour que chaque élève puisse la mémoriser rapidement et être autonome lors de l'activité.

La validation

Elle précise à quelle condition l'élève a réussi l'activité.

La variante

Elle propose une activité équivalente avec un matériel différent.

Le prolongement

Il permet de proposer une suite à l'activité lorsque les élèves l'ont réussie.

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

Le niveau

Il permet de visualiser à partir de quand l'activité peut être introduite. C'est une information indicative que chacun peut modifier selon sa programmation. Il a néanmoins été déterminé en lien avec les programmations proposées dans les autres ouvrages des éditions Accès.

Le titre de l'activité

Il correspond à l'objectif de l'activité et permet de visualiser clairement en quoi elle consiste.

Le matériel

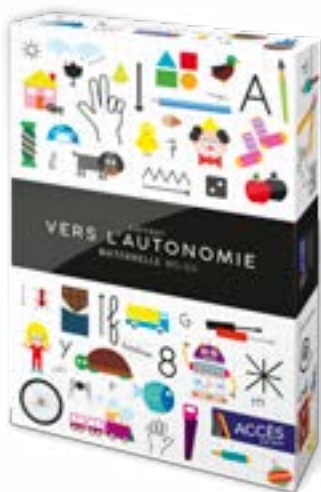
Il correspond à ce qui est nécessaire pour un élève. Il est soit à préparer soi-même à partir de matériel de récupération ou de jeux très répandus dans les classes, soit proposé dans le coffret ou à imprimer à partir des compléments numériques fournis avec l'ouvrage.

Le lien avec les autres ouvrages Accès

Le prérequis permet de visualiser après quelle activité dirigée d'un autre ouvrage Accès l'activité peut être proposée. Certaines activités permettent également de valider un acquis formulé dans *Mon carnet de suivi des apprentissages à l'école maternelle*.



COFFRET Vers l'autonomie



Tout le matériel nécessaire à la mise en place des activités de l'ouvrage **Vers l'autonomie**.

Le coffret

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

- 27 planches de jeu A4 recto/verso
- 36 planches de jeu A5 recto/verso
- 36 cartons-réponses
- 27 planches de 12 cartes
- 18 planches de 6 cartons
- 5 planches de 35 jetons
- 4 planches de 2 roues
- 8 dés

LES POINTS forts

Un coffret esthétique, solide et pratique.



N

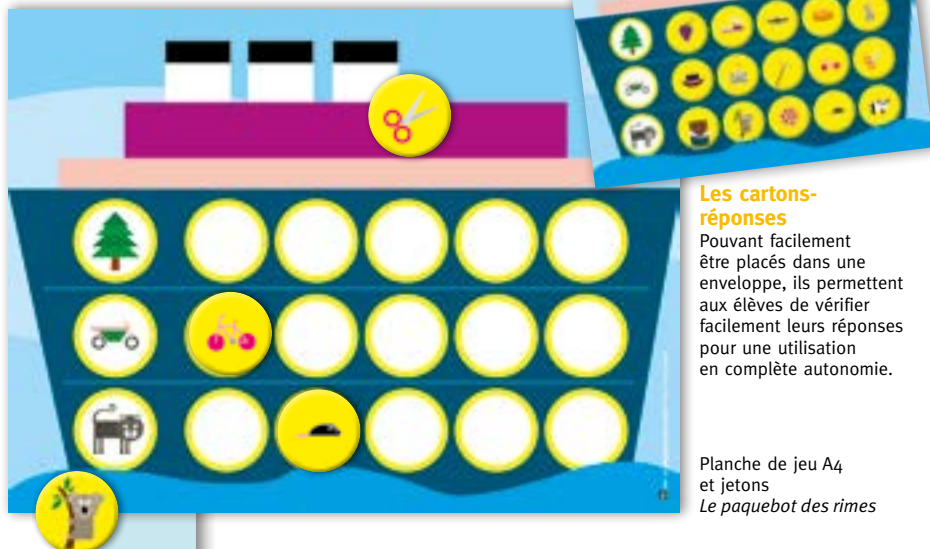
Coffret Vers l'autonomie MS-GS
ISBN 978-2-916662-21-3

80 €

DISPONIBLE EN MAI 2018

Les planches de jeu et les jetons

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



Les cartons-réponses

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

Planche de jeu A4 et jetons
Le paquebot des rimes

LES POINTS forts

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



Les dés

8 dés à utiliser pour différents jeux graphiques et mathématiques.

PAROLES d'enseignante

« C'est formidable de disposer d'autant de jeux dans un même coffret ! Mes élèves les adorent et peuvent vraiment les utiliser en autonomie. Quel bonheur de les voir progresser tous seuls !

Pauline »



Planche de jeu A4 et jetons
Tableau des clowns



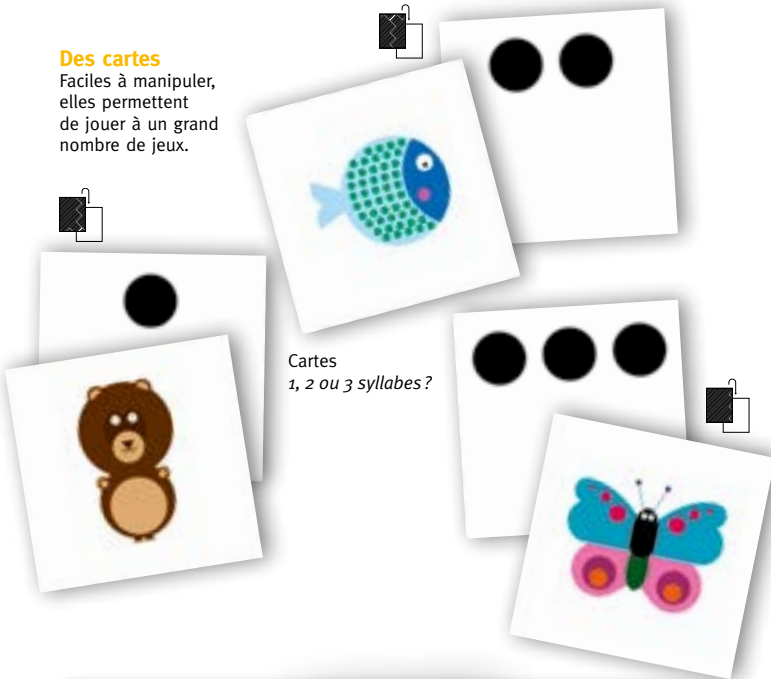
Cartons
Déplacement des animaux

Des cartons et des roues

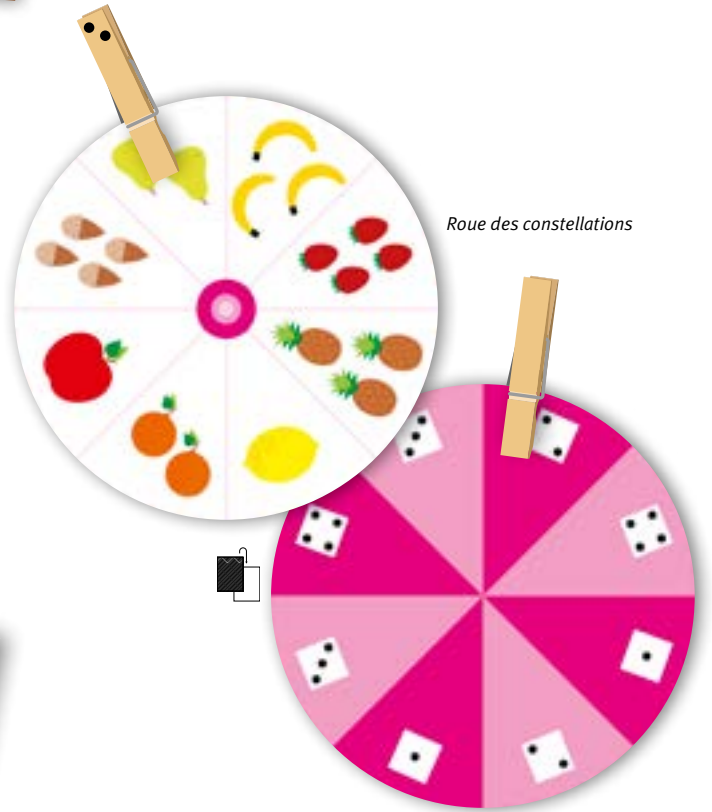
Suffisamment épais pour y accrocher des pinces à linge, ils constituent des supports ludiques et solides pour des activités d'association dans tous les domaines.

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

Des cartes
Faciles à manipuler, elles permettent de jouer à un grand nombre de jeux.



Cartes
1, 2 ou 3 syllabes ?



Roue des constellations

Des modèles de construction

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



Planche A5
et cartes
Presque pareil





Scènes de langage

Le programme 2015 de l'école maternelle réaffirme la place primordiale du langage comme condition essentielle de la réussite des élèves. La stimulation et la structuration du langage oral et l'entrée progressive dans la culture de l'écrit constituent à ce titre la priorité de l'école maternelle.

L'ouvrage

Scènes de langage permet de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions à travers 11 séquences d'apprentissage. Les situations de communication présentées sont ancrées dans le vécu de la classe et interactives. Les scènes de langage proposées sont destinées à capter l'attention, éveiller la curiosité, entretenir l'intérêt des élèves et leur désir de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit.

Le DVD-Rom

- **27 diaporamas** reprenant les images sans les textes des albums vus, des histoires racontées, des contes ou des saynètes sélectionnés.
- **Du matériel** à imprimer.

- Les 11 séquences d'apprentissage**
- 1 Bonjour, je m'appelle Trotro (12 pages)
 - 2 Jouons au coin cuisine (12 pages)
 - 3 Trotro va à l'école (16 pages)
 - 4 Roulez bolides! (16 pages)
 - 5 Jouons avec les poupées (18 pages)
 - 6 Loup y es-tu? (16 pages)
 - 7 À table! (14 pages)
 - 8 Jouons avec les véhicules (18 pages)
 - 9 À la soupe! (12 pages)
 - 10 La toilette des poupées (14 pages)
 - 11 Hop! Me voilà! (10 pages)

Scènes de langage PS et MS
 176 pages + 1 DVD-Rom
 ISBN 978-2-909295-11-4
55€



Animation de l'album *Ma maison*, extraite du DVD-Rom.



« Les images des albums sont projetables à partir du DVD-Rom. Nous avons animé certaines d'entre elles pour capter plus encore l'attention des enfants. »
 Gaëtan Duprey

PAROLES d'auteur

Vers la phono

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

L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital. C'est celui qui va conditionner et permettre l'entrée dans la lecture et l'écriture.

Les 2 ouvrages

Vers la phono MS et GS respectent le rythme de développement de l'enfant. Ils proposent une progression régulière et réfléchie répartie sur les 5 périodes de l'année. L'acquisition des compétences phonologiques se fait à travers une pratique régulière et une démarche structurée :

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

Le matériel

- **Des supports visuels et auditifs** ludiques et variés : comptines et chansons, mots-images, jeux, albums, projets.
- **Une banque d'image** (304 mots-images pour la MS et 458 pour la GS) créée spécialement pour les ouvrages et illustrée par Mathias GALLY.

Le CD audio

- **21 chansons et comptines, 24 sons et 2 lotos sonores** enregistrés spécialement par Michel OTT.

Vers la phono MS
160 pages
+ 1 CD audio

ISBN
978-2-909295-43-5

50€

Vers la phono GS
272 pages
+ 1 CD audio

ISBN
978-2-909295-44-2

60€

80 Comptine le nombre de syllabes de différents mots. ACTIVITÉ MANIPULATIVE DE CARTELIERS. 1 ANNEE

LA BATAILLE DES ANIMAUX

MATÉRIEL

- 100 mots-images que l'enseignant choisit (pages 81 et 82).

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 : MISE EN PLACE DU JEU

- Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer de façon autonome.
- Numéroter avec les élèves l'ensemble des mots-images (cartes pages 81 et 82).
- Donner à chacun au moins un mot-image.

ÉTAPE 2 : RÉGÈLE DU JEU

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

LES POINTS FORTS

- Le jeu permet l'acquisition des notions de syllabes et de mots.
- Le jeu permet de travailler la notion de syllabes et de mots.
- Le jeu permet de travailler la notion de syllabes et de mots.

RECOMMANDATION

- Pour les élèves les moins performants, demander de compter les syllabes avec les doigts.
- Le jeu peut être adapté pour le niveau 1/2/3. 10 cartes pour le niveau 1/2/3 et 10 cartes pour le niveau 1/2/3/4.
- Les syllabes peuvent être matérialisées par des points pour faciliter les observations.

Progresser l'acquisition de la notion de syllabes (document page 82) en adaptant le niveau de difficulté des cartes. Donner 8 cartes pour le niveau 1/2/3, 10 cartes pour le niveau 1/2/3/4 et 10 cartes pour le niveau 1/2/3/4/5.

+ Le saviez-vous ?

La musique active les mêmes zones cérébrales que le langage. Plus l'enfant entend tôt des sons variés, plus il est capable d'avoir un vocabulaire riche et précis. Les supports audio du CD favorisent ces acquisitions.

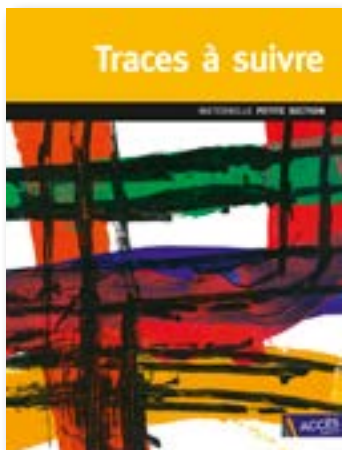
81

Tout le matériel nécessaire aux séances est fourni dans les 2 ouvrages sous forme de mots-images ou de planches de jeu à photocopier.

LES POINTS forts





Traces à suivre PS

Développer la motricité fine et les compétences graphiques des élèves.

L'ouvrage

Traces à suivre PS respecte le développement moteur de l'enfant. L'ouvrage propose une programmation annuelle répartie en 5 périodes de 2 mois. Pour la plupart des activités, une différenciation permet de venir en aide aux élèves les moins performants. L'ouvrage propose une progression allant d'un geste ample et d'un tracé de grande taille vers un geste précis, mieux maîtrisé et pouvant être réalisé sur un format plus petit. L'acquisition du geste maîtrisé se fait à travers une pratique régulière et une démarche structurée suivant 5 étapes :

- observer,
- vivre le geste avec son corps,
- manipuler et s'approprier la notion,
- tracer, s'approprier le geste,
- évaluer.

Période 1 :
septembre-octobre
LAISSER DES TRACÉS
Les traces en occupant tout l'espace
Les traces selon une organisation spatiale donnée

Période 2 :
novembre-décembre
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les lignes continues
Les lignes verticales
Les lignes horizontales

Période 3 :
janvier-février
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les quadrillages

RÉALISER DES TRACÉS EN FREINANT SON GESTE
Les points
Les traits

Période 4 :
mars-avril
RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE
Les gestes circulaires continus
Les cercles fermés

Période 5 :
mai-juin
COUPLER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES
Les échelles
Les soleils
Les croix

Traces à suivre PS
112 pages
ISBN 978-2-909 295-03-9

45€

SUR LES TRACES DE MAMAN

Produire des traces dans un espace ou une direction donnée

PERIODE 1 Observer Tracer

IV OBSERVE Observer les empreintes laissées par différents animaux

- Lors d'une première séance, raconter l'histoire aux élèves avec ses propres mots, sans la lire.
- Dans un deuxième temps, leur demander de la raconter en s'appuyant sur les illustrations.
- Comparer les empreintes des différents animaux présents dans l'histoire.

II TRACÉ Remplir un espace en tapotant

- Donner à chaque élève une feuille et une éponge tenue par une pince à linge.
- Demander à chacun de tremper l'éponge dans l'encre verte et de tapoter sur l'ensemble de la feuille. Insister sur le fait qu'il ne s'agit pas de frotter, mais bien de TAPOTER. Montrer le geste à effectuer et demander aux élèves de le mimer avant de passer à l'action.

III TRACÉ Peindre et gratter dans un espace donné

- Distribuer à chaque élève une feuille A4 avec un hérisson représenté (matériel page 23).
- Expliquer aux élèves qu'ils vont représenter les piquants de Picounou. Pour cela, ils vont PEINDRE avec le pinceau sur son corps, puis ils vont GRATTER la peinture avec la fourchette en plastique.
- Leur apprendre à essuyer le pinceau au bord du pot afin d'éviter les coulures.
- Il est important de mimer les gestes correspondant aux verbes d'action avec les élèves. Rappeler qu'il faut rester avec le pinceau à l'intérieur du dessin de l'animal.
- Les hérissons seront découpés par un adulte. Des gommettes ou des yeux mobiles pourront être collés afin de réaliser les yeux de Picounou.

DIFFÉRENCIATION

ACTIVITÉS POUR DÉVELOPPER LA MOTRICITÉ FINE

Développer le geste au niveau des doigts

PRENDRE CONSCIENCE DE SES DOIGTS

Sur deux ou quatre doigts

Activité en classe entière
Ce petit jeu peut être préparé entre deux activités pour travailler les doigts.

Mimer avec les élèves la trajectoire des doigts en mettant leur main sur leurs quatre doigts. Il est possible de compter en mime les doigts des élèves. Les élèves.

Apprendre la comptine du langage des mains :

Pinche, Hoche bien les mains
Mouche, mouche dans tes doigts
Souris tout le monde !

DEUXIÈME NIVEAU

Motricité

Activité autonome de 4 à 6 élèves
Les élèves valent et jouent librement avec le jeu. Le langage énoncé est de ne pas mouger le jeu et de rester sur le jeu.

Différenciation

Activité autonome de 4 à 6 élèves
Les élèves jouent librement avec le jeu. Ils doivent utiliser des points avant de jouer libre. Il est possible de remplacer cette activité par des ateliers sur lesquels on utilise des points avant de faire des activités.

Prendre conscience de ses doigts

Activité autonome de 4 à 6 élèves
Les élèves jouent librement les doigts sur le jeu. On peut faire évoluer l'activité en leur demandant de réaliser une figure. Si leur jeu dispose plus de points, il est possible de donner des clues et de prélever les points aux élèves.

À la fin de chaque période, 3 pages déclinent des activités de motricité fine permettant à l'élève de développer son tonus musculaire et d'apprendre à coordonner ses actions afin d'effectuer un geste de plus en plus précis.

LES POINTS forts

RÉPERTOIRE D'IMAGES Traces à suivre



LES EMPREINTES

Chen Cerdaroglu (né en 1956)

6 EMPREINTES DANS LA NEIGE (2014) Photographie couleur.

Les journées de neige sont extrêmement riches pour des élèves de maternelle. Elles sont l'occasion d'observer la neige qui tombe, mais aussi de toucher (et parfois goûter!) cette matière blanche qu'ils découvrent avec délice. Laisser des empreintes dans la neige sera un grand plaisir pour les enfants. Il ne faudra pas hésiter à leur proposer de faire des traces avec différentes parties de leurs corps et différents objets ou à organiser un jeu consistant à retrouver quel est l'auteur d'une trace.

L'image en questions
OBJECTIF Identifier l'auteur d'une empreinte.
Quelle est la nature de cette image?
C'est une photographie en couleur. Elle a été prise par un photographe. C'est une personne dont le métier consiste à prendre des photographies avec un appareil photo.
▶ Que voit-on sur cette photographie?
On voit différentes empreintes dans la neige.
▶ Qui a laissé ces empreintes?
Il y a des empreintes de pas laissées par un humain avec des chaussures et par un oiseau, ainsi que des traces de pneus, faites par une voiture.
▶ Vers où se dirigent les empreintes?
Elles sortent du cadre de l'image. Le photographe a fait le choix de ne photographier que certaines empreintes, alors qu'il y en avait beaucoup plus. Photographier, c'est choisir de ne montrer qu'une partie de ce que l'on voit.

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

Pratiques en lien PÉRIODE 1
Sur les traces de maman pages 24-25

Images en réseau
Réseau sur les empreintes.
Observer différentes empreintes
1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E
Réseau sur la neige.
Observer plusieurs images de neige
8 9 24

Jeu
À chaque animal son empreinte!
Ce jeu consiste à placer chaque animal au bout de son chemin d'empreintes.



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



« Les posters sont vraiment très pratiques. Je peux montrer le visuel et lire les questions à l'arrière en même temps! »

Benjamin »

PAROLES d'enseignant



Un ensemble de photographies et de reproductions d'œuvres d'art permettant d'observer des motifs graphiques dans la nature et dans l'art.

Le répertoire d'images

- 62 posters pleine page permettent une découverte par petits groupes.
- Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des images en cohérence avec les objectifs visés.
- Des propositions d'activités permettent de donner du sens à l'image observée.

Le DVD-Rom

- Les 62 images du répertoire + 20 images supplémentaires à projeter en grand
- pour enrichir les réseaux permettant de comparer, d'établir des liens et des similitudes, de constater des différences entre 2 ou plusieurs images.
- Des jeux interactifs basés uniquement sur un contrôle de la souris pour s'approprier les graphismes de manière ludique.

- Les 62 images
- Les empreintes (6 posters)
 - Les lignes continues (2 posters)
 - Les lignes verticales (6 posters)
 - Les lignes horizontales (5 posters)
 - Les quadrillages (4 posters)
 - Les points (5 posters)
 - Les traits (3 posters)
 - Les gestes circulaires continus (4 posters)
 - Les ronds (6 posters)
 - Les échelles (5 posters)
 - Les soleils (3 posters)
 - Les croix (3 posters)
 - Les combinaisons de motifs (4 posters)
 - La motricité fine (6 posters)

Traces à suivre Répertoire d'images
ISBN 978-2-909295-04-6

55€



Développer de manière ludique les compétences permettant aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture en MS.

L'ouvrage

Dans la lignée de **Traces à suivre PS** et en complément de **Vers la phono MS**, **Vers l'écriture MS** propose des activités ludiques et variées pour :

- développer le geste graphique et le dessin structuré,
- découvrir et tracer les lettres, les chiffres, les mots,
- donner du sens à l'écriture,
- développer les compétences transversales nécessaires à l'acquisition de l'écriture comme la motricité fine, les compétences spatiales et la discrimination visuelle.

Les compléments numériques

- Des images à projeter.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Du matériel à imprimer.
- La police **Acceseditionsscript** créée spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de l'école maternelle.

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
 AaBbCcDdEeFfGgHhIi
AaBbCcDdEeFfGgHh
 AaBbCcDdEeFfGgHi



Chaque séquence est développée sur 1 à 3 pages. Elle se compose de plusieurs étapes aux modalités variées qui peuvent être parfois regroupées dans une même séance. Les séquences sont présentées dans l'ordre dans lequel elles peuvent être proposées dans l'année, en alternant les activités de graphisme, d'écriture et de dessin.

LES POINTS forts

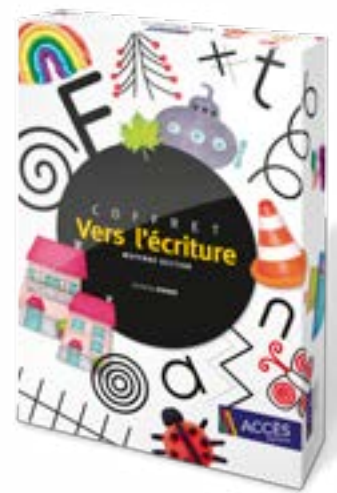
À chaque fin de période, des activités permettant de développer les compétences transversales sont proposées.



+ **Le saviez-vous ?**
Des jeux pour développer les compétences transversales sont proposés dans le **Coffret Vers l'écriture MS**.

Vers l'écriture MS
200 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-12-1
55€

COFFRET Vers l'écriture MS



Un outil ludique indépendant et complémentaire à l'ouvrage **Vers l'écriture MS**.



Les jeux
30 planches de jeux, 54 cartons et 324 cartes permettant de jouer à plus de 15 jeux différents avec un groupe de 6 élèves pour développer leurs compétences spatiales et visuelles.

« Tout est préparé, plus besoin de passer des heures à fabriquer les différents jeux! Je gagne beaucoup de temps! Un véritable outil clé en main! »

Élisabeth >>

PAROLES d'enseignante

Le coffret

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

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

Un coffret esthétique, solide et pratique.

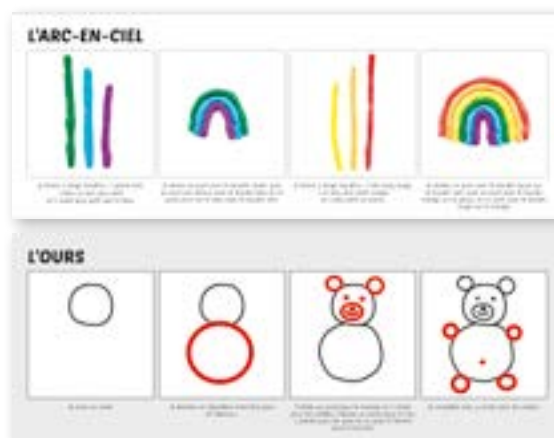
LES POINTS forts



Les posters
24 posters A4 ont été conçus pour les séances d'observation en lien avec **Vers l'écriture MS**. Ces posters peuvent alimenter le classeur graphique de la classe. Au recto, une ou plusieurs photographies d'objets ou de lieux en lien avec le graphisme étudié. Au verso et sur quelques posters supplémentaires, des reproductions d'œuvres d'art en lien avec ce même graphisme.



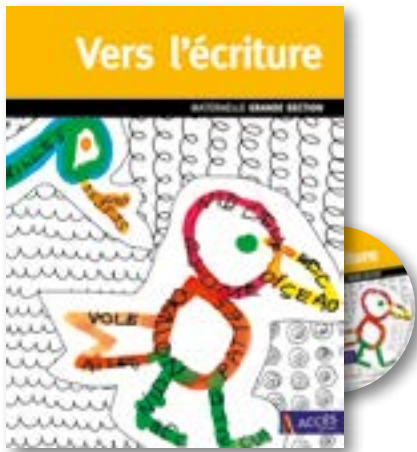
Les dés
2 dés graphiques
1 dé de couleur
1 dé de positions
1 dé monter-descendre
1 dé loto de Noël



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

Coffret Vers l'écriture MS
ISBN 978-2-909295-13-8

80€



Développer de manière ludique les compétences permettant aux élèves d'entrer efficacement dans l'écriture en GS.

L'ouvrage

Dans la lignée de **Vers l'écriture MS** et en complément de **Vers la phono GS**, **Vers l'écriture GS** propose des activités ludiques et variées pour :

- développer le geste graphique et le dessin structuré,
- découvrir et tracer les lettres, les chiffres, les mots en capitales d'imprimerie puis en cursive,
- donner du sens à l'écriture,
- développer les compétences transversales nécessaires à l'acquisition de l'écriture comme la motricité fine, les compétences spatiales et la discrimination visuelle.

Les compléments numériques

- Des images à projeter.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.
- Des documents à imprimer.
- Les polices **Acceseditions script** et **Acceseditions cursive** créées spécialement pour répondre aux préoccupations des enseignants de l'école maternelle.



Vers l'écriture GS
244 pages A4 + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-916662-10-7
60€

Vers l'écriture CS

LE NUANCIER GRAPHIQUE
Inventer des graphismes à partir de traits

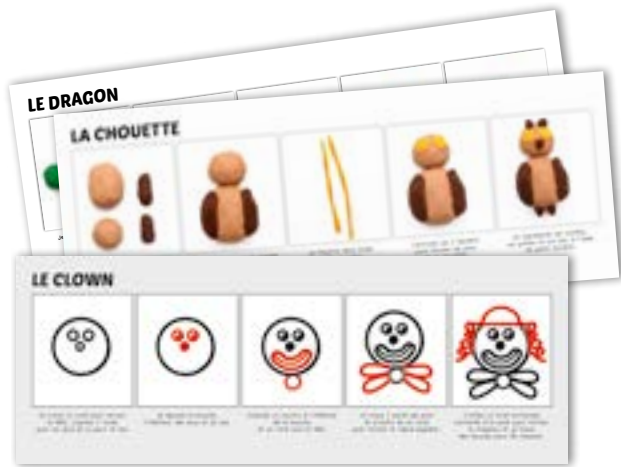
DEMI-CLASSE COM RÉUNIONNEMENT

ACTIVITÉ AUTONOME DE 4 À 5 ANS

LES POINTS forts

À chaque début de période, une double page permet de visualiser et d'anticiper l'évolution des outils de la classe au cours de l'année pour rendre les élèves autonomes en graphisme, en dessin et en écriture.

COFFRET Vers l'écriture GS



Les planches-modèles

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



Les dés

6 dés pour jouer à différents jeux autour du graphisme et de l'écriture.

Les jeux

Une quinzaine de jeux permettent de mémoriser les lettres et leurs correspondances dans les 3 écritures.



Planches de jeu A5
Jeu des animaux

Les posters

Des posters A4 ont été conçus pour les séances d'observation en lien avec **Vers l'écriture GS**. Au recto, une ou plusieurs photographies d'objets ou de lieux en lien avec le graphisme étudié. Au verso et sur quelques posters supplémentaires, des reproductions d'œuvres d'art en lien avec ce même graphisme.



Cartes lettres, cartes graphiques, cartes Jeu des moufles



Plateau de jeu A3
Jeu de l'oie des mots



Un outil ludique indépendant et complémentaire à l'ouvrage **Vers l'écriture GS**.

Le coffret

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

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

LES POINTS forts

Un coffret esthétique, solide et pratique.



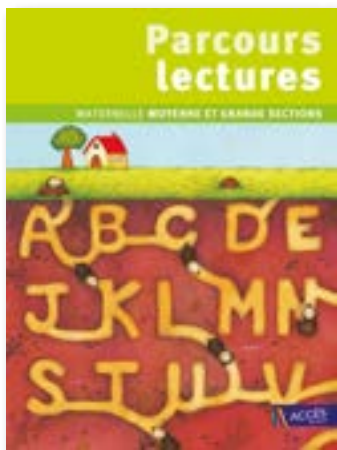
Coffret Vers l'écriture GS

ISBN 978-2-916662-11-4

80€

« Dans ma classe, j'ai constaté qu'il manquait des jeux pour travailler l'entrée dans l'écriture. J'ai voulu créer un ensemble cohérent qui suive une progression sur l'année. »
Christina Dorner

PAROLES d'auteure



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

L'ouvrage

Parcours lectures propose 14 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Présentation du parcours de lecture**
Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.
- **Démarche de classe concrète**
Elles comportent 3 ou 4 étapes progressives dans les domaines du Dire/Lire/Écrire. Les documents nécessaires aux activités sont fournis : matériel, textes à lire ou à raconter, jeux de lecture.
- **Mise en réseau de livres**
À la fin de chaque parcours, un réseau présente 9 ou 12 albums marquants.
- **Lexique**
Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.
- **Poster A3**
Ils visualisent les albums mis en réseau.

Les 14 parcours de lectures

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1 Le Petit chaperon rouge (20 pages) | 8 L'ogre (16 pages) |
| 2 L'accumulation (12 pages) | 9 Des fins de loups (16 pages) |
| 3 Entrer dans l'univers d'un auteur (16 pages) | 10 Les abécédaires (14 pages) |
| 4 La princesse (18 pages) | 11 Les imagiers (10 pages) |
| 5 La différence (14 pages) | 12 Le semainier (16 pages) |
| 6 Le récit de rêve (16 pages) | 13 La fiche technique (12 pages) |
| 7 La randonnée (12 pages) | 14 Les livres à compter (10 pages) |

Parcours lectures MS et GS
224 pages + 16 posters A3
ISBN 978-2-909295-98-5

60€

Parcours lectures

DES HISTOIRES À STRUCTURES RÉPÉTITIVES

L'accumulation

Présentation de l'album

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

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

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

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

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

© Va-t'en, grand monstre vert ! Ed Emberley, Kaléidoscope, 1996

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

LES POINTS forts

COMPÉTENCES VISÉES

- Émettre des hypothèses sur le contenu d'un album.
- Restituer les étapes essentielles de l'histoire en respectant leur chronologie.
- Utiliser un lexique pour produire des phrases.
- Dictier un texte à l'adulte.
- Établir des relations entre les pages d'un album.
- Comparer les albums.
- Créer un album.

Lexique

LE MONSTRE le monstre <i>le monstre</i>	LA BOUCHE la bouche <i>la bouche</i>	LES DENTS les dents <i>les dents</i>	LES CHEVEUX les cheveux <i>les cheveux</i>	PETIT petit <i>petit</i>
LES YEUX les yeux <i>les yeux</i>	LE NEZ le nez <i>le nez</i>	LES OREILLES les oreilles <i>les oreilles</i>	LA TÊTE la tête <i>la tête</i>	GRAND grand <i>grand</i>
BLANC blanc <i>blanc</i>	VIOLET violet <i>violet</i>	NOIR noir <i>noir</i>	VERT vert <i>vert</i>	JAUNE jaune <i>jaune</i>
ROUGE rouge <i>rouge</i>	BLEU bleu <i>bleu</i>	ROSE rose <i>rose</i>	ORANGE orange <i>orange</i>	GRIS gris <i>gris</i>



Le complément idéal de votre méthode de lecture pour réaliser rapidement de nombreux documents complémentaires.

Les exercices élèves

- **Le mini lexique de 936 noms, verbes et adjectifs** illustrés et classés par ordre alphabétique.
- **36 banques d'images** autour de chaque son.
- **26 comptines** pour jouer avec les sons et mettre en scène les phonèmes et les syllabes.
- **12 fiches bricolages-recettes** pour pratiquer la lecture action.
- **83 exercices** pour jouer avec les sons, les mots et les images ainsi que des grilles vierges pour élaborer ses propres activités.

Le CD-Rom

- **Le mini lexique** en noir et blanc et en couleurs.
- **212 activités** de phonologie et de combinatoire au format PDF en plus de celles du classeur.

Lecture plus

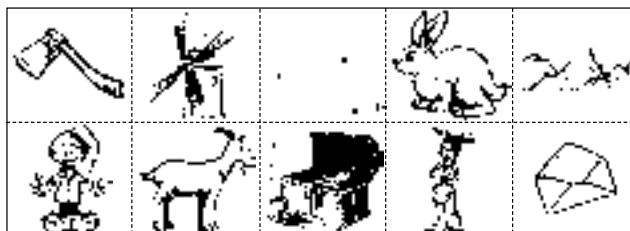
Mots en texte

on/en/in...

Le lutin et l'indien

Un lutin se promène dans la montagne.
Il rencontre un lapin qui le conduit chez le vieil indien.
Celui-ci tend une enveloppe et lui dit :
«Voici le plan qui te montrera le chemin du vieux moulin.
Là-bas, tu trouveras un trésor».

Je colorie ce que j'ai vu dans l'histoire.

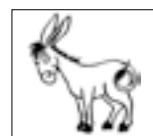


Je complète les phrases.

Le lutin rencontre un
Le lapin le conduit chez le vieil
L'indien lui tend une
Ce plan te montrera le
Le trésor est caché près du vieux

Mini lexique

a	abeille une abeille	ail de l'ail
	aboyer une abeille	aile une aile
	abricot un abricot	album un album
	abriter des abris	aliments des aliments
é	accent un accent	allée une allée
	accident un accident	allumer allumer
	acheter acheter	allumettes des allumettes
	acrobate un acrobate	ambulance une ambulance
	addition une addition	ami un ami
	adroit adroit	ampoule une ampoule
	aéroport un aéroport	amuser amuser
	affiche une affiche	ananas un ananas
	agneau un agneau	ancre une ancre
	agrafeuse une agrafeuse	âne un âne
	aigle un aigle	ange un ange
	aiguille une aiguille	anniversaire un anniversaire



âne

un âne

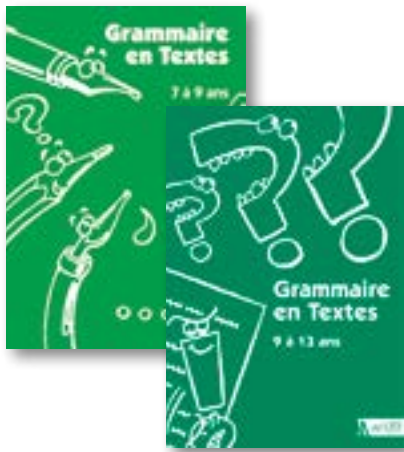
« Le mini lexique au début du livre est vraiment très clair. Les illustrations ainsi que la typo cursive sont un vrai plus! »

Julie

PAROLES d'enseignante

Lecture plus CP
Classeur comprenant
200 pages + 1 CD-Rom
ISBN 978-2-950395-36-8

50€



58 activités pour structurer ses connaissances sur la langue au cycle 2.
69 activités pour étudier la langue de manière explicite et réflexive au cycle 3.

Les 2 ouvrages

Grammaire en textes se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. **Grammaire en textes** est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire. **Grammaire en textes** permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue : l'organisation et la cohérence du texte, la phrase, la nature des mots, les fonctions. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.

Grammaire en textes
7 à 9 ans
96 pages
ISBN
978-2-909295-76-3
30€

Grammaire en textes
9 à 13 ans
128 pages
ISBN
978-2-909295-37-4
30€

Grammaire en textes

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

LES POINTS forts

Difficulté : ① 2 3

Connaissance :

La phrase.

Capacité développée :

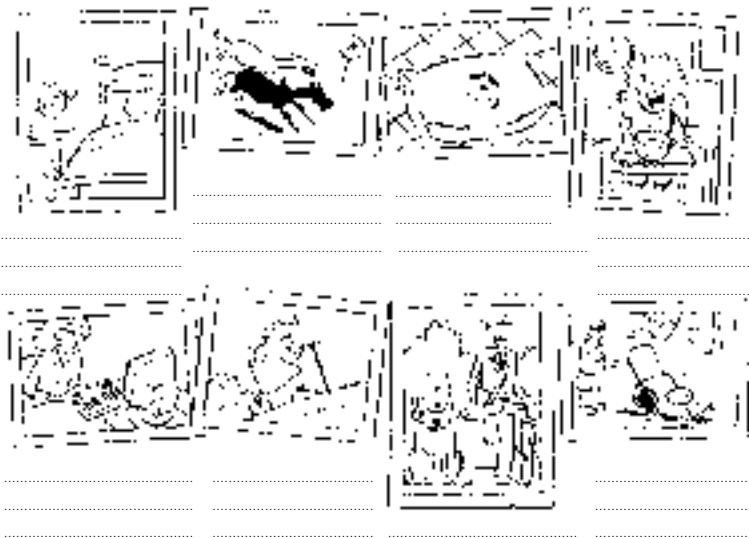
Distinguer les groupes fonctionnels de la phrase verbale simple.

ALBUM PHOTO

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

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

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



36



Le saviez-vous ?

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



8 chantiers pour développer le vocabulaire des élèves en éveillant chez eux la curiosité lexicale et le plaisir de manipuler les mots.

L'ouvrage

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

Le DVD-Rom

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

Les 8 chantiers

- 1 S'intéresser aux mots (30 pages)
- 2 Découvrir la mécanique des mots (36 pages)
- 3 Découvrir les mécanismes de la dérivation (40 pages)
- 4 Découvrir les mécanismes de la composition (26 pages)
- 5 Découvrir les bases venues de langues étrangères (24 pages)
- 6 Découvrir les autres mécanismes de néologie (20 pages)
- 7 Jouer et bricoler avec la mécanique des mots (20 pages)
- 8 Lire et écrire avec la mécanique des mots (26 pages)

Mécamots 8 à 13 ans
240 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-19-0

60€

Mécamots

« Inédit et jubilatoire ! »

La Classe

La presse EN PARLE

ÉTIQUETTES MÉCAMOTS
À DÉCOUPER ET MANIPULER EN CLASSE

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

A3 - 141%
A4 - 100%



BON JOUR

Bonjour, dit le renard.

UN TIRE-BOUCHON

Tu ouvres la bouteille de vin avec un tire-bouchon.

LA-HAUT

Il y a un chat là-haut dans l'arbre!

LONGTEMPS

Je t'ai attendue longtemps à la gare.

UN/UNE FLEURISTE

Elle achètera un bouquet de roses chez la fleuriste.

ENLAIDIR

Cette tour métallique va enlaidir le paysage.

LA SALLE DE BAIN

Je me lave dans la salle de bain.

UNE BEAUTÉ

Michel-Ange sculptait des statues d'une grande beauté.

LÉZARDER

En été, les vacanciers aiment lézarder sur la plage.

DÉSERTIQUE

Il n'y a rien ici... C'est désertique!

UNE GENOUILLÈRE

J'ai acheté de nouvelles genouillères.

REMONTER

Il a fallu remonter la pente.

UN CHATON

Ma chatte a eu trois chatons.

INCORRECT

3+4=9? C'est un calcul incorrect!

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



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



LES POINTS
forts

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



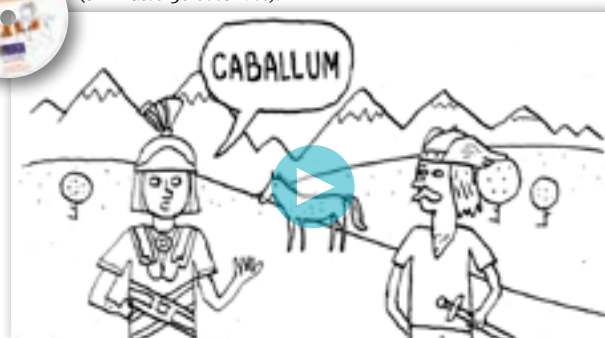
Les trois couples de personnages stratégiques représentent chacun un ensemble de processus mentaux à opérer pour percer les secrets des mots.

PAROLES d'élève

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



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



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

Lire avec Patati et Patata



Une méthode de lecture syllabique qui fait appel aux mémoires auditive, visuelle et kinésique des enfants. Pour apprendre à lire, ils mobilisent leurs oreilles, leurs yeux mais aussi leurs mains.

Je m'entraîne à lire des mots. → v

1	2	3
la vie une ville Il va vite. Le roi arrive. Il est ravi.	Vive Patati! Je me lave. Il a vomi. Il vole. Je vote.	une vis une villa la vitre le livre vivre
4	Révisions	
des raviolis Il avale une olive. Il a vu Patata. Il a revu son ami.	une larme une tomate une plume un motard un matelot la porte le lasso Il est assis. Je parle.	

Je m'entraîne sur l'ordinateur de Patati et de Patata.

v	va	vo	vi	ve	vu
m	me	ma	mo	mu	mi
s	su	so	si	se	sa
r	ro	ra	ru	ri	re
lo	ve	pe	va	to	mu

La méthode

- **Une initiation à la lecture par l'album**
 Avec l'album **Le secret de la planète bizarre**, l'enfant découvre le plaisir de lire. Il est entraîné dans une formidable aventure qui donne du sens à l'apprentissage du code. L'album sert de support à l'apprentissage de la syntaxe et au travail sur la compréhension.
- **Un espace de liberté**
 Ici, l'univers de lecture de l'enfant ne se limite pas à un manuel. Grâce à l'indépendance totale de l'apprentissage du code, l'enseignant se conforme au programme de 2015 sans aucune difficulté. Il développe de véritables projets lecture-écriture et exploite rapidement tous types d'écrits fonctionnels.
- **Une approche plurielle du code**
 Le concept développe un système multiréférentiel qui met en œuvre :
 - des correspondances simples graphie/phonème,
 - des mots-clés où la lettre étudiée est en initiale,
 - des images-clés qui rappellent la forme de la lettre étudiée,
 - un geste associé à chaque lettre qui se superpose à la graphie.
- **Un travail systématique et structuré**
 Les activités de lecture avec syllabes et mots sont conçues de manière attrayante, rigoureuse et différenciée. Elles s'assemblent comme les pièces d'un puzzle pour former des élèves déchiffreurs.

UN SYSTÈME MULTIRÉFÉRENTIEL OUVERT À TOUS LES STYLES COGNITIFS

Référent visuel et créatif	Référent kinesthésique	Référent narratif et auditif
La lettre me fait penser à...	Le geste qui se superpose à la lettre.	L'histoire de la « lettre vivante » pour se rappeler le son qu'elle produit
arc 		Le a tire sur tout ce qui bouge avec son arc. À force, il a mal au bras. « aaaaaaaa ! »

LES POINTS forts

« Moi, j'aime bien parce qu'on peut faire des devinettes avec les gestes ! »
 Chloé
 PAROLES d'élève

L'apprentissage de la lecture passe également par le geste. Cette donnée fondamentale, absente de la plupart des méthodes, est ici prise en compte.

Le DVD-Rom

Il contient toutes les activités à imprimer et permet de personnaliser les fiches de lecture.

PAROLES **d'enseignants**

« La méthode Lire avec Patati et Patata correspond enfin à ce que nous attendions d'une méthode de lecture : une aide très précieuse avec une grande liberté d'exploitation. »

Bénédicte »

« Je vous félicite pour la qualité et la quantité d'outils proposés : les exercices permettent une réelle différenciation pédagogique et la gestuelle plaît beaucoup aux enfants ! »

Marc »



Lire avec Patati et Patata CP
Classeur contenant :

- 26 albums élèves
- 12 planches A3 reprenant les illustrations de l'album,
- un guide pédagogique de 72 pages,
- 40 cartes sons - gestes - lettres,
- le fichier *La planète bizarre* de 66 pages : lecture - exercices - utilitaires,
- un fichier de lecture de 154 pages : syllabes - mots - exercices,
- un CD-Rom (version PC uniquement).

ISBN 978-2-909295-87-9

120€

DISCRIMINATION



1. Je colorie les images quand « d ».



2. J'entoure toutes les lettres **d**.

b d D d b t d d D P d p

3. Je colorie les lettres **d**.

dimanche	madame	banane	donc	biche
ballon	mardi	beau	dos	quille
dedans	dommage	panda	radis	docteur

4. Je complète les mots avec da - di - do - de.

		
La sala	Le pan__	Le ra s
		
Une pé le	Le __mino	Un nosaure



Lot de 5 cahiers de l'élève

Le cahier de 80 pages A4 comprend tous les exercices de base liés à l'apprentissage du code. Écologique, économique et pratique, ce document évite des milliers de photocopies et les rangements fastidieux.

Il est vendu **uniquement** par lot de 5 exemplaires.

ISBN 978-2-909295-52-7

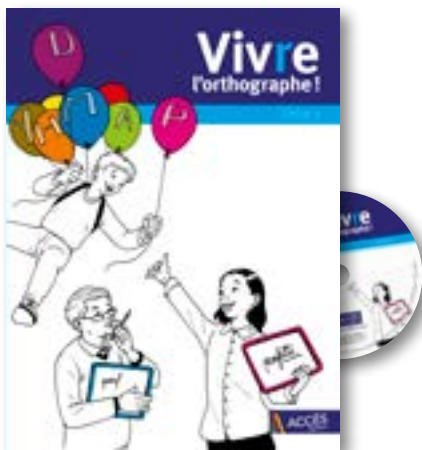
20€



Réassort de 26 exemplaires de l'album pour l'élève *Le secret de la planète bizarre*.

ISBN 978-2-909295-88-6

20€



Des activités ludiques, innovantes et progressives pour développer des stratégies orthographiques efficaces et accompagner tous les élèves vers l'autonomie dans leurs écrits.

L'ouvrage

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

Période 1 : septembre-octobre
Découvrir le système orthographique

Période 2 : novembre-décembre
Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale

Période 3 : janvier-février
Accompagner les élèves de manière différenciée

Période 4 : mars-avril
Jouer avec l'orthographe grammaticale et lexicale

Période 5 : mai-juin
S'entraîner à mobiliser ses stratégies orthographiques

Viv(r)e l'orthographe! Cycle 3
240 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-916662-19-0

60€
DISPONIBLE EN JUIN 2018

CYCLE 3 CM1 CM2 6^e

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



Vivre l'orthographe!

Période 2 Installer des stratégies efficaces en orthographe lexicale

Semaines 7 à 9 > Séance 1

Cache - Écris - Vérifie

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

jour 1 40 min

MATÉRIEL

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

Au fil des séances, la découverte des mots sera :
• de plus en plus rapide, les élèves n'auront plus besoin de détailler leurs opérations mentales car elles seront connues de tous. Le nombre de mots découverts par séance sera donc de plus en plus élevé et l'enseignant pourra aborder uniquement les mots les plus difficiles.

1- Mise en situation

• **Annoncer** l'objectif de la séance.

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

2- Réalisation de l'activité

• **Écrire** au tableau un mot choisi de la liste.

• **Réaliser** l'activité en suivant la procédure de découverte du mot TERRIFIANT (semaine 6, séance 1).

• **Procéder** ensuite de la même manière avec un deuxième mot de la liste, puis un troisième...

3- Mise en commun et réflexion

• **Distribuer** la liste hebdomadaire.

• **Inviter** les élèves à lire tous les mots et à souligner ceux qui leur semblent plus difficiles à mémoriser.

• **Interroger** ensuite certains élèves en leur demandant d'expliquer la stratégie qu'ils pensent utiliser pour tel ou tel mot souligné.

4- Structuration et mise en projet

• **Distribuer** à chacun le document et la chemise *Cache-Écris-Vérifie*.

• **Expliquer** aux élèves qu'ils pourront utiliser cet outil chez eux pour étudier leur liste en autonomie.

• **Montrer** aux élèves comment utiliser la chemise chez eux avec la liste de la semaine.

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



LES POINTS forts

À chaque début de période, la rubrique *Ce qu'il faut savoir* guide l'enseignant à travers les notions essentielles et explique en détails comment mettre en œuvre les activités.



Les compléments numériques

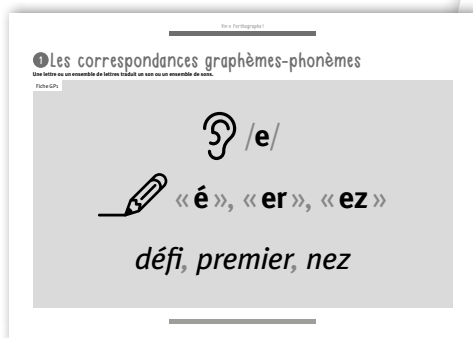
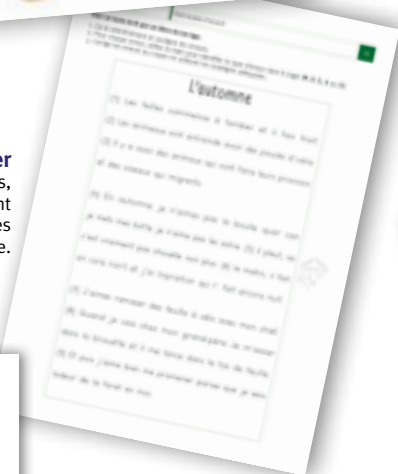


Les diaporamas interactifs

Ils servent de support interactif lors de la mise en commun et de la découverte des règles orthographiques.

Les documents à imprimer

L'ensemble des documents élèves, des grilles pour l'enseignant et du matériel nécessaire aux séances est fourni en version imprimable.



Les affiches des règles orthographiques

25 affiches synthétisent l'ensemble des règles orthographiques étudiées en classe. Elles peuvent être installées en classe ou distribuées aux élèves.



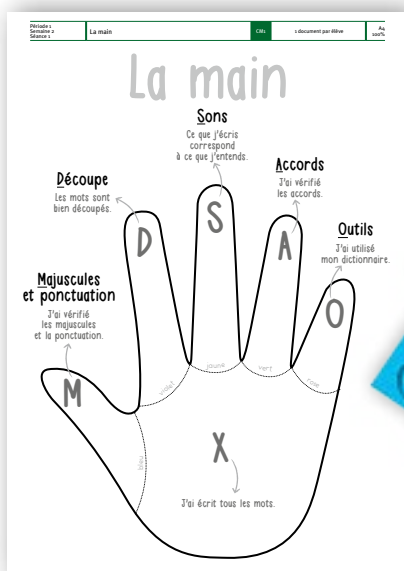
Les vidéos

Filmées en conditions réelles d'enseignement, les vidéos montrent les gestes professionnels à adopter pour mener les activités en classe.

Liste 10		
1	une adresse	Nom ○○○
2	une allumette	Nom ○○○
3	un appareil	Nom ○○○
4	un appel	Nom ○○○
5	une blessure	Nom ○○○
6	(un) centième	Nom ○○○
7	casser	Verbe ○○○
8	une chaussette	Nom ○○○
9	(un) cinquième	Nom ○○○
10	un collège	Nom ○○○
11	un commerce	Nom ○○○
12	une conseillère	Nom ○○○
13	un dessin	Nom ○○○
14	un destin	Nom ○○○
15	une élogé	Nom ○○○
16	un ennemi	Nom ○○○
17	(une) étrangère	Nom ○○○
18	une fusée	Nom ○○○
19	la haine	Nom ○○○
20	une haleine	Nom ○○○
21	un invité	Nom ○○○
22	une poésie	Nom ○○○
23	un règlement	Nom ○○○
24	une sirène	Nom ○○○
25	le zèle	Nom ○○○

Les listes de mots progressives et structurées

Pour chaque niveau, 24 listes de mots hebdomadaires de difficulté progressive soutiennent l'étude de l'orthographe lexicale tout au long de l'année. Pour faciliter la mémorisation, chaque liste est structurée autour d'une question orthographique étudiée en classe. Les mots sont également fournis sous forme d'étiquettes à manipuler.



Les outils de relecture

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





10 parcours à travers la littérature de jeunesse pour construire de nouvelles compétences de lecteur et développer la pratique de la langue orale en contexte.

L'ouvrage

Défi lire propose 10 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir**
Ces informations renseignent sur le rôle, l'intérêt et les règles de fonctionnement du sujet étudié.
- **Réflexions pour guider le travail de compréhension et d'interprétation**
Ces principes débouchent sur une démarche en classe où l'interaction Lire/Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.

Le saviez-vous ?

Les 3 premiers parcours apportent les bases nécessaires à tout apprentissage littéraire. Les 7 parcours suivants déclinent en l'éclairant toute la richesse et la variété de l'offre éditoriale jeunesse pour les 6 à 8 ans.

Les 10 parcours de lecture

1. L'objet livre (24 pages)
2. Le rapport texte-image (30 pages)
3. Le point de vue (20 pages)
4. Une série : Ernest et Célestine (12 pages)
5. L'album tout en images (26 pages)
6. Le conte (78 pages)
7. Le récit initiatique (18 pages)
8. Un sentiment : la peur (10 pages)
9. Les grandes questions (32 pages)
10. Les jeux sur la langue (18 pages)

Défi lire 6 à 8 ans
288 pages

ISBN 978-2-909295-71-8

60€

CYCLE 2

CP

CE1

CE2

Auteur

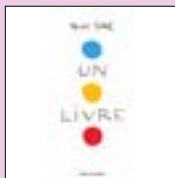
Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Défi lire

Des livres en réseau

→ Le rapport texte-image

Des albums qui jouent avec le rapport texte-image



Un livre. Hervé Tullet. Bayard jeunesse, 2010, 11,90 €. C'est un livre, tu fais comme il le dit et tu vas voir... Prix Sorcières 2011 catégorie tout petits, 56 pages. Dès 5 ans. Facile.



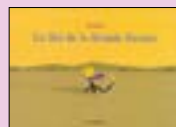
Le secret. Éric Battut 2004, Didier jeunesse, 2008, 5,50 €. La petite souris a un secret. À chaque animal qui lui demande ce qu'elle a caché, elle répond qu'elle ne le dira jamais. 26 pages. Dès 5 ans. Facile.



Crapaud. Ruth Brown 1996, Gallimard jeunesse, 2004, 4,90 €. Un crapaud visqueux gluant, couvert de verrous et de pustules tombe la tête la première dans la gueule d'un monstre. Que va-t-il se passer ? 26 pages. Dès 6 ans. Bon lecteur.



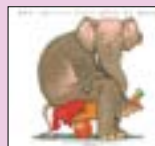
Jojo la vache. Olivier Douzou. Éditions du Rouergue, 1999, 11,20 €. Un jour, Jojo la vieille vache, a commencé à perdre tous ses attributs de vache, l'un après l'autre... 24 pages. Dès 6 ans. Bon lecteur.



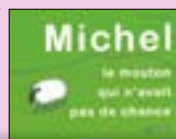
Le roi de la grande savane. Voutch. Circonflexe, 2006, 11,50 €. Si le lion n'est plus le roi de la grande savane, qui est le roi ? Le singe pense que c'est lui mais... 34 pages. Dès 6 ans. Facile.



Ami-ami. Rascal et Stéphane Girel 2002. Pastel, 2004, 4,60 € et 12,20 €. Dans une jolie vallée, un gentil petit lapin et un grand méchant loup rêvent d'amitié. Un jour, ils se rencontrent. Prix Sorcières 2003 catégorie albums, 30 pages. Dès 7 ans. Très bon lecteur.



Mon chat le plus bête du monde. Gilles Bachelet 2004, Seuil jeunesse, 2006, 13,20 €. Un album désopilant où humour, bêtises et imagination font bon ménage. Bababab de l'album 2004 à Montreuil, 22 pages. Dès 6 ans. Facile.



Michel le mouton. Michel Foyal. 2004, 4,90 €. Un mouton qui ne sait pas marcher. 26 pages. Dès 6 ans. Facile.



Balthazar ! Michel Foyal. 2004, 4,90 €. Un cheval qui ne sait pas marcher. 26 pages. Dès 6 ans. Facile.

LES POINTS forts

Il y a 35 réseaux comportant chacun 9 œuvres pour un total de 315 titres.

Les trois rapports texte-image possibles

Les principes

L'articulation texte-image est essentiellement pensée en termes de complémentarité, le texte disant ce que l'image ne montre pas et l'image montrant ce que le texte ne dit pas. Cette articulation est au service de l'efficacité narrative et de la lisibilité.

Comment ça fonctionne

Quels sont les rapports qui existent entre le texte et l'image ? Texte et image n'entrent en relation que de trois manières. Texte et image ne peuvent pas faire autre chose que se compléter, se répéter ou se contredire.

- **Il y a un rapport de collaboration.** Le texte et l'image travaillent conjointement en vue d'un sens commun. Articulés, textes et images construisent un propos unique. Les puissances et les impuissances propres à chacun des deux codes se trouvent combinées. Ici, le sens émerge de la mise en relation du texte et de l'image.
- **Il y a un rapport de redondance.** Le texte et l'image renvoient alors au même récit. Ils se centrent sur des personnages, des actions et des événements rigoureusement identiques. Les contenus narratifs se trouvent superposés. Ici, le support préférentiel, le texte ou l'image, n'a pas besoin de l'autre pour développer l'essentiel de son propos.
- **Il y a un rapport de disjonction.** Le texte et l'image ne racontent pas la même chose. Il y a un décalage flagrant entre le propos de l'auteur et les illustrations. L'image peut aller jusqu'à remettre en cause le texte. La contradiction flagrante interroge le lecteur et laisse ouvert le champ des interprétations. Le lecteur ainsi interpellé doit s'impliquer pour interpréter et mettre à jour les intentions du créateur de l'œuvre.

Dans son ouvrage *Lire l'album*, Sophie Van der Linden présente les termes de ces relations. Elle analyse comment textes et images interagissent. Elle dégage six fonctions que le texte et l'image peuvent remplir vis-à-vis de l'autre.

- **Une fonction de répétition** (voir redondance).
- **Une fonction de sélection :** « Le texte peut sélectionner une partie du message de l'image [...] Une image peut, de la même manière, se concentrer sur un aspect, un point de vue précis du récit, ou bien élargir un sens dans la polysémie du texte ».

- **Une fonction de révélation :** « Quelques mots suffisent à révéler l'image, à la faire apparaître, comme il suffit d'un bain approprié pour rendre visible l'image latente d'un cliché photographique ».
- **Une fonction complémentaire :** « L'intervention de la seconde expression sur la première peut donner lieu à la production d'un sens global. L'une complète l'autre, livre des informations, comble ses lacunes ».
- **Une fonction de contrepoint :** « L'une des expressions peut se poser en contrepoint, notamment par un décalage vis-à-vis des attentes générées par l'instance première ».
- **Une fonction d'amplification :** « L'un peut en dire plus que l'autre, sans le contredire ni le répéter ».

Ces apports sont essentiels à connaître pour les médiateurs de lecture que sont les enseignants. Il ne s'agit en aucun cas de présenter une telle nomenclature à nos élèves de CP et de CE1. En revanche, il sera très formateur de confronter nos élèves aux différentes fonctions narratives de l'image. À l'enseignant de guider explicitement ses élèves à comprendre et à interpréter les textes et les images qui leur sont adressés.

Comme le rappelle justement Michel Foyal, « les enfants qui sont encore en phase d'apprentissage du code ou qui éprouvent des difficultés à identifier les mots peuvent très difficilement conduire une activité de compréhension au cours même de la lecture ».

La démarche pédagogique, pour être efficace, devra donc consister à penser et à aider la compréhension avant, pendant et après la lecture. Initier l'enfant aux codes de l'album passe par lui faire prendre conscience qu'il est nécessaire d'associer le texte et l'image pour construire des significations. Les images comme le texte demandent à être lues. Il s'agit de confronter les enfants à la diversité des fonctions narratives de l'image pour leur apprendre à la lire et pour les amener à la commenter et à l'interpréter.

Avec les plus jeunes, la lecture complète – texte et image – permet de construire une première représentation. Les relectures de l'enseignant, interrompues alors par les verbalisations des élèves (reformulations, commentaires, anticipations ou citations...), font évoluer les premières représentations, exercent l'attention fine et les mises en relation (logique, chronologique), développent la mémoire verbale et la compréhension de l'album, instituant de fait l'élève comme lecteur interprète.

La DÉMARCHÉ en CLASSE

L'enseignant sait qu'il n'existe que trois types de rapports possibles entre le texte et l'image : redondance, collaboration et disjonction. Il va choisir des livres adaptés pour travailler la relation texte-image avec ses élèves. Il identifie le type de relation texte-image, en éprouve la complexité et décide des modalités de présentation à ses élèves : lecture du texte seul, lecture du texte en montrant toutes les images, lecture du texte en montrant certaines images et en cachant d'autres... Nous allons travailler les trois rapports texte-image à partir des albums suivants, classés selon leur niveau de difficulté en classe.

Collaboration	CP Un livre CP Le secret CE1 Crapaud CE1 Jojo la vache
Redondance	CP Le roi de la grande savane
Redondance et collaboration	CE1-CE2 Ami-ami
Disjonction	CP-CE1 Mon chat le plus bête du monde CP Michel
Collaboration Redondance Disjonction	CE1-CE2 Balthazar !



11 parcours à travers la littérature de jeunesse pour s'exprimer de manière précise et claire à l'oral comme à l'écrit et lire de manière autonome des livres choisis par soi-même.

L'ouvrage

Projet lecteur propose 11 parcours à travers les formes et les genres de la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

• Fonction et ce qu'il faut savoir

Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement de la forme ou du genre littéraire étudié.

• Lecture d'un texte particulièrement caractéristique

L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.

• Mise en réseau de livres

Il y a 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.

Les 11 parcours de lecture

1. Le point de vue (28 pages)
2. La nouvelle (10 pages)
3. Le récit d'aventures (18 pages)
4. Le policier (34 pages)
5. Le récit de vie (20 pages)
6. Le récit de voyage (12 pages)
7. Le récit historique (22 pages)
8. Le conte (44 pages)
9. La fable (28 pages)
10. Le fantastique (20 pages)
11. La science-fiction (10 pages)

Projet lecteur 8 à 12 ans
272 pages

ISBN 978-2-909295-50-3

60€

CYCLE 3 CM1 CM2 6^e

Auteur

Jean-Bernard Schneider Professeur des écoles

Projet lecteur

L'île du monstrol



32

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

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

L'auteur-illustrateur

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

Le résumé

Deux enfants, Léon et Elvire, sont embarqués malgrés eux vers l'île du monstrol habitée par Poil-gris, le ragondin et Poil-roux, se sortir de ce mauvais pas.

Toutes les informations nécessaires à l'étude d'une œuvre sont regroupées au service d'une démarche basée sur l'interaction constante Dire/Lire/Écrire.

Le point de vue

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

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

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

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

- page 6, lorsque Poil-gris intervient dans l'histoire en coupant la corde, déclenchant ainsi l'aventure,
- page 13, lorsque la peluche Douce prend vie et parle aux ragondins qui lui confient l'encyclopédie,
- page 18, lorsque les ragondins donnent à Douce un hameçon pour aider les enfants,
- page 19, lorsque les ragondins accrochent le poisson à l'hameçon,
- page 24, lorsque Douce suggère en rêve à Elvire de partir.

C'est en réalité Douce, la peluche rassurante, qui tisse le lien entre le récit et la BD et fait le trait d'union entre les deux récits. Animée dans la BD, elle prend vie et devient actrice dans le récit des deux ragondins. Douce, en introduisant le merveilleux dans le réel, permet à l'action d'avancer vers la résolution du problème posé.

Sur le plan symbolique, il va dans cette histoire d'aven-

La même démarche est déclinée sur tout l'ouvrage.

LES POINTS forts

→ Le point de vue

La DÉMARCHE en CLASSE

1. Découvrir - Lire - Émettre des hypothèses

Montrer les 1^{er} et 4^e de couvertures livre fermé et titre caché. Relever les impressions des élèves à partir de questions. Que vous attendez-vous à trouver dans cet album ? Qui sont ces personnages ? D'où viennent-ils ? Qui observe ces deux enfants ? Où va se passer l'action ? Relever l'opposition lumière/ombre entre la 1^{er} et la 4^e de couvertures. Pointer les éléments d'hostilité : un rivage exotique, un univers luxuriant mais lugubre, un enchevêtrement sombre de troncs et de branches, des enfants inquiets, une étrange impression d'être surveillé par une force supérieure. Une atmosphère peu rassurante et menaçante.

Découvrir le titre. Compléter les réponses : les enfants sont arrivés sur une île. Ils sont observés par le monstrol.

2. Lire - Observer - Comprendre

Cet album se prête à une lecture à plusieurs voix. En fait, toute l'histoire est constituée de dialogues qui se répondent et s'interpénètrent.

Six enfants sont choisis pour jouer les personnages - Poil-gris, Poil-roux, Léon, Elvire, Douce, le monstrol - et rendre la lecture plus expressive et vivante. Prévoir un temps de préparation pour ce petit groupe d'élèves. Ne pas faire lire les incises (dit-il, il s'écrie...) qui ne servent qu'à identifier celui qui doit prendre la parole.

Faire montrer toutes les images le jour de la lecture.

3. Dire - Résumer

Pour vérifier la bonne compréhension de l'histoire, demander un résumé oral en quelques phrases.

4. Discuter - Dire - Interpréter

Questionner. Que raconte l'histoire ? De quelle manière ? Faire ressentir aux élèves les deux modes de narration qui fonctionnent en parallèle et se complètent parfaitement. Discuter de la mise en page originale, des deux procédés employés par Yvan Pommaux pour raconter. Comprendre que l'irruption du merveilleux dans le récit permet la continuité de l'action et la résolution du problème.

Bien montrer le rôle prépondérant de Douce qui fait le message entre les deux anges-gardiens de l'ombre et les protagonistes de l'histoire réelle. Lister les passages où le merveilleux intervient sur le déroulement de l'aventure (voir ci-contre, lorsqu'il est fait référence aux pages 6, 13, 18, 19 et 24).

Questionner sur ces pages. Qui coupe l'amarré de la barque ? Qui fournit l'encyclopédie, l'hameçon, le poisson aux enfants ? Pourquoi Elvire décide-t-elle de partir et quitter l'île ?

Faire remarquer que le dialogue des ragondins s'arrête à la seconde apparition du monstrol : ils n'ont plus de solution au problème que représente le dangereux monstrol. Les enfants doivent se débrouiller tout seuls et ils y arrivent ! Poil-gris doit bien reconnaître son erreur du début : les jeunes d'aujourd'hui ne sont pas si empoetés qu'on le dit !

Pourquoi l'auteur, Yvan Pommaux, a-t-il choisi de nous raconter cette histoire de cette manière si particulière ? Cela apporte crédibilité, vie et rythme à une histoire banale qui aurait pu être fade et sans saveur. Faire percevoir tout le travail novateur de recherche et de création d'Yvan Pommaux. En mélangeant différentes techniques narratives, l'auteur a réussi à transformer une histoire basique en un album d'un type nouveau souvent cité comme une référence. L'œuvre multiforme très riche et très variée d'Yvan Pommaux lui a permis cet essai d'émble réussit. En prolongement, d'autres albums de cet auteur prolifique peuvent être présentés.

5. Écrire

Sujet 1. Imaginez ce que vont dire Léon et Elvire à leurs parents lors de leurs retrouvailles.

Remarque. Si les enfants ont compris le procédé d'énunciation choisi par l'auteur, ils ne feront pas mention de la narration de Poil-gris et Poil-roux. Sinon, pour les aider, occulter les dialogues des deux ragondins et ne lire que les passages de la BD.

Sujet 2. Écrivez l'histoire du point de vue de Douce, la peluche. N'oubliez pas que des traits aventureux, elle seule connaît toutes les ficelles de l'intrigue !

Remarque. Ici, les enfants doivent parler des ragondins.



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



12 parcours d'écriture pour produire des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux.

L'ouvrage

Défi écrire propose 12 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

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

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

Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur

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

Sujets d'écriture longue proposés par âge

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

Les 12 parcours d'écriture

1. Le tri de textes (16 pages)
L'eau - le chat
Type narratif
2. Le récit imaginaire (22 pages)
3. Le conte (20 pages)
Type descriptif
4. Le portrait (20 pages)
Type explicatif
5. Présenter un sujet (20 pages)
6. Présenter un livre lu (16 pages)
7. L'affiche informative (16 pages)
Type injonctif
8. La recette de cuisine (16 pages)
9. La notice de fabrication (16 pages)
Type rhétorique
10. Jeux de langage (24 pages)
11. Le poème (20 pages)
Type conversationnel
12. Le dialogue (14 pages)

Défi écrire 7 à 9 ans
256 pages

ISBN 978-2-909295-42-8

60€

Défi écrire

La compréhension

Les principes

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

La démarche en classe

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

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

Comment ça fonctionne

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

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

170

Délaye la levure dans l'eau tiède

Pain

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

Au bout d'une heure,

Mets la farine et le sel dans une jatte,

16 cuillères à soupe de farine

Dépose ton pain sur la plaque

Pétris longuement la pâte

1/2 cuillère à café de sel

Laisse reposer

Recouvre la pâte d'un torchon humide

1 cuillère à café rase de levure de boulanger sèche

Enfourne le pain à four chaud (250°)

Document 39

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

LES POINTS forts

La démarche de Défi Écrire

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

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

En voici les six étapes.

Lecture Analyse	Lecture et analyse de textes d'un même type	Plusieurs textes de même type sont proposés en lecture. Après les avoir identifiés et comparés, on dégage les caractéristiques globales.
Lecture Analyse	Recensement des critères de fonctionnement des textes	Une liste est établie en commun qui servira à rédiger la grille d'évaluation formative (superstructure ou silhouette - grammaire du texte - grammaire de la phrase).
Grammaire Vocabulaire Orthographe	Mise en place d'outils et d'aides	Ils sont apportés par l'enseignant dans le but de faciliter par la suite l'acte d'écriture. Ils sont d'ordre lexical, morphologique et syntaxique, éventuellement orthographique.
Écoute	Mise en situation d'écriture	Les différents sujets variés et motivants se situent dans le cadre d'un projet d'écriture et dans un contexte de communication : on écrit pour être lu.
Rédaction	Rédaction d'un premier texte	La rédaction est individuelle, issue d'un petit groupe ou collective. À la fin, l'élève se relit et s'autocorrige.
Lecture Écoute Analyse Grammaire Orthographe	Évaluation formative par l'enseignant	Le premier jet de l'élève (son brouillon) est le plus souvent très éloigné de la demande. L'enseignant doit ici faire prendre conscience à chacun de ses lacunes. Pour cela, il dispose de plusieurs supports : - la grille de relecture-réécriture complétée et donnée à chacun, - la lecture à haute voix par chaque élève du texte d'un camarade suivie d'une discussion critique, - la séance de structuration (2 ^e étape) selon les besoins recensés, - les activités du dossier GRAMMAIRE EN TEXTES 7 à 9 ans chez ACCÈS Éditions.
Rédaction	Réécriture	L'élève réécrit tous les conseils verbaux et écrits dans la production d'un texte qui n'est pas un nouveau texte, mais le premier texte retravaillé et amélioré localement.
Rédaction Soin	Mise en page définitive	L'enfant prend plaisir à soigner l'écriture et la présentation de son œuvre finale.
Rédaction	Évaluation finale	Elle peut être notée à condition de se fonder sur les critères retenus.



Le complément de **Défi écrire** pour les élèves plus âgés. Sur les 15 parcours qui constituent **Projet écrire**, 10 sont spécifiques à cet outil et n'ont pas été traités dans **Défi écrire**.

L'ouvrage

Projet écrire propose 15 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

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

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

Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur

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

Aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture

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

Les 15 parcours d'écriture

- | | |
|--|---|
| 1 Le tri de textes (12 pages)
L'œuf | 9 Présenter un livre lu (10 pages) |
| Type narratif | Type argumentatif |
| 2 Le fait divers (14 pages) | 10 Le message publicitaire écrit (16 pages) |
| 3 La bande dessinée (44 pages) | Type injonctif |
| 4 S'exprimer à partir d'une image (18 pages) | 11 La règle de jeu (8 pages) |
| 5 S'exprimer à partir d'un mot (14 pages) | Type rhétorique |
| Type descriptif | 12 Le poème (12 pages) |
| 6 Le portrait (16 pages) | Type conversationnel |
| 7 Décrire un lieu (16 pages) | 13 Le dialogue (16 pages) |
| Type explicatif | Types variés |
| 8 Le résumé (14 pages) | 14 La lettre (18 pages) |
| | 15 Le journal scolaire (16 pages) |

Projet écrire 9 à 13 ans
272 pages

ISBN 978-2-909295-59-6

60€

Projet écrire

Écris-moi une histoire

Sous la moquette

Consigne

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

Guide d'écriture et d'invention 2

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



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

La presse EN PARLE

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

Guy Vermée – La Classe

Grille de relecture-réécriture

Je viens d'écrire un texte. Je souhaite qu'il soit compris par d'autres lecteurs.

Je relis mon texte.

Je vérifie que j'ai bien employé le système des temps.

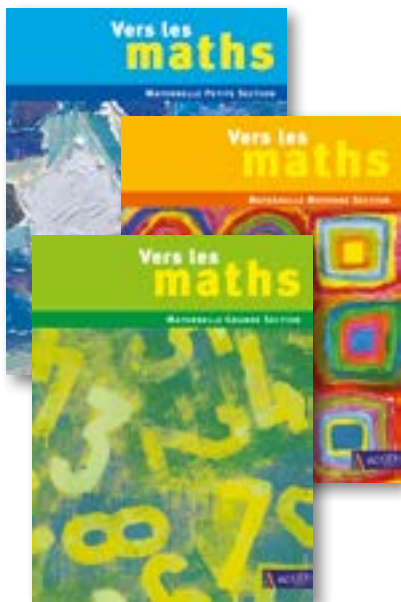
Je vérifie que mon histoire est compréhensible.

Lors de la mise en page définitive, j'écris lisiblement et je respecte...

Le bon genre

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

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



Une progression structurée et adaptée vers les mathématiques à l'école maternelle.

Les 3 ouvrages

Les intitulés de la collection **Vers les maths maternelle** sont ceux du programme 2015.

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

La programmation annuelle de chaque ouvrage est découpée en 5 périodes. Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes. Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.

Vers les maths PS
128 pages
ISBN 978-2-909295-60-2
45€

Vers les maths MS
176 pages
ISBN 978-2-909295-54-1
50€

Vers les maths GS
208 pages
ISBN 978-2-909295-55-8
55€

CYCLE 1 PS MS GS

Auteurs

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

Vers les maths

Découvrir les nombres et leurs utilisations

PARLER DES NOMBRES À L'AIDE DE LEUR DÉCOMPOSITION

4 éléphants

MATÉRIEL

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

ORGANISATION

Travail collectif en demi-classe.

BUT

Trouver différentes façons de répartir 4 éléphants sur 2 cordes.

DÉROULEMENT

Ces activités se déroulent sur 2 cordes.

- **Étape 1** **Di**
- Chanter la comptine
- Décrire la répartition
- Observer la répartition
- Si elle est id sur les 2 cordes
- Si elle est di les 4 éléphants

APPROPRIATION DU PROBLÈME
Échange oral collectif

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

RECHERCHE INDIVIDUELLE
Travail individuel écrit

MOBILISER LE LANGAGE

- Dire ou chanter une comptine et un jeu.
- Justifier un résultat.
- Lexique : Adverbes (combien, trop, peu, etc.)

58

RÉSOLURE UN PROBLÈME PORTANT SUR LES QUANTITÉS : TROUVER UN COMPLÈMENT

ÉTAPE 1 Découvrir la situation

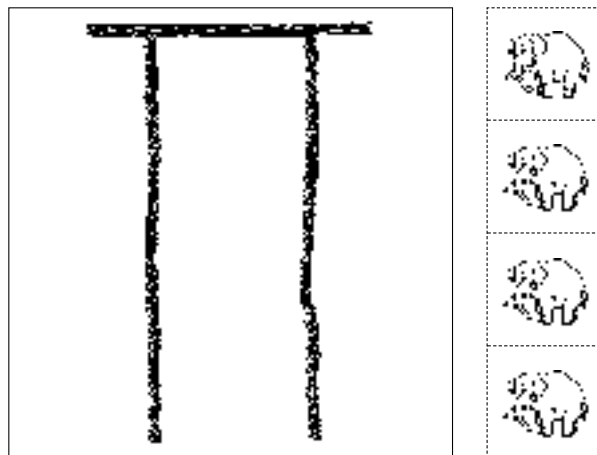


Observer les différentes décompositions du nombre 4.

ÉTAPE 2 Chercher toutes les décompositions du nombre 4

MATÉRIEL

Les 2 cordes et les 4 éléphants.



59

Jeux de doigts

- Réciter la comptine jusqu'à 5.

Un chat gris

Un chat gris dormait.
(main gauche fermée)
Sur son dos dansaient
5 petites souris.
(5 doigts de la main droite sur le poing)
Le chat le a prises.
(la main gauche s'ouvre
et attrape les 5 doigts)
Tant pis.
(les 2 mains écartées)
1, 2, 3, 4, 5
(Soulever les 5 doigts l'un après l'autre)

- Observer le dessin et décrire la situation.
- Présenter le texte de la comptine.
- Repérer les nombres connus.
- Écouter le texte lu par l'enseignant.
- Apprendre la comptine en la jouant avec les doigts.



« Une fois de plus nous sommes comblés par l'esthétisme et le côté pratique de cette collection. Les plus à nos yeux : les rituels sont intégrés dans les programmations, ce qui évite de les figer. Pour chaque période, des jeux éducatifs du commerce sont rigoureusement sélectionnés et proposés. Le café pédagogique »

La presse EN PARLE



147 jeux aux consignes succinctes et simples destinés à développer les capacités de raisonnement de l'enfant.

70 jeux de logique
2 à 6 ans
80 pages
ISBN
978-2-909295-82-4
30€

77 jeux de logique
6 à 8 ans
96 pages
ISBN
978-2-909295-40-4
30€

CYCLES 1-2 PS ▶ CE2

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

70 et 77 jeux de logique

Le quilli-toc

difficulté 1 2 3

Compétence à acquérir : Savoir observer

Règle du jeu
Deux joueurs et un arbitre. Il y a 18 figures différentes. Chacune est représentée deux fois : en positif et en négatif. L'arbitre choisit une forme et la montre du doigt en disant GUILLI. Le premier des deux joueurs qui retrouve la forme correspondante en la montrant du doigt et en disant TOC marque un point. Celui qui atteint 10 points le premier gagne la partie.

LES POINTS forts

Chaque type de jeux est décliné en 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

CYCLES 2-3 CE2 ▶ 6°

Auteure
Élisabeth Schneider Professeure des écoles

333 et 222 jeux de logique



555 jeux utilisables en autonomie qui nécessitent des stratégies personnelles associées à des raisonnements similaires et gradués pour être résolus efficacement.

333 jeux de logique
8 à 13 ans
128 pages
ISBN
978-2-909295-68-8
30€

222 jeux de logique
8 à 13 ans
96 pages
ISBN
978-2-909295-69-5
30€

Écris les horaires près des comprimés de la plaquette.

LES POINTS forts

Une aide méthodologique est proposée chaque fois que nécessaire. L'objectif final est ici d'aider chaque élève à mieux comprendre comment il apprend et comment il raisonne.

jeu de logique 318 ▶

Les espaces temps

Compétence : Interpréter des intervalles

333 jeux de logique 8/13 ans

Pour scier un tronc d'arbre avec sa tronçonneuse, le bûcheron met une minute. Combien de temps lui faudra-t-il pour scier le tronc d'arbre en 6 morceaux ?

jeu de logique 319 ▶

Un Indien a 90 flèches dans son carquois. S'il tire une flèche toutes les minutes à partir de 10 heures pile, à quelle heure son carquois sera-t-il vide ?

jeu de logique 320 ▶▶

Un bébé a encore du mal à assembler les cubes. Il met 10 secondes en moyenne pour en emboîter 2. Il entend l'instruction d'un tour.

- Combien de temps met-il pour en emboîter 3 ?
- 5 ?
- 10 ?

jeu de logique 321 ▶▶▶

Un bébé tête toutes les 4 heures entre 8 h du matin et 20 h du soir. Combien a-t-il de tétées par jour ?

jeu de logique 322 ▶▶▶▶

Le médecin prescrit 4 pilules au patient. Ce dernier doit en prendre une toutes les heures. Combien de temps va durer son traitement ?

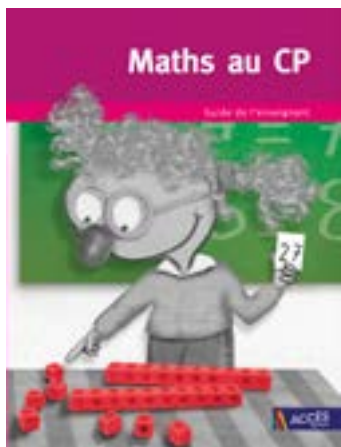
jeu de logique 323 ▶▶▶▶▶

Un insomniaque s'amuse à chronométrer le temps que met l'horloge du clocher pour battre les heures. Quand sonne minuit, il chronomètre 11 secondes entre le 1^{er} et le 12^e coup.

- Combien de secondes met l'horloge pour sonner 2 heures ?
- 4 heures ?
- 6 heures ?

jeu de logique 324 ▶▶▶▶▶▶

Il est 10 heures. Le malade prend son 1^{er} comprimé. Il doit en prendre un toutes les demi-heures. Quand aura-t-il vidé sa plaquette de 8 comprimés ?



Une méthode expérimentée dans de nombreuses classes qui intègre la manipulation et le raisonnement dans un processus d'apprentissage. Les élèves progressent vers la conceptualisation en découvrant les notions comme réponses à des problèmes.

Le guide de l'enseignant

Faire aimer les mathématiques

L'objectif de **MATHS AU CP** est de développer chez les élèves un rapport positif aux mathématiques en leur donnant le goût du raisonnement dans le cadre de situations qui les motivent : jeux, énigmes, expérimentations concrètes, problèmes liés à leur vécu.

Donner une place centrale à la résolution de problèmes et à la manipulation

La démarche proposée laisse plus de temps à l'enseignant pour proposer des phases de manipulation et de recherche où les élèves se questionnent, tâtonnent, élaborent des stratégies avec un travail systématique sur le langage oral et écrit. Le passage à l'abstraction et l'utilisation du langage mathématique s'opèrent progressivement à partir de situations concrètes puis dans des contextes variés.

Organiser la progressivité des apprentissages

La démarche de **MATHS AU CP** est organisée par blocs constitués de plusieurs séances qui se suivent en respectant les étapes d'une séquence d'apprentissage : **manipulation, expérimentation, verbalisation et abstraction.**

Répondre aux besoins de chaque élève

La différenciation pédagogique est anticipée dans le guide de l'enseignant. Des entraînements différenciés sont proposés pour créer des groupes de besoins.



Maths au CP Guide de l'enseignant

276 pages + 1 cahier de l'élève

ISBN 978-2-916662-17-6

50€

DISPONIBLE EN JUIN 2018

CYCLE 2 CP

Auteurs

Sous la direction de **Gaëtan Duprey** Inspecteur de l'Éducation nationale

Véronique Drocourt Professeure des écoles maître formateur en CP

Fabienne Mauffrey Professeure des écoles en CP

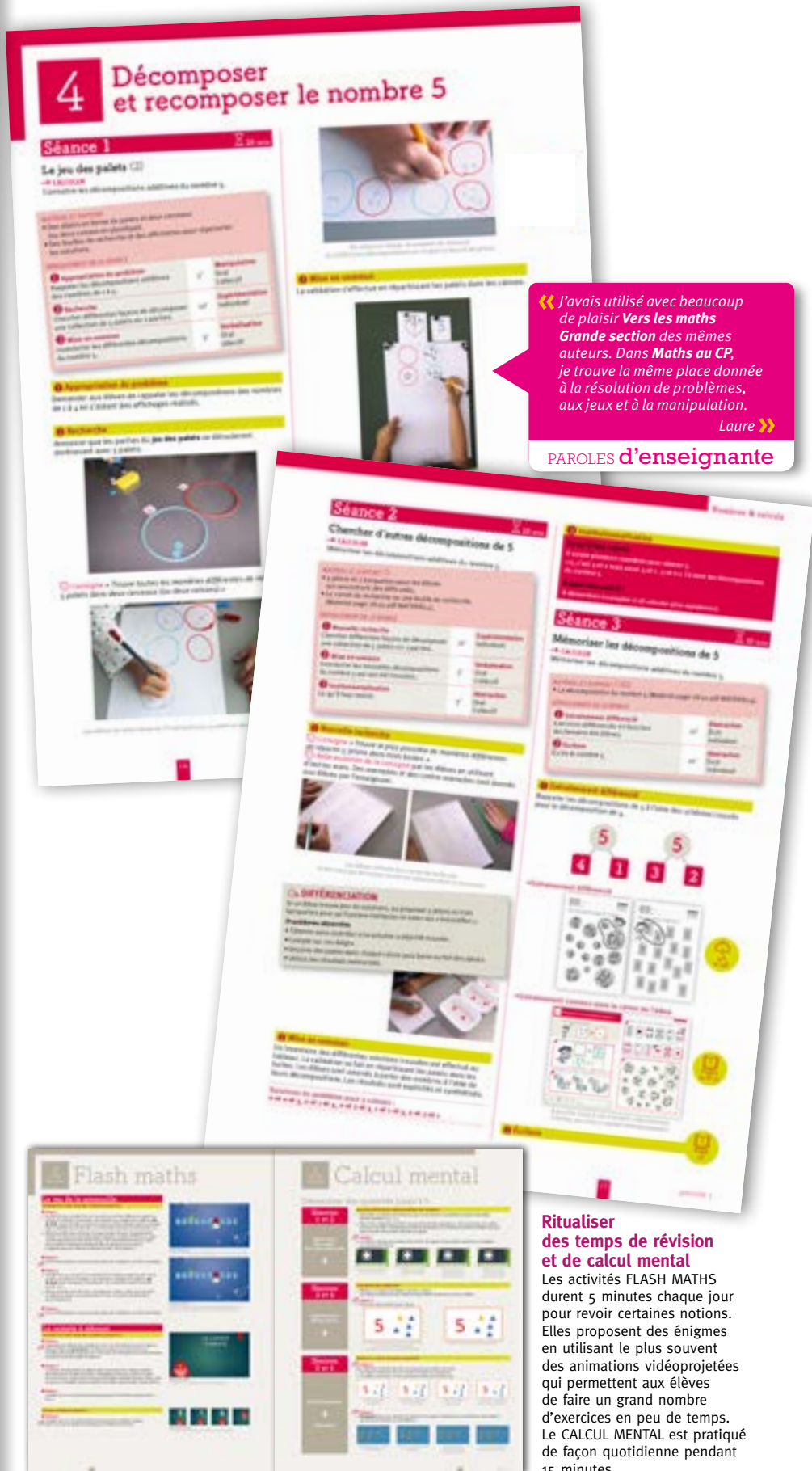
Isabelle Mauffrey Conseillère pédagogique

Sophie Duprey Conseillère pédagogique maternelle



Maths au CP

GUIDE DE L'ENSEIGNANT



« J'avais utilisé avec beaucoup de plaisir **Vers les maths Grande section** des mêmes auteurs. Dans **Maths au CP**, je trouve la même place donnée à la résolution de problèmes, aux jeux et à la manipulation. *Laure* »

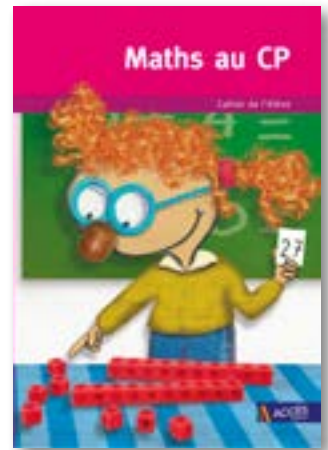
PAROLES d'enseignante

Ritualiser des temps de révision et de calcul mental

Les activités **FLASH MATHS** durent 5 minutes chaque jour pour revoir certaines notions. Elles proposent des énigmes en utilisant le plus souvent des animations vidéoprojetées qui permettent aux élèves de faire un grand nombre d'exercices en peu de temps. Le **CALCUL MENTAL** est pratiqué de façon quotidienne pendant 15 minutes.

Maths au CP

CAHIER DE L'ÉLÈVE



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

Le cahier de l'élève

• **Fonction**

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

• **Place dans la progression**

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

• **Format adapté au CP**

Le format du cahier (19x27 cm) est adapté aux capacités d'élèves de cet âge dans la gestion de l'espace d'une page.

• **Organisation des exercices**

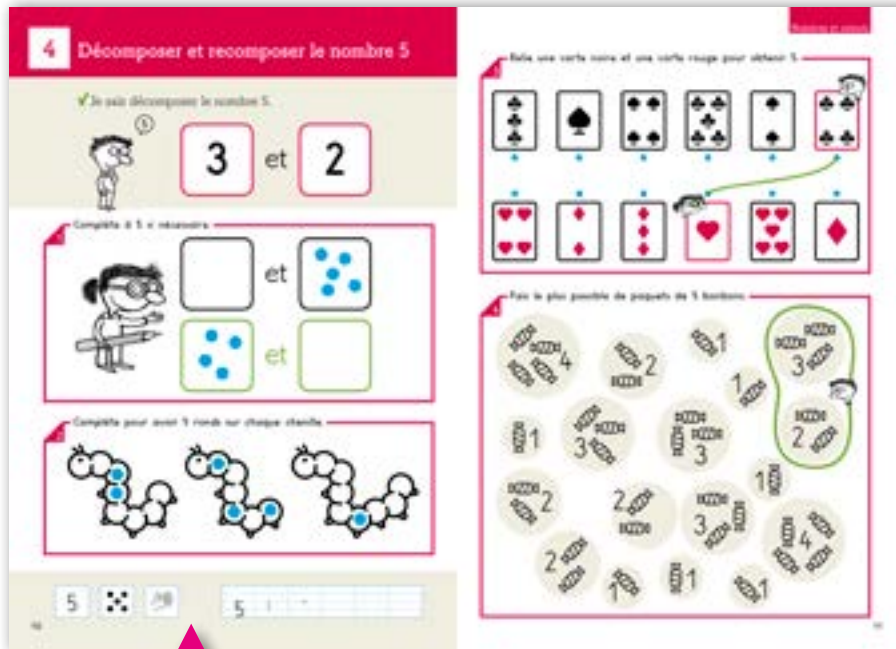
Tous les domaines des programmes sont traités. Des exercices progressifs sur une même notion sont répartis sur deux pages. Un exemple est donné pour faciliter l'appropriation de la consigne.

• **Mobilisation de l'attention**

La sobriété de la mise en page facilite le repérage dans le cahier et évite aux élèves d'être détournés de leur recherche. Les deux rabats permettent de centrer l'attention sur une seule page.

• **Aide-mémoire intégré**

Un aide-mémoire est intégré dans le cahier de l'élève à l'intérieur des rabats.



« **Maths au CP** propose une programmation qui tient compte des dernières recherches et met en œuvre les programmes avec beaucoup d'application. La démarche proposée permet aux enseignants de se libérer de l'usage exclusif d'un fichier qui leur faisait perdre du temps au détriment d'une réelle activité mathématique.

Catherine »

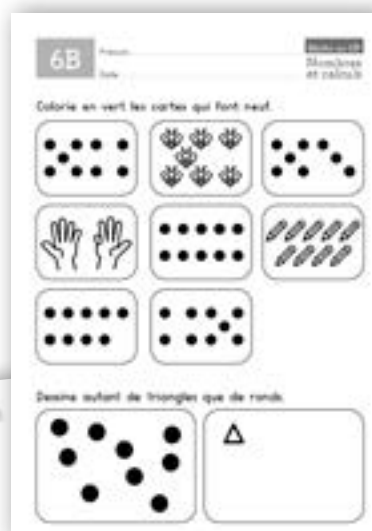
PAROLES d'inspectrice

Les compléments numériques

- Les exercices d'entraînement différenciés.
- Les documents pour les recherches.
- Le matériel pour certaines séances.
- Les animations à vidéoprojecter lors des FLASH MATHS.
- Les animations pour conduire des séances de CALCUL MENTAL.
- Les animations pour conduire certaines séances d'apprentissage.



Extraits des animations de CALCUL MENTAL



Extraits des PDF des exercices en complément du cahier de l'élève



149 problèmes dénués de tout aspect numérique pour se concentrer sur le raisonnement dans la résolution de situations-problèmes.

66 problèmes de logique
7 à 10 ans
112 pages

ISBN
978-2-909295-64-0

30€

83 problèmes de logique
8 à 13 ans
96 pages

ISBN
978-2-909295-39-8

30€

CYCLES 2-3 CE1 ▶ 6^e

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

66 et 83 problèmes de logique

3 Travail d'enfants

Lors d'un reportage, nous avons suivi dans leur quotidien trois enfants de trois continents différents. Ils ne vont pas à l'école mais travaillent par nécessité.

Attribue son prénom à chaque personnage représenté, ainsi que son pays, la nature de son travail et l'endroit où il l'exerce en t'aidant des indices suivants :

1. En Mauritanie, il n'est pas rare que les petites filles soient gardées à la maison pour accomplir les tâches ménagères.
2. C'est dans la rue que Dana vend ses cigarettes confectionnées à partir de mégots ramassés par terre.
3. Rosita travaille dur pour cultiver une terre peu fertile.
4. Hapsa n'y connaît rien au travail des champs en Equateur et ignore tout de la guerre en Irak qui oblige les orphelins à vivre de petits boulots.



Prénom			
Pays			
Travail			
Endroit			

Aide tableau
Prénoms Dana - Hapsa - Rosita
Pays Equateur - Irak - Mauritanie
Travail culture - tâches ménagères - vente
Endroit champs - maison - rue

Aide vocabulaire
Tâches ménagères Ensemble des travaux de ménage dans une maison.
Fertile Se dit d'un sol qui peut donner de belles récoltes.
Orphelin Enfant qui a perdu sa mère et son père, ou l'un des deux.



LES POINTS
forts

Un tableau à double entrée est proposé en bas de page. Il n'est donné qu'aux élèves en ayant besoin.

CYCLES 1-2-3 PS ▶ 6^e

Auteur
Gérard Brasseur Maître formateur



55 jeux de nombres
2 à 6 ans
80 pages
+ 144 cartes à jouer

ISBN
978-2-909295-81-7

35€

Complément jeu de cartes nombres
2 à 6 ans
144 cartes à jouer

ISBN
978-2-916662-01-5

7€

101 jeux de nombres
6 à 8 ans
104 pages

ISBN
978-2-909295-41-1

30€

123 jeux de nombres
8 à 13 ans
80 pages

ISBN
978-2-909295-36-7

30€

55, 101 et 123 jeux de nombres

279 jeux de nombres pour découvrir le plaisir de stimuler sa pensée, chercher des stratégies gagnantes, décrypter des codages, résoudre des énigmes et s'entraîner au calcul mental.

LES POINTS
forts

Chaque type de jeu est décliné en 3 degrés de difficulté progressive facilitant la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée et le travail personnel.



EPS



Ces 3 ouvrages ont pour ambition de partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques.

Les 3 ouvrages

Cette collection permet d'aborder les 4 champs d'apprentissage de l'EPS.

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée : activités athlétiques, courses, sauts, lancers.
- Adapter ses déplacements à des environnements variés : orientation, natation.
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel : jeux collectifs, jeux d'opposition.
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique : gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Cycles 1, 2 et 3
• courir • sauter
• lancer
• activités athlétiques
Cycle 3 uniquement

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Cycle 1
• grimper • rouler
• piloter • s'orienter
• nager
Cycle 2
• s'orienter • nager
Cycle 3
• orientation
• patinage • vélo

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Cycle 1
• pousser - tirer
• jouer avec des partenaires
Cycle 2
• jeux collectifs
• jeux d'opposition
Cycle 3
• jeux sportifs collectifs
• rugby • badminton
• jeux de lutte
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
Cycle 1
• manipuler • danser
Cycles 2 et 3
• gymnastique
• gymnastique rythmique
• danse

Agir dans le monde Maternelle
144 pages

ISBN
978-2-909295-05-3

30€

Vivre l'EPS Cycle 2
192 pages

ISBN
978-2-909295-77-0

30€

Pratiquer l'EPS Cycle 3
176 pages

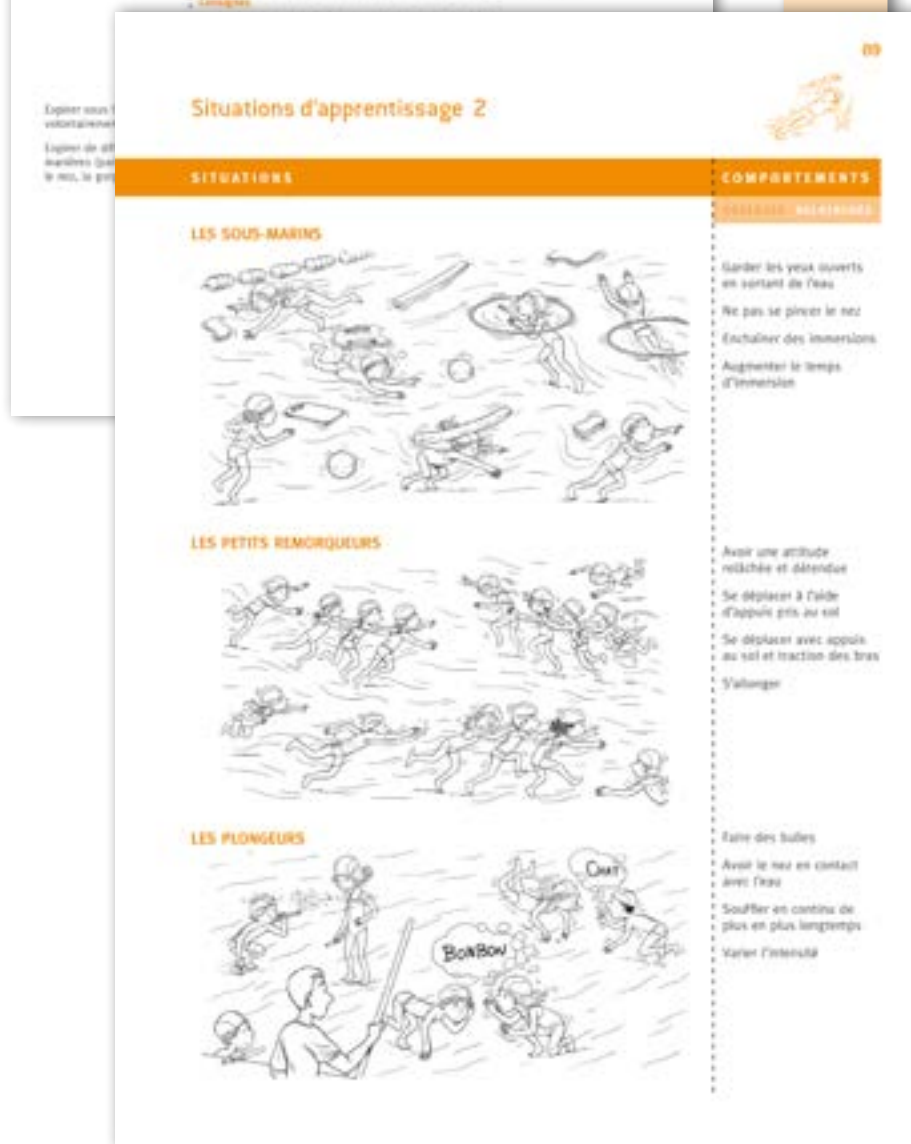
ISBN
978-2-909295-00-8

30€



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

LES POINTS forts





Des séquences structurées clés en main pour découvrir le vivant, explorer la matière et utiliser, fabriquer et manipuler des objets.

L'ouvrage

Chaque séquence d'apprentissage de **Sciences à vivre maternelle** se présente sur 2 à 6 pages. Elle met en œuvre les étapes des démarches d'investigation. 7 défis sont proposés. Ils s'adressent à la classe mais sont encore plus porteurs quand plusieurs classes les relèvent.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom comporte tout le matériel et les documents élèves cités dans les séquences, en noir et blanc et en couleur, prêts à être imprimés. Il contient également des vidéos et des photos à montrer aux élèves.

- Des images et des vidéos à projeter.
- Des documents à imprimer.
- Des jeux interactifs en lien avec les séances.

LE VIVANT (96 pages)
Le corps de l'enfant
 Dossier hygiène et santé
 Le schéma corporel
 Les cinq sens
La vie animale
 Dossier élevages
 La locomotion
 La nutrition
 La reproduction
La vie végétale
 Dossier jardinage
 Les graines
 Les bulbes

LA MATIÈRE (78 pages)
 Les matériaux
 L'eau
 L'air
 Les ombres et la lumière
LES OBJETS (96 pages)
 Les objets de construction
 Les objets mécaniques
 Les objets roulants
 Les objets magnétiques
 Les objets en équilibre
 Les objets électriques

Sciences à vivre maternelle
 288 pages + 1 DVD-Rom
 ISBN 978-2-909295-07-7
60€

CYCLE 1 PS MS GS **Auteurs**
 Dominique Lagrula Professeure de technologie à l'ESPE
 Nicolas Brach Directeur d'école
 Dominique Legoll Professeure des écoles en maternelle

Sciences à vivre MATERNELLE

LES OBJETS ROLANTS

MS GS

LES P'TITS GARAGISTES

Démonter une voiture pour en nommer chaque partie

CLASSE ENTÈRE
COIN REGROUPEMENT
10 minutes

Matériel
- l'album inducteur



La vieille guimbarde
Philippe Baudouin / Bayard
© Kalidoscope • 2001 • 12,70€

ÉTAPE 1 DÉCOUVRIR L'ALBUM MS + GS

Situation déclenchante
L'enseignant lit l'album *La vieille guimbarde*.

Questionnement
 ▶ *Qu'est-ce qu'une guimbarde ? Une vieille voiture.*
 ▶ *Quel est le premier élément de la voiture qui tombe en panne ? Une roue.*
 ▶ *Que se passe-t-il ? La roue est crevée, elle se dégonfle.*
 ▶ *Ensuite, qu'arrive-t-il à la voiture ? Le plancher casse.*
 ▶ *Dans une voiture, on dit plutôt un châssis. Et après ? C'est le réservoir qui tombe.*
 ▶ *À quoi sert le réservoir ? À mettre l'essence.*
 ▶ *Pourquoi doit-on mettre de l'essence dans la voiture ? Pour faire fonctionner le moteur.*
 ▶ *Toutes les voitures fonctionnent-elles avec de l'essence ? Non, il y a des voitures électriques.*
 ▶ *À quoi sert le moteur ? Il fait tourner les roues.*
 ▶ *Que fait-on quand une voiture tombe en panne ? On l'emmène chez le garagiste.*
 ▶ *L'enseignant propose de jouer aux petits garagistes pour comprendre comment est faite une voiture.*

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE
10 à 20 minutes

Matériel
* Par élève :
- feutres ou crayons de couleur

ÉTAPE 2 FAIRE ÉMERGER LES REPRÉSENTATIONS INITIALES MS + GS

Consigne
▶ *Dessine une voiture en essayant de représenter les parties les plus importantes.*

Activité
▶ Chaque élève dessine une voiture. L'enseignant légende le dessin en interrogeant chaque élève.



ATELIER DIRIGÉ DE 4 À 6 ÉLÈVES
15 à 20 minutes

Matériel
- au moins une petite voiture à démonter, plus si possible

ÉTAPE 3 FAIRE ÉMERGER LE PROBLÈME MS + GS

Constataion
▶ À l'aide des dessins faits lors de l'étape précédente, l'enseignant montre que les indiqués par les élèves ne sont pas

Questionnement
▶ *Comment peut-on savoir quels sont les éléments importants d'une voiture ? En demandant à un élève de démonter, en demandant à un garagiste dans une voiture.*

Proposition du démontage
▶ *J'ai ici une petite voiture jouet qui a des éléments importants d'une vraie. Nous allons la démonter et nommer les pièces démontées.*

Démontage
▶ Les élèves à tour de rôle (ou l'enseignant) utilisent le tournevis est trop ce les élèves) démontent les différents de la petite voiture en les nommant.
 ▶ La fonction de chaque élément peut être abordée.
 ▶ Prendre une photo de chaque élève

& Trucs astuces

Quelles graines utiliser ?
 ▶ Choisir de préférence des graines d'aborder les notions de formes et de grandeurs et d'associer un type de graine à une plante précise.
 ▶ Les graines sélectionnées ci-dessous ne demandent aucune précaution particulière et germent rapidement. Vous pouvez réduire les coûts en privilégiant des graines que l'on peut acheter au rayon alimentaire de magasin bio ou non (lentilles, haricots, pois chiches, soja, maïs, affraie, luzerne...).

Les graines de haricot
Morphologie la plus caractéristique de la graine. Existence en plusieurs couleurs. Germination facilement observable même pour un petit, et rapide (48h) : au bout de trois semaines, la plante a produit plusieurs stades de feuilles.

Les graines de radis
Petites graines claires qui germent très rapidement. Le radis s'obtient trois à quatre semaines après la germination. Pour observer ces petits radis, il faut clairement les planter : les élèves ont tendance à planter trop et à trop serrer. Pour que la racine du radis grossisse et devienne le radis, arracher les plants trop rapprochés.

Les graines de pois
Très petites et noires. La germination est visible au bout de cinq à sept jours. Intéressantes à comparer aux graines plus rapides de radis, haricot, lentilles, car du coup on a l'impression qu'il ne se passe rien jusqu'à ce que...

Les graines de basilic
Très petites et noires. La germination est visible au bout de cinq à sept jours. Intéressantes à comparer aux graines plus rapides de radis, haricot, lentilles, car du coup on a l'impression qu'il ne se passe rien jusqu'à ce que...

Les graines de tournesol
La plante sort de la coque, bel effet !

Les graines que les élèves sont susceptibles d'avoir mangées et qui germent facilement

Les pois chiches
Germent au bout de quatre ou cinq jours.

Les graines de soja vert
Graines un peu plus petites que les graines de haricot, mais le soja fait partie de la même famille. Germination visible au bout de 48h.

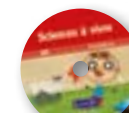
Le maïs
8 graines au bout d'une semaine.

Les carottes : fruits secs dans lesquels l'embryon est intimement soudé. On parle du coup de grains et non de graines !

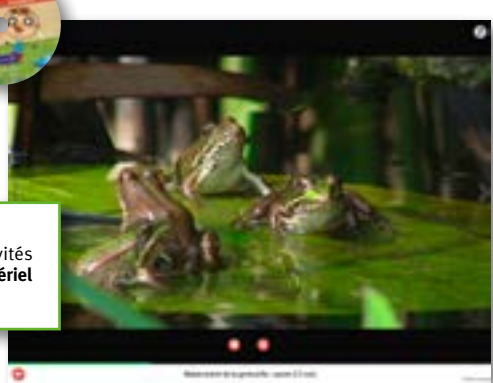
Le gazon
Mélange de carottes de germination, l'ensemble ressemble à des débris de bois et n'est pas immédiatement identifiable comme graines. Au début, on pense également qu'il ne se passe rien, mais il germe au bout de sept à dix jours.

LES POINTS forts

Les Trucs & astuces permettent de faciliter l'organisation matérielle des séances.



Vidéo sur la locomotion extraite du DVD-Rom.



+ **Le saviez-vous ?**
 Le matériel nécessaire aux activités est proposé dans le coffret **Matériel Sciences à vivre maternelle**.

MATÉRIEL Sciences à vivre

MATERNELLE



Tout le matériel nécessaire à la mise en œuvre des séquences de l'ouvrage **Sciences à vivre maternelle**.

Le coffret

Matériel Sciences à vivre maternelle propose des cartons de Memory, des cartes-images, des recettes, des fiches de construction et des posters pour rendre les apprentissages scientifiques ludiques et structurés.

- 18 planches de 6 cartons de Memory
- 54 planches de 6 cartes-images
 - 12 recettes de cuisine sur 6 posters A3 recto/verso
 - 8 fiches de construction sur 4 posters A3 recto/verso
 - 6 affiches A3 recto/verso
 - 6 affiches A4 recto/verso
 - 1 plateau de jeu A3



6 jeux de Memory
 En lien avec les séances, ils permettent de s'approprier une notion ou de mémoriser le lexique.



324 cartes-images
 Elles servent de support à des activités de catégorisation ou de langage en lien avec les séances.



Le plateau de jeu
 Il permet de jouer dans les meilleures conditions.

Les posters
 12 recettes et 8 fiches de construction sont proposées sur des posters A3 recto-verso. 6 affiches A3 et 6 affiches A4 peuvent être annotées au feutre effaçable à sec pour servir de support visuel aux séances.



« Même avec une bonne imprimante je n'aurais pas réussi à faire aussi bien. C'est beau ! Et quel gain de temps ! Ça donne envie de faire des Sciences !
 Sylvie »

PAROLES d'enseignante

Matériel Sciences à vivre maternelle
 ISBN 978-2-909295-08-4

80€



Sciences à vivre CYCLE 2

Des séquences structurées clés en main pour questionner le monde du vivant, de la matière et des objets au cycle 2.

L'ouvrage

Chaque séquence d'apprentissage de **Sciences à vivre Cycle 2** se présente sur 2 à 6 pages. Elle met en œuvre les étapes des démarches d'investigation.

Les compléments numériques

- **Des images et des vidéos** à visionner sur un ordinateur ou à projeter.
- **Des documents** à imprimer ainsi que leur correction.
- **Des jeux interactifs** en lien avec les séances.
- **Des vidéos Trucs & astuces** pour aider l'enseignant à préparer ses séances.

LE VIVANT (116 pages)
 Manifestations de la vie chez l'enfant
 Vivant/non-vivant
 Développement et cycle de vie des animaux
 Développement et cycle de vie des végétaux
 Diversité et interactions entre les êtres vivants et leur environnement

LA MATIÈRE (44 pages)
 États de la matière
 Changements d'état de la matière

LES OBJETS (104 pages)
 Les objets du quotidien
 Les matériaux
 Les objets mécaniques
 Les objets électriques
 Les objets numériques

Sciences à vivre Cycle 2
 280 pages + 1 DVD-Rom
 ISBN 978-2-909295-17-6
60€

LA MATIÈRE
ÉTATS DE LA MATIÈRE

LAIR DE RIEN

Mettre en évidence que les espaces supposés vides sont remplis d'air et dégager quelques propriétés de l'air

Séance 1 S'interroger à partir d'une expérience 35 min Pas d'organisation particulière	Séance 2 Expérimenter pour comprendre 45 min Classe organisée en îlots	Séance 3 Analyser pour interpréter l'expérience du mouchoir 50 min Classe organisée en îlots	Séance 4 Traverser l'air pour appréhender la conservation de la matière 45 min Demi-classe organisée en îlots	Séance 5 Réinvestir des propriétés de l'air avec la fontaine à air 55 min Classe organisée en îlots	Séance 6 Évaluation 25 min Pas d'organisation particulière	Séance 7 Prolongement : Atterrissage en dossier 90 min Classe organisée en îlots
--	--	--	---	---	--	--

PAS D'ORGANISATION PARTICULIÈRE
35 minutes

Matériel

- ★ Pour l'enseignant :
 - 1 récipient transparent
 - 1 gobelet en plastique transparent
 - 1 mouchoir en papier
- ★ Par élève :
 - 1 feuille
 - 1 crayon à papier

CE1 • CE2

SEANCE 1 : S'INTERROGER À PARTIR D'UNE EXPÉRIENCE

Phase 1 : SITUATION DÉCLENCHANTE ET HYPOTHÈSES
Oral collectif • 5 min

- ▶ L'enseignant explicite les actions successives : **Voici un récipient rempli d'eau, voici un gobelet. Je place au fond du gobelet un mouchoir en papier, le retourne mon gobelet et le plonge entièrement dans l'eau. À votre avis, que va-t-il se passer ?**
- ▶ L'enseignant laisse un temps pour réfléchir et recueille les propositions des élèves.

Phase 2 : EXPÉRIMENTATION ET OBSERVATION
Oral collectif • 10 min

- ▶ L'enseignant réalise l'expérience devant ses élèves, puis il ressort le gobelet et demande à un élève d'en dégager le mouchoir.
- ▶ Chaque élève constate en le touchant que le mouchoir n'est pas mouillé. Il confronte cette observation avec les hypothèses précédentes.
- ▶ L'expérience peut être refaite si besoin pour réfuter d'éventuelles contestations.
- ★ À CE STADE, L'EXPÉRIENCE NE PEUT ÊTRE EXÉCUTÉE PAR UN ÉLÈVE CAR LA MANIPULATION DOIT ÊTRE RISQUEUSE : LE GOBELET DOIT PLONGER VERTICALEMENT DANS L'EAU. LES ÉLÈVES RISQUENT D'ÊTRE TENTÉS DE Prouver QU'ON PEUT MOUILLER LE MOUCHOIR ET EN INCLINANT LE GOBELET, ILS Y PARVIENDRONT.

Phase 3 : QUESTIONNEMENT
Oral collectif • 10 min

- ▶ **Pourquoi le mouchoir n'est-il pas mouillé ?**
- ▶ L'enseignant recueille les explications des élèves sans les valider ou les réfuter. L'explication correcte sera dégagée ultérieurement à la séance 3 après plusieurs autres expériences.

Phase 4 : REPRÉSENTATION DE L'EXPÉRIENCE
Travail individuel • 10 min

- ▶ Les élèves dessinent au crayon à papier l'expérience réalisée sur une feuille. L'enseignant veille à ce que les éléments importants y figurent. Ce document sera complété en séance 3.

DIFFÉRENCIATION Faire verbaliser si nécessaire ce qui doit être représenté.

+

Le saviez-vous ?
 Le matériel nécessaire aux activités est proposé dans le coffret **Matériel Sciences à vivre cycle 2**.

La matière États de la matière 149

LES POINTS forts

Le déroulement des séances est détaillé. Les photos et les productions d'élèves aident à visualiser le contenu.

Jeu interactif *Un ordinateur* sur le DVD-Rom



Vidéo *Trucs & astuces* de la fabrication de la veilleuse extraite du DVD-Rom



MATÉRIEL Sciences à vivre

CYCLE 2

Les posters

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



Poster A1 et cartes-images La forêt



« Finies les photocopies en noir et blanc et les recherches interminables sur internet! Tout le matériel est prêt et en plus, en couleur! Anais »

PAROLES d'enseignante

Poster A2
 Fiche de construction du parachute

Les cartes

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



Petites cartes
 Les p'tits informaticiens



Cartes-images
 Déplacements des animaux



Tout le matériel nécessaire à la mise en œuvre des séquences de l'ouvrage **Sciences à vivre cycle 2**.

Le coffret

Matériel Sciences à vivre cycle 2 est constitué de posters et de cartes qui forment des supports riches et ludiques pour permettre aux élèves de se construire des savoirs scientifiques durables.

Les posters

- 4 posters A1 recto/verso
- 12 posters A2 recto/verso dont 22 fiches de construction
- 8 posters A3 recto/verso
- 9 posters A4 recto/verso dont 6 plateaux de jeu
- 18 posters A5 recto/verso dont 15 plateaux de jeu

Les cartes

- 18 planches de 6 cartes-images
- 27 planches de 9 grandes cartes
- 32 planches de 18 petites cartes

Matériel Sciences à vivre Cycle 2
 ISBN 978-2-909295-18-3

80€



Sciences à vivre CM1 - CM2

Des séquences structurées clés en main pour pratiquer les démarches scientifiques et technologiques.



Une mise en réseau est proposée à la fin de chaque chapitre.



+ **Le saviez-vous ?**
 Le matériel nécessaire aux activités est proposé dans le coffret **Matériel Sciences à vivre CM1- CM2**.

L'ouvrage
Sciences à vivre CM1-CM2 est découpé selon les axes du programme 2015. Les attendus de fin de cycle sont précisés pour chaque séquence. Celle-ci est découpée en séances qui suivent les étapes de la démarche d'investigation.

- Les compléments numériques**
- **Des images et des vidéos** à visionner sur un ordinateur ou à projeter.
 - **Des documents** à imprimer ainsi que leur correction.
 - **Des jeux interactifs** en lien avec les séances.
 - **Des vidéos Trucs & astuces** pour aider l'enseignant à préparer ses séances.

MATIÈRE, MOUVEMENT, ÉNERGIE, INFORMATIONS La matière Le mouvement L'énergie L'information	MATÉRIAUX ET OBJETS TECHNIQUES L'histoire des objets Les matériaux Les objets techniques Les objets numériques
LE VIVANT, SA DIVERSITÉ ET LES FONCTIONS QUI LE CARACTÉRISENT Unité et diversité du vivant Les fonctions de nutrition Développement et reproduction animale Développement et reproduction végétale Les êtres vivants dans leur environnement	LA PLANÈTE TERRE. LES ÊTRES VIVANTS DANS LEUR ENVIRONNEMENT La Terre dans le système solaire L'activité interne et externe de la Terre

Sciences à vivre CM1- CM2
 272 pages A4 + 1 DVD-Rom
 ISBN 978-2-916662-12-1
60€

MATÉRIEL Sciences à vivre

CM1 - CM2



Poster A1 et grandes cartes *Les volcans dans le monde*

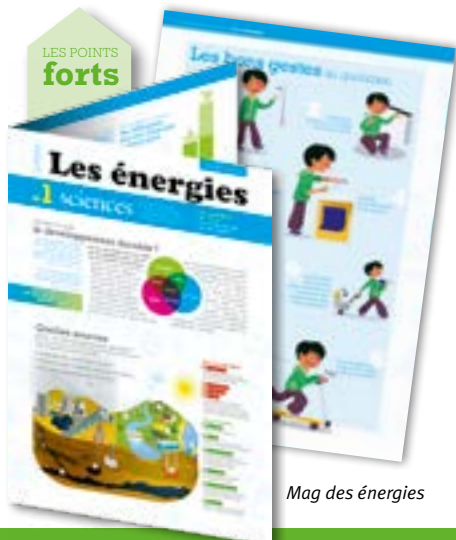
Les cartes

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



Petites cartes *Aliments*

Les sources documentaires sont regroupées sous forme ludique dans des magazines des sciences.



Mag des énergies



Posters A3 et grandes cartes
Les centrales électriques



Tout le matériel nécessaire à la mise en œuvre des séquences de l'ouvrage **Sciences à vivre CM1 - CM2**.

Le coffret

Le coffret **Matériel Sciences à vivre CM1 - CM2** est constitué de 15 magazines des sciences, de posters et de cartes qui forment des supports riches et ludiques pour permettre aux élèves de se construire des savoirs scientifiques durables.

Les magazines des sciences

- 15 livrets de 4 pages A4

Les posters

- 4 posters A1 recto/verso
- 12 posters A2 recto/verso
- 12 posters A3 recto/verso
- 6 planches A4 recto/verso
- 54 planches A5 recto/verso

Les cartes

- 40 planches de 18 petites cartes
- 36 planches de 9 grandes cartes



Un coffret esthétique, solide et pratique.

LES POINTS
forts

Matériel Sciences à vivre CM1 - CM2

ISBN 978-2-916662-13-8

80€

Temps et espace à vivre

CP et CE1

Questionner le temps et l'espace au CP et au CE1.

Les 2 ouvrages

Tout au long de l'année scolaire, Mathilde entraîne les élèves à la faveur de ses déplacements et de ses interrogations dans un tour de France leur permettant des prises de repères géographiques et historiques sur leur pays. Ils perçoivent de manière vivante qu'ailleurs c'est autrement et qu'avant c'était différent.

Le DVD-Rom

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

Les 6 cartes murales

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

CP

Période 1 : septembre-octobre

- La journée, la semaine (3 semaines)
- Le plan de la classe (3 semaines)

Période 2 : novembre-décembre

- Les mois, les saisons, les années (5 semaines)
- La ville et la campagne (1 semaine)

Période 3 : janvier-février

- L'espace proche (3 semaines)
- Le temps qui passe (3 semaines)

Période 4 : mars-avril

- La montagne (6 semaines)

Période 5 : mai-juin

- Les vacances (6 semaines)

Temps et espace à vivre CP

112 pages
+ 1 DVD-Rom
+ 6 cartes murales

ISBN
978-2-909295-47-3

45€

CE1

Période 1 : septembre-octobre

- Le mois, l'année (3 semaines)
- Le plan de l'école (3 semaines)

Période 2 : novembre-décembre

- La mémoire du passé collectif (3 semaines)
- L'espace proche (3 semaines)

Période 3 : janvier-février

- Un pays proche : le Maroc (3 semaines)
- Un métier d'avant : mineur (3 semaines)

Période 4 : mars-avril

- Un pays lointain : la Chine (2 semaines)
- Un personnage historique : De Gaulle (4 semaines)

Période 5 : mai-juin

- Le sport (6 semaines)

Temps et espace à vivre CE1

128 pages
+ 1 DVD-Rom
+ 6 cartes murales

ISBN
978-2-909295-02-2

45€

Le mois, l'année. Le plan de l'école ▶ SEMAINE 1

Les repères terrestres et la structuration de la semaine

Les objectifs

- Se repérer sur le planisphère.
- Structurer la semaine de classe.
- Découvrir un premier espace lointain.

Les savoir-faire

- Prendre des repères sur un planisphère.
- Lire et comprendre l'emploi du temps de la semaine.

DOCUMENTS

Document 1

La lettre de Mathilde (page 13).

Document 2

Le planisphère (page 14).

Document 3

L'emploi du temps de la classe de CE1 de Mathilde au Maroc (page 15).

LEXIQUE

Planisphère
Carte représentant à plat la surface entière de la Terre.

Globe terrestre
Maquette sphérique de la Terre.

Océan
Vaste étendue d'eau salée qui occupe la plus grande partie du globe terrestre.

Continent
Immense étendue de terre émergée.

Europe
Un des six continents. La France est en Europe.

Afrique
Un des six continents. Le Maroc est en Afrique.

DÉROULEMENT

Remarque Les auteurs de la collection *Temps et espace à vivre* ont fait le choix d'impulser les activités de la classe à partir de lettres et de courriels envoyés tout au long de l'année par une vraie petite fille scolarisée en CE1. Cette correspondance fictive avec Mathilde qui interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en attend en retour a pour but de renforcer la motivation et l'intérêt de tous les élèves en donnant du sens aux apprentissages sur le temps et l'espace. Il importe de présenter cette correspondance dès cette première séance et d'expliquer qu'elle dure toute l'année : les élèves ont déjà correspondu avec Mathilde au CP et ils continueront cette année au CE1. C'est à l'enseignant d'expliquer le lien qui l'unit à Mathilde (parenté, amitié...) en répondant ainsi à la question du *Pourquoi Mathilde nous a-t-elle choisis ?*

Phase orale collective

- ▶ Découvrir la première lettre de Mathilde et la lire (**document 1**). La lettre a été préalablement insérée avec le **document 2** et le quiz de la page 15 dans une grande enveloppe avec timbre et adresse de l'école.
- ▶ Verbaliser. *Qui est Mathilde ? Certains élèves ont peut-être fait sa connaissance en CP. Que veut-elle ? Où habite-t-elle maintenant ? Où est-ce ? Cela nous plairait-il d'engager une correspondance à l'année avec Mathilde ?* Évoquer ce qu'on pourrait lui demander, découvrir, lui envoyer.

- ▶ Préciser les définitions des deux termes introduits : planisphère et globe terrestre (**lexique**).

- ▶ Présenter le planisphère mural de la classe, éventuellement le globe terrestre. Localiser la France sur le planisphère en positionnant le drapeau français. Localiser le Maroc en positionnant la photographie de Mathilde. Prendre des repères : l'océan Atlantique, l'Afrique (indiquer qu'il s'agit d'un continent composé de nombreux pays comme le Maroc), l'Europe (indiquer qu'il s'agit d'un continent composé de nombreux pays comme la France), l'équateur (remarque la ligne, ne pas expliquer), d'autres pays d'Afrique (s'appuyer éventuellement sur l'origine des élèves de la classe), la mer Méditerranée.

- ▶ Confectionner des étiquettes et les plastifier : Afrique, Europe, océan Atlantique, Équateur, drapeau de la France, photo de Mathilde. Chaque matin, un élève différent est chargé de positionner les repères sur le planisphère mural de la classe.

- ▶ Préciser les définitions des quatre termes introduits : océan, continent, Europe et Afrique (**lexique**).


Phase individuelle

- ▶ Distribuer la feuille d'activités (**document 2**). Il s'agit de commencer à compléter le planisphère. Celui-ci est à coller dans le cahier ou dans le classeur de chaque élève et va être complété tout au long de l'année avec d'autres repères.

Phase collective

- ▶ Présenter l'emploi du temps de la semaine de Mathilde (**document 3**). Afin de pouvoir comparer, proposer aux élèves de réaliser le nôtre. Préparer sur une affiche un tableau vide selon modèle proposé par Mathilde. L'activité est mise en place de manière filée sur une semaine. À la fin de chaque demi-journée, on complète les activités réalisées. Lorsque le tableau est terminé, proposer chaque jour des activités de lecture ponctuelle du type : *Indique-moi ce que nous allons faire après la récréation. Qu'avons-nous prévu de travailler demain matin ?*

Le 2 septembre 2014



Bonjour les amis !
Je m'appelle Mathilde, j'ai 7 ans et je suis en classe de CE1 tout comme vous. On pourrait devenir amis si vous le souhaitez. Mais certains d'entre vous me connaissez peut-être déjà. Ne vous trompez pas, je suis à gauche de la photo. À droite, c'est ma sœur Daphné et au centre, un petit compagnon à grandes oreilles. Pâre est un animal que l'on retrouve à travers tout le Maroc.
Eh oui ! Il y a quelques semaines j'ai quitté la France pour l'Afrique et je vis maintenant dans un pays qui s'appelle le Maroc. Des changements pour moi cette année ! Papa et maman travaillent à proximité de notre maison et moi j'ai été accueillie à l'école Auguste Renoir de Marrakech. Tout le monde est très gentil avec moi. J'ai maintenant des camarades africains et d'autres qui viennent du bout du monde. Je suis scolarisée dans une école internationale.
Heureusement, tout le monde parle français ici ! Ouf !
Notre enseignante, Madame Estouze, est Française elle aussi. Elle m'a dit que notre programme de travail cette année sera le même que le vôtre. C'est parfait, nous allons pouvoir échanger un peu. D'ailleurs, je vous envoie mon emploi du temps de la semaine. Regardez et cherchez toutes les différences avec le vôtre !
Dites-moi ce qu'il fait chaud ici ! Mes camarades me disent qu'il y a, comme en France, quatre saisons mais les étés sont très chauds (jusqu'à 38° en juillet et en août). Par contre, les hivers ne sont pas très froids (13° en moyenne). Je leur ai expliqué qu'en France les jours étaient très longs en été et très courts en hiver.
Mes camarades n'ont pas remarqué ce phénomène à Marrakech. Dites-moi, je ne me trompe pas, c'est bien ça ?
Êtes-vous joueurs ? Moi, j'adore jouer. Pour terminer, je vous propose un quiz.

Bonne nuit à tous
Mathilde l'Africaine

Le saviez-vous ?

Dès la première semaine, les activités sont impulsées par des courriels et des courriels émanant de Mathilde scolarisée au CP à Toulouse et au CE1 à Marrakech. Elle interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en demande en retour.



Questionner le temps et l'espace au CE2.

L'ouvrage

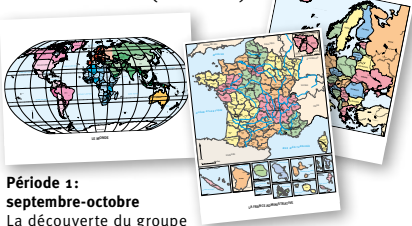
Tout au long de l'année scolaire, 16 touristes venus de différentes parties du monde entraînent les élèves dans un tour de France à la faveur de leurs déplacements et de leurs interrogations. Ce périple leur permet des prises de repères géographiques et historiques aussi bien français qu'internationaux.

Le DVD-Rom

- Les images de l'ouvrage.
- Les pages élèves à imprimer.
- Les corrigés des pages élèves.

Les 6 cartes murales

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



Période 1 :
septembre-octobre
La découverte du groupe (3 semaines)
La Préhistoire (3 semaines)
Évaluations

Période 2 :
novembre-décembre
De Lascaux à Nîmes (3 semaines)
L'Antiquité (3 semaines)
Évaluations

Période 3 :
janvier-février
De Nîmes à Rambures (3 semaines)
Le Moyen Âge (3 semaines)
Évaluations

Période 4 :
mars-avril
De Rambures à Versailles (3 semaines)
Les Temps Modernes (3 semaines)
Évaluations

Période 5 :
mai-juin
De Versailles à Paris (3 semaines)
La Révolution et le XIX^e siècle (3 semaines)
Évaluations

Temps et espace CE2
128 pages + 1 DVD-Rom
+ 6 cartes murales

ISBN 978-2-916662-05-3

45€

CYCLE 2 CE2

Auteurs

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

Temps et espace à vivre

CE2

Les Temps Modernes - SEMAINE 4

Léonard de Vinci, un génie de la Renaissance

LES OBJECTIFS

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

DOCUMENTS

Document 88

L'homme parfait de l'euro italien

Document 89

La vie de Léonard de Vinci

Document 90

Les lieux de séjour et les déplacements de Léonard de Vinci

Document 91

La ligne de vie de Léonard de Vinci en plusieurs étapes

Document 92

Un génie dans beaucoup de domaines

LEXIQUE

Temps Modernes

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

Renaissance

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

Créateur

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

Ingénieur

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

Architecte

Personne qui conçoit et réalise des édifices.

REPÈRES D'HISTOIRE

Mise en place sur la frise la Joconde

TRACE ÉCRITE

Léonard de Vinci est un génie de la Renaissance. Artiste, il a peint, sculpté et conçu des projets nouvelles qui seront développés au XVI^e siècle.

LES SAVOIR-FAIRE

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

DÉROULEMENT

Phase orale collective

► Distribuer le document 88 et présenter la situation initiale en faisant formuler la problématique: « En quoi Léonard de Vinci est-il un génie ? »

► Distribuer le document 89 et lire collectivement la biographie de Léonard de Vinci.

Phase individuelle: localisation dans l'espace et le temps

► Distribuer le document 90. Les élèves situent sur la carte les différents épisodes de la vie de Léonard de Vinci sur une frise chronologique. Guider le travail des élèves. Leurs productions feront l'objet d'une correction collective où seront expliqués les mots du lexique: Temps Modernes et Renaissance.

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

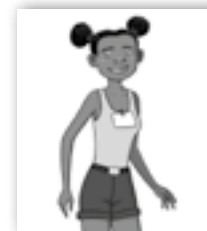
Phase orale collective

► Distribuer le document 92. Lire l'extrait des carnets de Léonard de Vinci; proposer une lecture individuelle silencieuse, puis par quelques élèves. Enfin, lire soi-même le texte à haute voix pour une lecture fluide permettant une prise de sens par les élèves.

► Répondre collectivement aux questions 1 et 2. Organiser une discussion collective et préciser certains points: Léonard de Vinci a été capable d'aborder différents domaines artistiques, scientifiques, techniques et même littéraires. Son génie est qualifié de multiple car il présente différentes facettes de l'activité intellectuelle créative. Rapporter ce qu'il a sculpté, un ingénieur, un architecte. Préciser que beaucoup des idées conçues par Léonard de Vinci sur croquis ont été réalisées au XVI^e siècle comme le char d'assaut, l'hélicoptère, le mitrailleur, le parachute, la combinaison de plongée...

► Individuellement, dans l'exercice 3, faire compléter les légendes qui reprennent certains éléments du texte. Pour la correction collective, projeter les réalisations de Léonard de Vinci. Faire nommer les différents domaines d'activités de Léonard de Vinci.

► Faire rédiger un résumé de la séance que les élèves recopient dans leur cahier après mise en commun ou se servir de la trace écrite existante.



La problématique soulevée par un touriste en début de séance interpelle les élèves et met en éveil leur curiosité.

LES POINTS forts

L'HOMME PARFAIT DE L'EURO ITALIEN 88



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

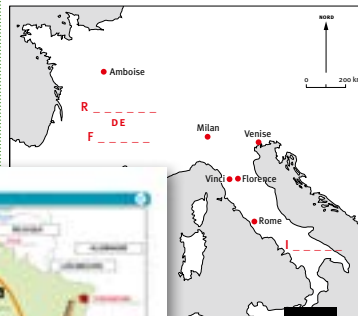
LA VIE DE LÉONARD DE VINCI 89



Léonard de Vinci naît à Vinci, en Italie, en 1452. À 14 ans, il part en apprentissage à Florence chez un peintre célèbre. En 1482, il s'installe à Milan au service du Duc de la ville. Il est peintre, sculpteur, ingénieur, architecte. En 1499, il part pour Venise où il dessine les plans pour la défense de la ville. En 1503, de retour à Florence, il dessine les travaux de la ville. Il peint la Joconde la même année. Appelé en 1506 à Milan, Léonard de Vinci se passionne pour les sciences: il dessine des corps humains, des plantes, des mécaniques. En 1513, il rejoint Rome qui est la capitale artistique de l'Italie. En 1516, il est invité par le roi de France François I^{er} qui l'installe à Amboise dans le val de Loire. Nommé 1^{er} peintre, ingénieur et architecte du roi, Léonard de Vinci meurt en France en 1519.



LES LIEUX DE SÉJOUR ET LES DÉPLACEMENTS DE LÉONARD DE VINCI 90

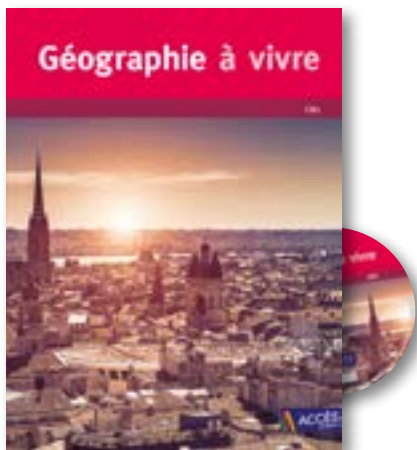


Lis attentivement le texte de la vie de Léonard de Vinci (document 89).
1. Observe la carte.
À quoi correspondent les points rouges?
2. Sur la carte, localise l'Italie et le royaume de France. Écris-les en majuscules rouges.
3. Indique au crayon gris les différents déplacements de Léonard de Vinci.
4. Complète la légende ci-dessous.

Le saviez-vous ?
L'exploitation des documents élèves est guidée par des consignes claires et précises permettant ainsi de répondre à la problématique posée.



L'itinéraire des touristes est fourni sur une carte de France vierge distribuée aux élèves en début d'année. Au fil des séances, les élèves complètent cette carte. Le DVD-Rom visualise les étapes successives ainsi que l'évolution des cartes murales dans l'année.



Géographie à vivre CM1

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



Les principales notions abordées dans chaque séance sont développées en détails pour l'enseignant.

L'ouvrage

Chaque période se décline en 5 à 6 séances qui déroulent de manière structurée et progressive l'ensemble des problématiques du programme 2015 pour le CM1. Chaque séance détaille les points théoriques à aborder en classe et propose un déroulement pédagogique adapté. Chacune se conclut par une trace écrite directement utilisable avec les élèves.

Les compléments numériques

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

Les 6 cartes murales

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

Période 1 : septembre-octobre
 Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite

Période 2 : novembre-décembre
 Se loger, travailler, avoir des loisirs dans les espaces urbains

Période 3 : janvier-février
 Se loger, travailler, avoir des loisirs dans un espace touristique

Période 4 : mars-avril
 Satisfaire les besoins en énergie et en eau en France

Période 5 : mai-juin
 Satisfaire les besoins alimentaires en France

LEXIQUE

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

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

Département
Division territoriale et administrative gérée par un conseil départemental.

Région
Division territoriale et administrative gérée par un conseil régional.

LES POINTS forts

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

Géographie à vivre CM1
 144 pages + 1 DVD-Rom + 6 cartes murales
 ISBN 978-2-916662-06-0

50€

Géographie à vivre CM2



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

L'ouvrage

Chaque période se décline en 5 à 6 séances qui déroulent de manière structurée et progressive l'ensemble des problématiques du programme 2015 pour le CM2. Chaque séance détaille les points théoriques à aborder en classe et propose un déroulement pédagogique adapté. Chacune se conclut par une trace écrite directement utilisable avec les élèves.

Les compléments numériques

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

Les 6 cartes murales

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

Période 1 :
septembre-octobre
Se déplacer

Période 2 :
novembre-décembre
Transporter

Période 3 :
janvier-février
Un monde connecté

Période 4 :
mars-avril
Mieux habiter en ville

Période 5 :
mai-juin
Mieux aménager la ville

Document 7 Un trajet Lille-Marseille

Voici différentes possibilités offertes au voyageur pour se rendre de Lille à Marseille. Complétez les deux dernières colonnes. Tu peux ajouter des avantages ou des inconvénients qui n'apparaissent pas dans le tableau.

	Lieu de départ	Durée	Coût	Avantages	Inconvénients
Train	Paris TGV Lille Europe	14h01	Entre 62€ et 112€		
Navire passagers	Normandie et Lille	10h30	Navire 300 Carrière 100		
Avion	Aéroport Lille Lesquin	1h30	Entre 120€ et 200€		
Autobus	Paris Marseille et Lille	12h30	100		
Cyclotourage	Paris de Lille, Lille de Marseille	10 semaines	100		
Autostop	Marseille	10 semaines	100		

Document 9 Le réseau ferroviaire français

1. Présente ce document.

2. Relie la définition du mot réseau à quel correspondent les lignes de ce réseau ?

3. À quel correspondent les points de ce réseau ?

4. Que peut tu dire du réseau à proximité de Paris ?

5. Complète en indiquant le nom de quatre grandes villes. Ligne de transport ferroviaire la plus importante par...

6. Quelle est la partie du territoire peu concernée par ce...

LES POINTS forts

Pour chaque document élève, la correction est proposée directement sur le DVD-Rom.



Géographie à vivre CM2
 144 pages + 1 DVD-Rom + 6 cartes murales
 ISBN 978-2-916662-09-1

50€

Histoire à revivre

PAROLES d'enseignante

« Les enfants sont fascinés par les récits. Ils attendent avec impatience le nouveau chaque semaine!

Patricia »

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

ACCÈS ÉDITIONS HISTOIRE À REVIVRE

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

LE RÉCIT SERGE, CHEF MACHINISTE DE FERME EN FERME

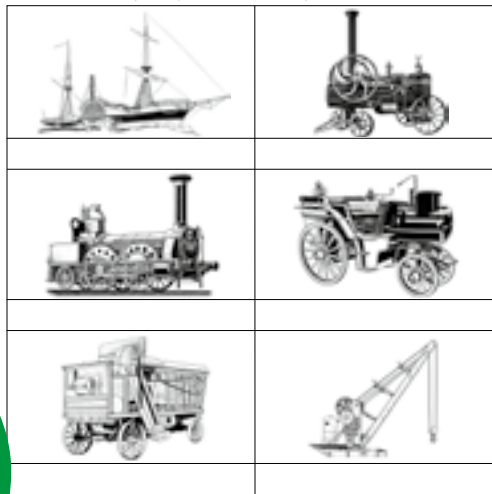
Mes machines sont arrivées en bon état. Il y a toujours un risque avec le transport. Le convoi de bœufs qui les a amenées d'une autre ferme pendant la nuit a respecté l'horaire. Depuis 10 ans que je suis chef machiniste, je connais mon métier. Je soigne mes engins comme mon père soignait ses chevaux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

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

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

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

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



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

LES MOTS CLÉS

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

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

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

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

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

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

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

LE VOCABULAIRE DU RÉCIT

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

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

Batteux : hommes et femmes mobilisés pour les battages.

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

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

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

LE LEXIQUE

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

Les 3 ouvrages

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

Le DVD-Rom

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

TOME 1

LA PRÉHISTOIRE (5 séances)

L'ANTIQUITÉ (8 séances)

LE MOYEN ÂGE

- La constitution du royaume de France (6 séances)
- La vie médiévale (6 séances)
- Des conflits durables (4 séances)

TOME 2

LES TEMPS MODERNES

- Les grandes découvertes (6 séances)
- La Renaissance (6 séances)
- La monarchie absolue (6 séances)
- Les Lumières (5 séances)
- La Révolution (6 séances)

TOME 3

LE XIX^e SIÈCLE

De Napoléon à la démocratie (7 séances)

L'expansion industrielle et urbaine (6 séances)

LE XX^e SIÈCLE

- La Première guerre mondiale 1914-1918 (5 séances)
- La Seconde guerre mondiale 1939-1945 (5 séances)
- Les grandes mutations (6 séances)

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

LES POINTS forts

Le récit est présent sur la page élève.

Le récit est écoutable à partir du DVD-Rom. Son illustration est projetable à partir du DVD-Rom.

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

Histoire à revivre

Tome 1

De la Préhistoire à la fin du Moyen Âge

176 pages + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-45-9

55€

Histoire à revivre

Tome 2

Des Temps modernes à la fin de la Révolution

176 pages + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-01-5

55€

Histoire à revivre

Tome 3

Du Premier Empire à notre époque

176 pages + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-09-1

55€

Repères d'Histoire



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



Construire les repères historiques pour se repérer dans le temps long.

Le concept

La frise reste le seul outil permettant de caractériser simplement les différentes périodes historiques. Dans sa forme classique, elle ne met pas les élèves en activités.

Repères d'Histoire associe une frise, des tapis de jeu et des cartes repères qui favorisent la motivation et l'émulation des élèves. En manipulant, ils s'approprient et mémorisent de manière ludique les repères essentiels des périodes historiques successives en totale adéquation avec les préconisations du programme de 2015.

Le boîtier

La boîte triangulaire de 60 cm de haut et 15 cm de côté contient :

- 3 panneaux 115x60 cm constituant les frises recto CE2 et verso CM1-CM2,
- 5 tapis de jeu 110x60 cm,
- 6 jeux identiques de 72 cartes repères.

Panneau 1 sur 3 de la frise du CM1-CM2 pour une utilisation collective.



Une frise en 3 panneaux Pour le travail collectif oral

Tapis de jeu de CE2 pour une utilisation en groupes autonomes.



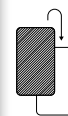
5 tapis de jeu Pour le travail préparatoire en groupes

« Une fois par semaine nous jouons à Repères d'Histoire. Si par malheur j'oubliais... les élèves le réclament !
Carole »

PAROLES d'enseignante

72 cartes repères
10x5,6 cm
dont 9 cartes vierges pour la mise en place par l'enseignant des repères locaux.

6 jeux de 72 cartes repères



- ARTS
- Les innombrables sculptures extérieures de cet édifice enseignent l'accès au paradis.
 - Élancée, cette église dépasse 100 mètres de hauteur.
 - Propres à ce style, d'énormes rosaces en façade et de grands vitraux colorés éclairent l'intérieur.

NIVEAU 1

39 40

NIVEAU 2

33 34 35

Repères d'Histoire 8 à 12 ans

ISBN 978-2-909295-14-5

85€



Le guide de l'enseignant clés en main pour l'Enseignement Moral et Civique au cycle 2.

L'ouvrage

Citoyenneté à vivre cycle 2

est organisé en 21 séances autour des grandes questions qui interpellent les élèves au cycle 2. Chaque séance pose une problématique et y répond en 4 pages. Les 2 pages suivantes proposent des activités/exercices spécifiques au CP, au CE1 et au CE2.

Les compléments numériques

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

Les 21 séances

- 1 Je suis une personne (20 pages)
- 2 Je suis un élève parmi d'autres (20 pages)
- 3 Je suis fraternel (20 pages)
- 4 Je suis tolérant (20 pages)
- 5 Je suis à la recherche de valeurs (20 pages)
- 6 Je suis Français (20 pages)
- 7 Je suis un enfant du monde (20 pages)

Citoyenneté à vivre Cycle 2
144 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-916662-07-7
50€

Citoyenneté à vivre CYCLE 2

+ **Le saviez-vous ?**
Les textes présents dans la marge concluent la réflexion sur le document d'étude.

Je dois éviter de faire tomber mes affaires par terre.

The image shows two screenshots of the digital resource. The top screenshot is titled 'LES MATIÈRES' and discusses school subjects like French, Maths, and English. It includes a small diagram and text explaining the importance of these subjects. The bottom screenshot is titled '4 Pourquoi faut-il des règles de vie à l'école?' and discusses school rules. It features a large number '4' and text explaining why rules are necessary for a good school environment. Both screenshots have callout boxes with additional information or tips.

This screenshot shows a section titled 'LES POINTS forts' (Key Points) with a list of 10 items:

- La prévention Moyens pour éviter quelque chose de grave.
- La posture Position du corps.
- La posture Éviter de tacher son corps.
- Maintenir l'ordre pour soi.
- Équitable Qui respecte les besoins de tous.
- L'honneur Honneur de vie de la classe.
- L'écoute Se laisser aller sans force.
- L'honneur Ce que l'on n'a pas le droit de faire.
- La sécurité Absence de faible risque d'accidents.
- La discipline Ce que l'on est obligé de faire.
- L'éducation Formation d'un enfant pour l'aider à grandir et à s'épanouir.
- La collaboration Éducation partagée entre les parents et les enseignants.

Un lexique est proposé à l'enseignant qui étudie les mots oralement avec sa classe durant chaque séance. Imprimable, le lexique peut également être distribué aux élèves.

NOUS RETENONS

Un élève a besoin de son matériel scolaire. Il range ses affaires afin d'utiliser tous ses outils de travail de manière efficace. Il utilise correctement tous les aménagements pour disposer d'un cadre de vie agréable. La vie en classe implique des comportements adaptés aux apprentissages : écouter, demander la parole, ne pas perturber les autres. La discipline est nécessaire pour éviter les accidents, les conflits et les incompréhensions.

LES POINTS forts

Une trace écrite est suggérée en fin de séance. Néanmoins, élaborée collectivement, elle sera plus efficace.

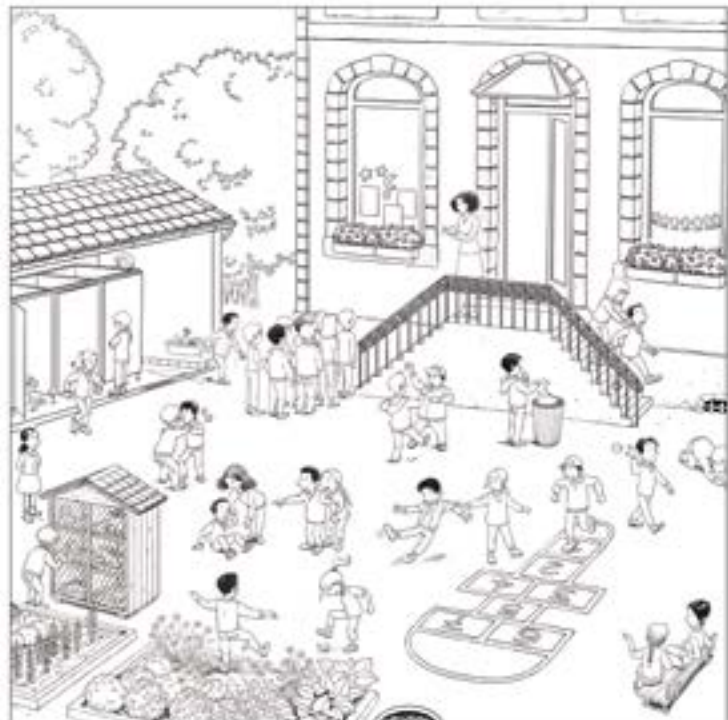


JE SUIS UN ÉLÈVE PARMI D'AUTRES

Pourquoi faut-il des règles de vie à l'école ?

DATE

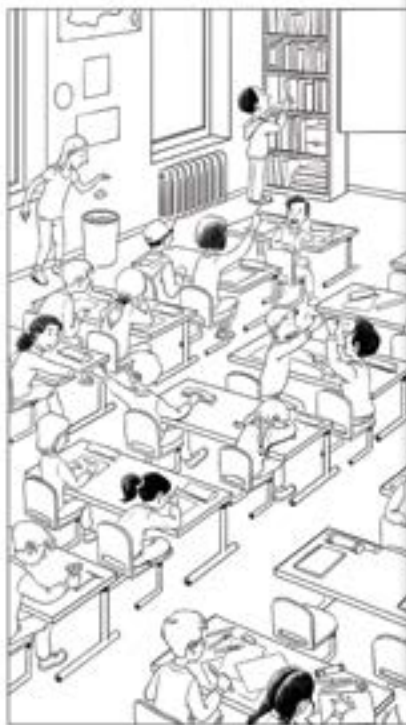
NOM



Je colorie en rouge les enfants qui ne respectent pas les règles et se comportent mal en cours de récréation.
 Je colorie en vert les enfants qui respectent les règles et se comportent bien en cours de récréation.
 J'écris quelques règles de vie en salle de classe.

JE SUIS UN ÉLÈVE PARMI D'AUTRES

Pourquoi faut-il des règles de vie



Je colorie en rouge les enfants qui ne respectent pas les règles et se comportent mal en salle de classe.

Je colorie en vert les enfants qui respectent les règles et se comportent bien en salle de classe.

Les activités pour les élèves sont déclinées pour les différents niveaux, du CP au CE2. Présentes sur les DVD-Rom, elles sont utilisables directement en classe. La version corrigée les accompagne.



Le guide de l'enseignant clés en main pour l'Enseignement Moral et Civique au cycle 3.

L'ouvrage

Citoyenneté à vivre cycle 3 est organisé en 35 séances autour des grandes questions qui traversent notre temps, notre société et l'humanité. Chaque séance pose une problématique et y répond en 4 pages. La première page fournit à l'enseignant des informations pour maîtriser les origines, les données et les enjeux du problème posé. Les pages 2, 3 et 4 déroulent la séance à partir de documents obligeant les élèves à s'interroger et à raisonner.

Le DVD-Rom

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

Les 35 séances

- 1 Les cadres d'accueil de l'enfant (22 pages)
- 2 Les voies du savoir (22 pages)
- 3 La France et son identité (22 pages)
- 4 Une société en évolution (22 pages)
- 5 Une humanité divisée (22 pages)
- 6 Les violences (22 pages)
- 7 La conquête du bonheur (22 pages)

Citoyenneté à vivre Cycle 3
160 pages + 1 DVD-Rom
+ 1 exemplaire de **L'apprenti citoyen**

ISBN 978-2-916662-14-5

50€

CYCLE 3 CM1 CM2 6^e

Auteurs

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

Citoyenneté à vivre CYCLE 3

21

UNE HUMANITÉ DIVISÉE

Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ?

LE GUIDE CITOYEN

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

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

UN TOUR D'HORIZON DE LA QUESTION

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

Des femmes anonymes ont été sur le devant de la scène, par exemple lors des périodes révolutionnaires. Des femmes célèbres ont joué un rôle de premier plan : des écrivaines (Georges Sand, Colette), des artistes (Camille Claudel, Edith Piaf), des scientifiques (Marie Curie, Maria Montessori), des sportives (Nadia Comaneci, les sœurs Williams), des patronnes (Gabrielle Chanel, Laurence Parisot), des résistantes (Jeanne d'Arc, Lucie Aubrac), des politiques (Simone Weil, Christine Lagarde), des féministes (Olympe de Gouges, Simone de Beauvoir) et tant d'autres... L'existence de ces femmes est un démenti irréfutable aux affirmations misogynes ancestrales. Le chemin pour l'égalité hommes-femmes est long, lent et sinueux. En attestent les définitions du terme **femme** données par les dictionnaires Larousse au fil du temps : en 1866, *Femme*, l'homme, être humain ; en 1952, *Compagne de l'homme, épouse* ; en 2016, *Être humain du sexe féminin*. Au XIX^e siècle et sous le Code Napoléon, la femme est totalement dépendante de son père puis de son mari. Selon le Code civil de 1804, la femme est mineure à vie et ne peut disposer de ses biens, ni étudier, travailler ou utiliser son corps sans l'autorisation de son mari. La femme est considérée avant tout comme une mère de famille. Cette notion est abolie en 1938. La puissance maritale est supprimée, mais l'époux reste chef de famille et conserve le droit de choisir la résidence conjugale et de refuser à sa femme le droit d'exercer une profession. La révolution industrielle et le développement économique du début du XX^e siècle favorisent l'émancipation.



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

PLAN DE SÉANCE

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

Prendre conscience de l'image ambivalente de la femme, construite au fil du temps.

LES MODÈLES FONDATEURS D'UNE IDENTITÉ FÉMININE
Dans *L'apprenti citoyen n°21*, lis l'extrait de *l'Odyssee d'Homère*.
Pourquoi les femmes sirènes sont-elles dangereuses ?

Dans *L'apprenti citoyen n°21*, lis l'extrait de *l'Odyssee d'Homère*. Pourquoi les femmes sirènes sont-elles dangereuses ?

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

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

Que racontent ces récits bibliques ?

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

Compare les récits.

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

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

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

Connais-tu l'histoire du fruit défendu ?

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

Qui sont ces deux personnages ? Décris la scène.

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

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

Les sorcières ont-elles existé pour de vrai ?

Oui et non.

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

Comment Vénus est-elle représentée ?

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

Que symbolise cette statuette ?

Le ventre porte les enfants ; les seins nourrissent les bébés. Cette statuette montre l'admiration pour la femme qui donne la vie.



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



Déesse mère gauloise, I^{er} siècle



Sorcière au sabbat, XV^e siècle



La Vierge Marie, XV^e siècle

Quels points communs trouves-tu entre l'image de la femme dans les croyances gauloises et chrétiennes ?

Ces femmes sont des mères. Elles sont pleines de tendresse et donnent leur amour à un enfant. Elles sont représentées en train d'allaiter leur progéniture. Elles sont des divinités adorées et sont considérées comme les mères de l'humanité qu'elles enfantent et protègent.

Les femmes et les hommes sont-ils à égalité ? 97

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

Jean-Pierre Remond

PAROLES d'auteur

L'apprenti citoyen



Le journal de l'élève constitue sa banque de données citoyenne personnelle.

Le journal de l'élève

Il contient tous les documents nécessaires à l'élève pour répondre en conscience aux 35 problématiques posées dans le guide de l'enseignant.

Les 35 problématiques

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

N° 21

UNE HUMANITÉ DIVISÉE

L'APPRENTI CITOYENNETÉ À VIVRE

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

L'ODYSSÉE

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



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

LA BIBLE

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

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



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

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

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

• Chapitre 1.27

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

• Chapitre 2, 21 à 24

LOIS SUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE DES FEMMES

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

← Symboles féminin masculin

Un lexique est proposé pour chacune des 35 séances.

LES POINTS forts

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

LEXIQUE

Les femmes et les hommes sont-ils à égalité?

La Bible Recueil des livres saints du judaïsme et du christianisme.

La Genèse Premier livre de la Bible consacré aux origines de l'humanité.

Ève Dans les traditions chrétienne et juive, la première femme mère de l'humanité.

Adam Dans les traditions chrétienne et juive, le premier homme de l'humanité.

La sirène Créature imaginaire mi-femme, mi-bête qui séduit les hommes.

La sorcière Créature imaginaire méchante et dangereuse, amie du diable.

La misogynie Haine des femmes.

L'émancipation féminine Libération de la femme de ses contraintes sociales et morales

La pionnière Personne préparant la route à d'autres.

L'apprenti citoyen - Le journal de l'élève
64 pages

ISBN 978-2-916662-15-2

5€ LE LOT DE 5

Vendu **uniquement** par lot de 5
soit 1€ l'unité



Rencontrer les œuvres
et les éclairer par la pratique.

Les périodes historiques

- La Préhistoire et l'Antiquité (30 pages)
- Le Moyen Âge (32 pages)
- Les Temps modernes (58 pages)
- Le 19^e siècle (38 pages)
- Le 20^e siècle (14 pages)

Histoires d'arts en pratiques 6 à 12 ans
184 pages

ISBN 978-2-909295-56-5

50€



Faciliter la mise en place
des propositions présentées
dans **Histoires d'arts**
en pratiques.

Les 64 posters

- La Préhistoire et l'Antiquité (8 posters)
- Le Moyen Âge (11 posters)
- Les Temps modernes (15 posters)
- Le 19^e siècle (16 posters)
- Le 20^e siècle (14 posters)

Histoire d'arts Répertoire d'œuvres 6 à 12 ans
64 posters 320x255 mm + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-58-9

55€

Histoires d'arts en pratique

La peinture à l'huile

UN ARTISTE
Jan Van Eyck (1390-1441) est un peintre flamand célèbre pour ses peintures religieuses et ses portraits réalistes. En 1425, il entre au service de Philippe le Bon, duc de Bourgogne. Ce dernier est si confiant en son talent qu'il l'envoie faire un portrait de la princesse Isabelle du Portugal destiné à révéler « la vérité de corps et de caractère de la dame » avant qu'il ne s'engage et ne... l'épouse ! L'invention de la peinture à l'huile est généralement attribuée à Jan Van Eyck, même si en réalité, il n'a fait que perfectionner une technique existante.

CONTEXTE DE CRÉATION : LE RÉALISME DU NORD
La peinture à l'huile sèche plus lentement que les peintures à la détrempe utilisées jusqu'à ce qui a l'avantage de permettre aux artistes de prendre du temps pour soigner les détails. Les possibilités offertes par ce nouveau médium vont être exploitées en priorité par les peintres du Nord qui sont traditionnellement minutieux et formés pour certains dans les ateliers miniaturistes. Dans le cadre de l'histoire de la peinture, remarquons que la minute, le souci du détail et le réalisme constituent la « marque de fabrique » des peintres des pays du Nord. Les peintures des pays du Sud se caractérisent, quant à elles, par une idéalisation des visages et une parfaite maîtrise de la perspective (voir Piero della Francesca page 78).

À PROPOS DE L'ŒUVRE
QUI SONT LES DEUX PERSONNAGES ? QUE FONT-ILS ?
Ce tableau est un portrait, en fait un portrait en pied (de façon à être vu en entier) qui représente un riche marchand italien établi à Bruges, Giovanni Arnolfini et sa femme. La pose des personnages nous laisse supposer que l'œuvre immortalise un moment important de leur vie : probablement leurs fiançailles, leur mariage ou l'entrée dans leur nouveau foyer conjugal.
QUELLES VALEURS SYMBOLIQUES PEUT-ON ATTRIBUER AUX ACCESSOIRES ?
Si nous sommes éblouis par la maîtrise de l'artiste dans le traitement des moindres détails (les cisures du lustre, les poils du chien et de la pelisse, les motifs du tapis, les nervures du plancher et le rendu des tissus), il ne faut pas oublier que la plupart des accessoires ainsi mis en valeur ont aussi une fonction symbolique. Ainsi, le petit chien est symbole de fidélité, présence du chapelain à côté du miroir rappelle aux dames leur devoir de prière, les fruits posés près de la fenêtre évoquent les dangers de la tentation et de l'adultère et la bougie témoigne que cet engagement est baigné de lumière divine.

QUESTIONS DE SENS - L'IMAGÉ TÉMOIN
COMMENT L'ARTISTE MONTRÉ-T-IL QU'IL EST LE TÉMOIN DE CE MARIAGE ? COMMENT FAIT-IL DE CETTE PEINTURE UN ACTE LÉGI
L'artiste se représente ainsi qu'un autre personnage dans le miroir convexe situé au fond de la pièce. Il confirme son statut de témoin en signant de manière très apparente « Johannes de Eyck fuit hic » (Jan Van Eyck était ici). Il est intéressant de remarquer que cette œuvre témoigne aussi de l'évolution des mentalités. À partir de la Renaissance, l'artiste devient un personnage important : il signe ses œuvres et se fait courtisier par les grands de ce monde.

QUESTIONS DE TECHNIQUES
COMMENT FABRIQUE-T-ON LA PEINTURE ? QUELLES PEINTURES UTILISAIT-ON AVANT L'INVENTION DE LA PEINTURE À L'HUILE ?
Avant l'avènement de la peinture à l'huile, on utilisait des liants tels que le jaune d'œuf, la colle, la caséine. Ces procédés dont le diluant est l'eau sont appelés détrempe. Le terme « tempera » désigne plus spécifiquement la détrempe à l'œuf, temps de séchage trop rapide, rendant les retouches difficiles, est l'inconvénient principal de la détrempe. Pour pallier ces problèmes on imagina d'utiliser l'huile comme agglutinant, avec comme diluant, cette fois-ci, un séchage trop lent ce qui est un handicap majeur pour les peintres des pays du Nord où les températures sont basses et l'air humide. On raconte que c'est parce que ses panneaux peints se fendaient régulièrement lorsqu'il les exposait directement au soleil pour accélérer leur séchage que Jan Van Eyck chercha à mettre au point « sa peinture » à l'huile. Après maints tâtonnements, il découvrit, entre autres, que l'huile de lin chauffée avait un pouvoir siccatif idéal. À la Renaissance, chaque atelier avait sa recette pour fabriquer ses peintures. Il nous semble intéressant de proposer aux élèves d'exprimer concrètement différents mélanges de juger des difficultés et de l'effet produit.

PRÉ-RENAISSANCE		RENAISSANCE DU NORD	
1350	1375	1400	1500

1434 1441 Époux Arnolfini

1350 1375 1400 1425 1450 1475 1500

PRÉHISTOIRE ANTIQUITÉ MOYEN ÂGE TEMPS MODERNES XIX^e ET XX^e SIÈCLES

74

« Pour moi la compréhension d'une œuvre ou d'une démarche passe par la pratique. C'est la raison pour laquelle j'ai développé le concept de pratique éclairante qui consiste à déployer des pratiques destinées à éclairer les élèves sur les techniques, la composition, le rôle de la lumière et la valeur symbolique de ce qui est représenté. Cet outil de compréhension s'avère particulièrement efficace.

Patrick Straub »

PAROLES d'auteur

RÉPERTOIRE D'ŒUVRES Histoires d'arts



Au verso de chaque poster,
un questionnaire stimule la curiosité
des élèves autour de l'œuvre.

LES POINTS forts

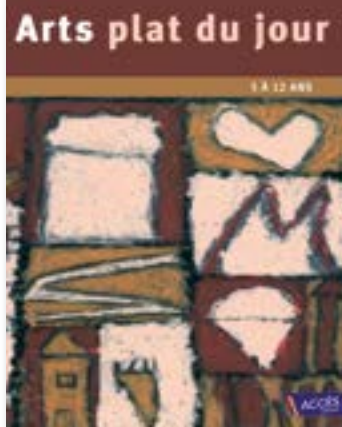
57 JAN VAN EYCK (VERS 1390-1441)
LES ÉPOUX ARNOLFINI (1434)
Peinture huile sur bois (50x60 cm)
National Gallery, Londres, Royaume-Uni

L'œuvre identifiée
Époque Moyen Âge, Temps Modernes
Domaine artistique Arts du visuel
Forme d'expression Peinture
Style Renaissance du Nord
Genre Portrait, double portrait
Posture et cadrage En pied, de face à être vu en entier. Les personnages sont placés de trois-quarts face, orientés vers le centre.
D'autres informations page 74 d'Histoires d'arts en Pratiques.

L'œuvre en questions
→ **Quel est le sujet de ce tableau ?**
On ne sait pas exactement. Parmi les nombreuses hypothèses, on retient la scène de fiançailles, le mariage, l'entrée officielle du couple dans sa nouvelle demeure...
→ **La femme est-elle excitée ?**
Probablement pas. C'est le mode de l'époque de montrer les femmes avec un ventre bien rond. La main ainsi placée sur le ventre peut aussi être interprétée comme un signe de fiabilité.
→ **Pourquoi l'homme lève-t-il la main droite ?**
On ne le sait pas. Il est peut-être « le le jure ».
→ **Dans ce cas, que peut-il bien jurer ?**
Il peut jurer fidélité à sa compagne.
→ **Pourquoi se sourient-ils pas ?**
Parce que l'isolement est solennel. Cette toile est une sorte d'acte officiel. Aujourd'hui encore, il est intéressant de sourire sur la photo de son passeport ou de sa carte d'identité.
→ **Le peintre est présent dans cette toile. Où le voit-on ?**
On le devine dans le miroir rond situé au mur du fond.
INDICATEUR DE PRATIQUE Réaliser des prises de vue dans lesquelles le photographe apparaît indirectement (Histoire d'arts en Pratiques page 26).
→ **Quelle est la valeur symbolique des différents objets présents dans la pièce ?**
Le chien symbolise la fidélité, les fruits la tentation, la bougie allumée la présence divine.

L'œuvre en action
Tracer un rectangle vertical représentant le cadre de l'œuvre et y placer les deux personnages, puis demander aux élèves de tracer l'axe de symétrie de l'œuvre.

L'œuvre en réseaux
→ Réseau Le portrait
① Jean II le Bon, roi de France (1360).
D'autres informations page 66 d'Histoires d'arts en Pratiques.
→ Réseau L'équilibre flamand
② La lattière (1658/60) de Jan Vermeer.
D'autres informations page 77 d'Histoires d'arts en Pratiques.



Un recueil de propositions et de techniques pour créer à partir de situations ordinaires de la classe.

L'ouvrage

Arts plat du jour, fruit d'une longue expérience, nous ouvre la porte sur des pratiques riches et accessibles à tous. La variété des propositions et la diversité des techniques en font un outil puissant au service du projet. Plus que jamais d'actualité, cet ouvrage propose une démarche en totale conformité avec l'esprit du programme de 2015. 56 activités diverses et variées se retrouvent dans 19 thèmes liés au quotidien de l'enfant.

Les 19 thèmes du quotidien

- 1 Les écrits
- 2 Se présenter
- 3 Le portrait
- 4 L'automne
- 5 L'hiver
- 6 Le printemps
- 7 Le temps qu'il fait
- 8 Les ressources locales
- 9 L'Afrique
- 10 L'eau
- 11 Le soleil
- 12 Le mouvement
- 13 Vues du ciel
- 14 Illustrer
- 15 Jeux créatifs
- 16 Jeux d'images
- 17 La photographie
- 18 À la manière de...
- 19 Faire comme...

Arts plat du jour 5 à 12 ans
208 pages

ISBN 978-2-916662-04-6

50€

Arts plat du jour

Je m'présente, je m'appelle Henry...

CADRES DU PROJET

Début d'année pour se présenter (tous cycles) – Écriture de son prénom (GS – CP)
Travail sur le portrait.

COMMENTAIRES

En début d'année, la cohésion et l'identité du groupe classe passent par la connaissance et la reconnaissance de tous les prénoms. Les arts visuels peuvent participer à cette phase d'intégration. Dans un premier temps, nous proposons un travail relativement dirigé afin que l'élève prenne conscience du potentiel créatif de la proposition. À l'issue de cette première séquence, il sera invité à aller vers des formes plus personnelles.

INTENTION PREMIÈRE

Amener les élèves à prendre conscience du potentiel ludique des lettres de son prénom.

DÉMARCHE

ÉTAPE 1 : Modeler les lettres de son prénom

- Proposer aux élèves différents matériaux malléables : pâte à sel, argile, papier aluminium torsadé, pâte à modeler séchant à l'air...
- Faire réaliser les lettres de son prénom avec le matériau de son choix.

ÉTAPE 2 : Disposer les lettres de son prénom

- Demander aux élèves de déposer les lettres sur un fond de format libre.
- L'analyse collective des propositions fait émerger différentes possibilités de disposition des lettres : linéaire, en quinconce... voire aléatoire avec leurs conséquences éventuelles sur la lisibilité.
- Encourager la diversité des dispositions.

ÉTAPE 3 : Délimiter et mettre en couleur les territoires sur lesquels les lettres seront posées

- À l'aide d'un crayon de papier, faire délimiter les différents territoires sur lesquels les lettres seront posées.
- Mettre à disposition des élèves divers médiums pour la mise en couleur : encres, craies, gouaches...
- Favoriser la diversité des techniques en leur proposant de réinvestir les procédés déjà expérimentés : interventions sur encres humides, mise en réserve...
- Le fond une fois sec, coller les lettres à l'aide d'une colle liquide ou en gel.

ÉTAPE 4 : Ouvrir le champ des possibles pour enrichir les pratiques

- Analyser collectivement les productions pour mettre en lumière la diversité (ou non !) des réponses.
- Rechercher les variables sur lesquelles on peut encore agir :
 - Les matériaux et la nature des lettres : toutes sortes de matériaux (graines, sable collé...), lettres peintes, lettres découpées dans des écrits puis décorées...
 - Le format et la nature du support : différents formats (allongé, carré, rond, triangulaire...), divers cartons, supports déjà écrits, écorces...

REMARQUE Cette phase d'ouverture peut aussi se faire en mettant en relation les réalisations des élèves avec des œuvres d'artistes. Cette alternative est traitée dans la séance « Debut camarade ! » concernant Patrick Moya (pages 26 et 27).

→ **SÉANCES ULTÉRIEURES** Permettre aux élèves de faire une nouvelle réalisation en intégrant le principe de diversification.

CE QUE L'ENFANT APPREND

- Travailler des matériaux malléables peu utilisés (papier aluminium, fil de fer...).
- Organiser et composer.

COMPÉTENCES-CIBLES DE FIN DE CYCLE

CYCLES 2 ET 3

- Réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises.

CYCLE 3

- Choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils.

LES POINTS
forts

Plus de 40 techniques différentes se déclinent au service des démarches. Plusieurs sont inédites et innovantes.

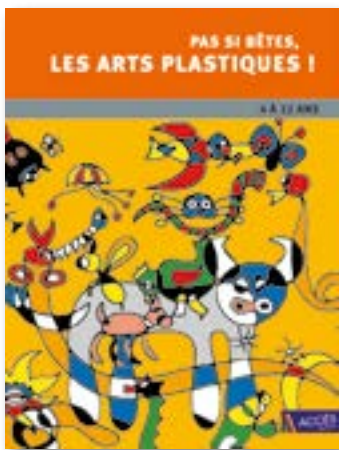
VINCENT, FRANÇOIS, PAUL ET LES AUTRES



SYNOPSIS DES RÉALISATIONS

Matériau pour la lettre Papier aluminium torsadé
Fond Quadrillage aléatoire coloré avec des encres de couleur et mise en réserve graphique* préalable

* **Détail** Les petites lettres présentes en fond de case ont été tracées avec des pastels gras clairs avant l'application des encres. Ce médium hydrophobe va repousser les encres et créer une mise en réserve. Le côté magique du procédé émerveille les élèves.



Un recueil d'activités
autour du bestiaire fantastique.

L'ouvrage

Ces dernières années, l'approche thématique a souffert d'une mauvaise réputation. L'ambition de **Pas si bêtes, les arts plastiques 1** est de redonner ses lettres de noblesse à une entrée au fort potentiel créatif. Ici, toutes les activités s'appuient sur le bestiaire fantastique.

Pas si bêtes, les arts plastiques 1 pose 29 problématiques différentes à partir de travaux d'élèves. Chacune s'appuie sur une démarche créative qui lui est propre.

CYCLES 1-2-3

MS 6^e

Auteur

Patrick Straub Conseiller pédagogique en arts plastiques

Pas si bêtes, les arts plastiques !



École Élémentaire d'Uxwiller - C.M. de René ZEINER

CYCLES 1 2 3

Voleurs de couleurs

→ Récupérer une composante plastique

Mise en situation

Les voleurs de couleurs ont encore frappé ! Et cette fois, ils se sont attaqués aux insectes. Seuls quelques vieux livres renferment encore des illustrations en couleur.

Consigne

Nous allons essayer de redonner des couleurs aux insectes qui font grise mine en utilisant la seule source qui reste disponible : les illustrations de vieux livres.

Appropriation par l'élève. Comment faire pour transférer les couleurs des illustrations sur le corps des insectes ?

Solution retenue ici. Récupération des couleurs par le principe du pochoir.

DÉROULEMENT

1] Recherche d'illustrations et de vieux livres

Les caves des écoles regorgent de vieux livres de classe et d'albums abimés. Autres sources : Emmaüs, vieux papiers, parents d'élèves.

D'un point de vue éthique, on insiste sur le fait que les livres utilisés sont condamnés à la destruction. Et d'une certaine manière, qu'on leur redonne une nouvelle vie.

2] Recherche de modèles d'insectes

Le thème choisi étant l'insecte, il faut faire un travail de recherche d'images. Ces images seront photocopiées.

3] Tel le caméléon...

On propose aux élèves de décalquer les contours d'un insecte à partir de la photocopie. On utilise du papier calque. Ensuite, l'enfant promène le papier calque au-dessus des illustrations d'un vieux livre. Dès qu'il arrive sur une zone qui lui convient (parce qu'elle occupe toute la surface, parce que les couleurs sont spécialement adaptées), il s'arrête et arrache délicatement la page.

4] Reproduction de l'insecte à l'endroit choisi

On propose ici différents procédés : le dessin par copie, le papier carbone ou le papier calque noirci côté verso avec la mine de crayon.

5] Accentuation de l'effet produit

On a choisi de noircir l'extérieur de la figure avec de l'encre de Chine.

88/89

visibles. A partir de tels moines, il est facile d'imaginer des activités d'écriture.



Sur cette page, nous voyons naître une nouvelle histoire qui nous rappelle étrangement la petite fille aux allumettes. Une histoire dont le caractère onirique est renforcé par l'image résiduelle de la petite fille qui dort et par le papillon lumineux qui s'inscrit dans la nuit. Une histoire à inventer et à réécrire...



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

En pratiquant ces activités, l'enfant apprend à...

Dans le domaine de la maîtrise de la langue

- Écrire des histoires à partir de fragments de textes mis en relation avec les images produites → lors de l'exploration de la dimension narrative.

Dans le domaine des arts visuels

- Exploiter des images comme sources de matériaux → lorsque l'enfant utilise la composante couleur de l'image pour « colorier » les insectes.
- Maîtriser des techniques liées à la représentation → lorsqu'il reproduit les insectes sur le fond coloré.



OUVERTURE CULTURELLE

↳ **Pascal LEFEBVRE** (1964-...)

Artiste plasticienne née à Lille, elle travaille actuellement à Marseille. « Tout a commencé le jour où j'ai quitté mon atelier pour embarquer sur un petit voilier nommé "La Sardine" où, à chaque étape de mon périple j'installais un atelier éphémère chez de nouveaux hôtes. Ainsi touchés par les objets dont vous aimez vous entourer, je vous propose aujourd'hui de poursuivre mon travail de plasticienne à domicile en réalisant votre « Rendez-Vous Chez Vous », série d'encre de Chine sur papier ancien, peinte en direct et livrée prête à l'accrochage... »



« Rendez-vous chez vous » propositions d'interventions à domicile

Pas si bêtes, les arts plastiques 1 4 à 12 ans
128 pages

ISBN 978-2-909295-79-4

40€



Un recueil de propositions artistiques originales déclinées sous forme de projets pluridisciplinaires en lien avec la nature.

L'ouvrage

Plus qu'un ouvrage sur le land art, **Art Terre** est un recueil de propositions artistiques originales déclinées sous forme de projets pluridisciplinaires en lien avec la nature. Son objectif est d'éveiller des désirs et des curiosités à partir de créations d'enfants et d'œuvres d'artistes. Soumis aux questionnements des élèves, l'auteur nous livre les secrets de ses propres créations et propose des prolongements pédagogiques à la fois sur le terrain et en classe.

Art Terre décline avec réalisme les 3 piliers de l'éducation artistique que sont la rencontre, la connaissance et la pratique. **Art Terre** est découpé en 3 chapitres qui introduisent la pratique du land art de manière progressive.

Le DVD-Rom

- **Les images de l'ouvrage.** Projetées ou visionnées sur un TBI, ces images facilitent l'analyse des réalisations inductrices et l'observation des productions d'élèves montrées en exemple.
- **Du matériel** prêt à être imprimé : les cartes du jeu des familles, les fiches d'identité...

Les 3 chapitres

Premiers pas (40 pages)
Projets en familles (60 pages)
Déclinaisons (100 pages)

Art Terre 4 à 12 ans
208 pages + 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-16-9

55€

Art Terre

LES POINTS
forts

Grâce aux pictogrammes, la lecture est simple et rapide.

PREMIERS PAS Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

En première ligne

Reproduire la ligne présente sur la carte-ligne. Matériaux naturels collectés sur place ou tirés des réserves de la classe.

Établir un intérieur en suite de jeu, par exemple.

Le carnet d'identité proposé ci-dessous sera progressivement peuplé tant lorsque les lignes sont dessinées qu'après. Nous attendrions votre regard à la page 98. En attendant, de nombreux liens sont proposés comme des exemples.

PRATIQUER

Déroulement

- Distribuer les cartes lignes ou les faire tirer au hasard.
- Choisir une zone d'atelier.
- Seul ou par petits groupes, reproduire la ligne avec différents matériaux naturels.
- Photographier les réalisations.

Les cartes-lignes

Les réalisations

Garder une trace
Valoriser

- Prendre de réaliser les photographies dans le cadre d'une exposition.
- Coller les lignes sur un fond.
- Réaliser les cartels.

Structure d'un cartel

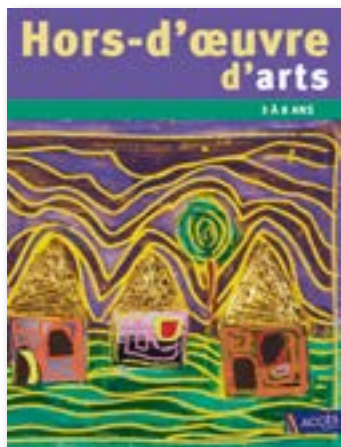
Titre + Date
Matériau utilisé

Ligne dessinée + avec
Matériau de neige

CONNAITRE

Le carnet

CERCLES



Un recueil de projets autour des univers de 10 artistes contemporains.



L'ouvrage

Quelles pratiques associer à la découverte des œuvres? Pour échapper aux polémiques du type faire à la manière de, faire comme, faire pour... **Hors-d'œuvre d'arts** propose une alternative originale qui place l'élève en situation de *re-création*. Cette stratégie consiste à accompagner l'enfant sur le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre en lui proposant un ensemble de pratiques éclairantes. Ces pratiques visent à la fois des apprentissages techniques et la compréhension des œuvres. À terme, la fréquentation des 10 univers artistiques proposés - de la période moderne et contemporaine - favorise les pratiques personnelles enrichies de références culturelles.

Les 10 univers artistiques

- 1 Piet Mondrian (24 pages)
- 2 Joan Miró (20 pages)
- 3 Jean Dubuffet (28 pages)
- 4 Andy Warhol (14 pages)
- 5 Art aborigène (22 pages)
- 6 Friedensreich Hundertwasser (16 pages)
- 7 Alberto Giacometti (14 pages)
- 8 Paul Klee (16 pages)
- 9 Pierre Alechinsky (16 pages)
- 10 Keith Haring (16 pages)

Hors-d'œuvre d'arts 3 à 8 ans

208 pages

ISBN 978-2-909295-72-5

50€

Hors-d'œuvre d'arts

Des traits dynamiques

REPÈRES CULTURELS

Lorsque Keith Haring arrive à New York à la fin des années 70, il est fasciné par cette ville et ses habitants. Il décide d'inscrire son art dans le flux bouillonnant de la cité. Les New-Yorkais consomment, son art deviendra produit de consommation. Les New-Yorkais n'ont pas le temps d'aller dans les musées, son art s'exposera dans la rue et dans le métro. Les New-Yorkais se déplacent constamment, son art sera en mouvement.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Amener les élèves à prendre conscience des stratégies mises en œuvre par l'artiste pour représenter le mouvement.

INTRODUCTION NARRATIVE

Quand Monsieur Keith Haring découvre New York, il adore immédiatement cette ville où tout est en mouvement : les gens, les voitures, les chiens... Comme Monsieur Haring est artiste, il décide de réaliser des dessins et des peintures qui ressemblent à cette ville. Mais il ne peint pas la ville, il peint ses habitants qui courent, qui dansent, qui se battent et qui s'aiment. Quand on les regarde, on a vraiment l'impression qu'ils bougent. Nous allons essayer de percevoir les secrets que Monsieur Keith Haring emploie pour faire bouger ses personnages.

PRATIQUE ÉCLAIRANTE DONNER SIGNES DE VIE

CONSIGNE - PROJET Montrer qu'un personnage bouge à l'aide de « petits traits ».

DÉMARCHE

Repérer les indicateurs de mouvements

- Observer des œuvres de Keith Haring, celles proposées dans cet ouvrage et d'autres glanées
- Faire un inventaire des moyens qu'utilise Keith Haring pour indiquer le mouvement : les signes des personnages. Ce sont les deux secrets du mouvement chez Keith Haring.

REMARQUE Il existe deux sortes de signes graphiques, ceux qui indiquent les positions successives rayonnantes qui traduisent le contact (se toucher, taper du pied, boxer...) ou un sentiment (l'amour, la colère, la tristesse, la joie...).

Le premier secret LES SIGNES DYNAMIQUES

PRÉALABLE MATÉRIEL Réaliser un stock de fonds colorés avec des encres ou de la gouache.

ÉTAPE 1 : Planter le décor

- Mettre à la disposition des élèves les gabarits en carton réalisés à partir des modèles fournis page 207.

- Poser le
- Découper
- Choisir un
- Coller un
- Coller le

ÉTAPE 2 : I

- Ajouter l
- Contourner de Chine ou

CE QU

- Analyser
- Représenter

BOÎTE

Ligne conti



International Youth Year, 1985
Keith Haring (1958-1990)
© Keith Haring Foundation, 2012

La presse EN PARLE

« Les enseignants des Cycles 1 et 2 ne feront qu'une bouchée de ce Hors-d'œuvre d'arts, livre particulièrement intelligent et efficace. »

Guy Vermée - La Classe maternelle »

ACCÈS ÉDITIONS → HORS-D'ŒUVRE D'ARTS

VALORISATION

Ça ne tient qu'à un fil

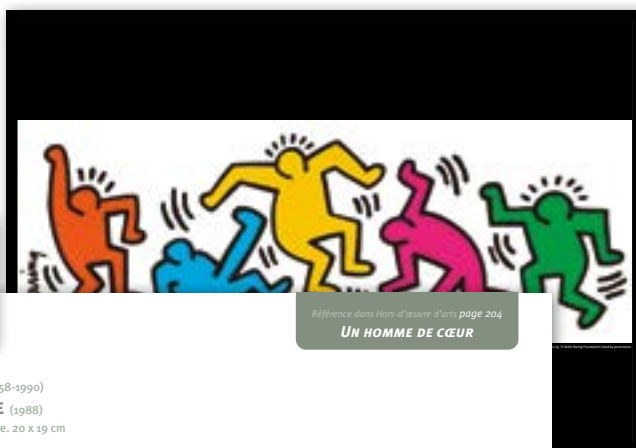
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Dessiner des personnages d'un seul trait comme Keith Haring. Donner vie à ces silhouettes en réinvestissant les signes graphiques repérés dans les œuvres de l'artiste.



RÉPERTOIRE Hors-d'œuvre d'arts

+ **Le saviez-vous ?**
Les 10 univers artistiques fréquentés sont les mêmes dans les 2 outils.



Référence dans Hors-d'œuvre d'arts page 204
UN HOMME DE CŒUR

63

KEITH HARING (1958-1990)
SANS TITRE (1988)
Sérigraphie sur toile. 20 x 19 cm

Projet cible
Réinvestir les apprentissages dans une réalisation personnelle porteuse de sens.

Introduction
Dans l'œuvre de Keith Haring, il y a un certain nombre de motifs qui reviennent fréquemment : le bébé rayonnant, le chien qui aboie, la soucoupe volante, la pyramide, l'ordinateur, la télévision et ... le cœur !

L'œuvre en questions
OBJECTIFS
• Prendre conscience de la valeur symbolique des motifs.
• Réfléchir à la polysémie des signes graphiques.

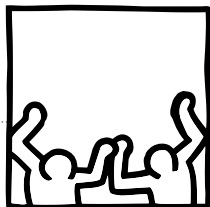
- **Que voit-on sur cette image ?**
Deux personnages qui portent un cœur.
- **Qu'est-ce que ça veut dire ?**
Ça veut dire qu'ils s'aiment. Le cœur est un motif qui symbolise l'amour.
- **Pourquoi Keith Haring utilise-t-il si souvent ce motif ?**
Parce qu'il pense que l'amour est une des choses les plus importantes dans la vie. Pour lui le cœur est aussi un symbole de générosité. Cette générosité dont il a fait preuve tout au long de sa courte vie en soutenant les enfants malades.
- **Pourquoi le cœur est-il rouge ?**
Parce qu'un cœur est réellement rouge, parce qu'il fait penser au sang. Parce que la couleur rouge est aussi la couleur de l'amour : on offre des roses rouges à celle qu'on aime. Mais aussi pour qu'on le voie mieux et qu'on s'arrête : stop ! Comme un feu rouge.
- **Que veulent dire les petits traits qui rayonnent autour du cœur ?**
Les signes graphiques peuvent avoir plusieurs significations ; le cœur qui bat, le son produit « boum, boum », le clignotement comme une enseigne qui attire le regard, le sentiment amoureux.
- **À qui pourrait-on envoyer un petit cœur pour lui dire qu'on l'aime ?**
À son papa, sa maman, son papi...

L'œuvre en actions
OBJECTIFS
• Prendre conscience de la valeur symbolique des motifs.
• Réfléchir à la polysémie des signes graphiques.

- Compléter le dessin*, colorier le cœur et ajouter les traits rayonnants.
Coller dans le cahier de rencontre.....

* Ressource 69 disponible sur le DVD

Pratique en lien



LES POINTS
forts

Au verso de chaque poster, un questionnaire et des propositions de découverte basées sur la pratique éveillent le regard sur des aspects particuliers de l'œuvre.



Animation extraite du DVD-Rom.



Faciliter la mise en œuvre des activités proposées dans **Hors-d'œuvre d'arts**.

Le répertoire d'œuvres

Cet outil constitue un ensemble autonome permettant aux enseignants de faire découvrir 64 œuvres d'art aux élèves par petits groupes dès l'école maternelle.

Le DVD-Rom

- **Les 64 images des posters** à projeter à l'ensemble de la classe dans le cadre d'une exploitation collective. Ses fonctionnalités permettent de comparer des œuvres en les mettant côte à côte.
 - **Des cartes puzzle** à imprimer.
 - **Des images en contour** à imprimer.
 - **Des photographies.**
 - **20 jeux d'observation** sur écran.

Les 64 posters

- 1 Piet Mondrian (5 posters)
- 2 Joan Miró (6 posters)
- 3 Jean Dubuffet (12 posters)
- 4 Andy Warhol (4 posters)
- 5 Art aborigène (7 posters)
- 6 Friedensreich Hundertwasser (7 posters)
- 7 Alberto Giacometti (4 posters)
- 8 Paul Klee (6 posters)
- 9 Pierre Alechinsky (7 posters)
- 10 Keith Haring (6 posters)

Hors-d'œuvre d'arts Répertoire 3 à 8 ans
64 posters 320x255 mm + 1 DVD-Rom

ISBN 978-2-909295-46-6

55€

Jeux d'écoute



97 jeux pour développer l'attention et la concentration des élèves.

Les 3 ouvrages

Les activités d'écoute sont classées d'après 7 compétences complémentaires. Écouter pour...

- prendre du plaisir,
- imaginer,
- mémoriser,
- appliquer une consigne,
- fabriquer,
- s'informer,
- comprendre.

Le CD audio

Chaque activité débute par l'audition de la plage correspondante du CD audio. Les consignes sont le plus souvent présentes sur le CD Audio et systématiques sur la feuille-élève. Elles l'obligent à gérer son attention en mobilisant un très grand nombre de gestes mentaux et d'actions cognitives.

« L'outil est particulièrement efficace et les apprentissages clairement identifiés et pertinents. *Guy Vermée - La Classe* »

La presse EN PARLE

29 jeux d'écoute
4 à 6 ans
88 pages
+ 1 CD audio
ISBN 978-2-909295-90-9

40€

35 jeux d'écoute
6 à 8 ans
104 pages
+ 2 CD audio
ISBN 978-2-909295-91-6

45€

33 jeux d'écoute
8 à 12 ans
96 pages
+ 4 CD audio
ISBN 978-2-909295-53-4

50€

...écouter pour appliquer une consigne...

20 Les voisins

Écris le nom de chaque locataire sous sa fenêtre après avoir écouté les indices.

Amélie
Benoît
Carmen
Diego
Éléonore
Florence
Georges
Hector
Isabelle
Julien
Lucas
Malika
Nicoletta
Pierre
Roberto
Salomé
Tania
Vladimir
Xavier

20. Les voisins

COMPÉTENCE : ÉCOUTER POUR APPLIQUER UNE CONSIGNE

Capacités

- > Comprendre les informations explicites et implicites qui permettent de répondre à la consigne.
- > Développer son esprit logique.

Distribution de la feuille-élève 20. Observation individuelle, lecture de la consigne.

Audition de la plage 20 du CD audio. On s'arrêtera après chaque indice pour permettre aux enfants d'écrire leur réponse. Attention: certains glaciers contiennent deux indices permettant de situer deux locataires. Stratégie: chaque fois qu'un locataire est identifié, l'enfant barrera son nom dans la liste.

Correction collective lors d'une seconde audition.

Pratiquement

C'est l'occasion de parler des différents habitats dans le quartier, la ville, le pays, le monde.

54

Comp tence m moire



Entraîner la perception active

  travers ces activit s, nous amonons l'enfant   analyser, pr lever des indices, orienter sa perception de mani re s lective en vue d'un objectif ou d'un probl me   r soudre. Dans cette cat gorie, nous retrouvons tous les jeux de recherche de diff rences, de points communs, d'intrus, d'anomalies o  l'enfant peut mettre en  uvre des strat gies de comparaison, de rep rage et d'analyse.



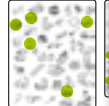
Documents  l ve 5, 6 et 7 Retrouver des  l ments identiques

Cherche et trouve
Voici des jeux qui font bien travailler la recherche et le bariage visuel. Les dessins ne sont pas forc ment   la m me taille et dans la m me orientation, ce qui ajoute   la difficult  de l'exercice.

D roulement
- Photocopier le document et le distribuer.
- Rechercher les dessins et les entourer.

Document 5 (PS)
Les 5 dessins   chercher sont de taille et d'orientation identique.
Document 6 (MS)
Les dessins sont plus nombreux, la taille et l'orientation varient.
Document 7 (GS)
Idem que 6 avec une densit  de dessins encore plus importante.

Corrig s



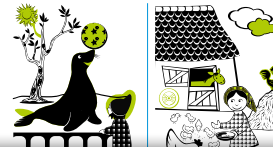
30



Document  l ve 8 Rechercher des diff rences

Les 7 diff rences
L' l ve cherche les diff rences dans la seconde illustration. Cacher les deux autres illustrations pour ne travailler que sur un dessin   la fois.

Corrig s



Les activit s
propos es aux  l ves
sont nombreuses,
ludiques, attractives
et efficaces.

LES POINTS
forts

D velopper les comp tences transversales et la m thodologie.

Les 3 ouvrages

Comp tence m moire met en  uvre de mani re progressive un v ritable entraînement des capacit s perceptives de l' l ve:  veiller l'attention, exercer la perception active, entraîner les facult s d'anticipation, r v ler le sens de l'organisation, d velopper l'imagination, structurer l'information et cr er des r seaux de connaissances. **Comp tence m moire** aide l' l ve   mettre en  uvre dans chaque situation la m thode et la technique la plus adapt e: reproduire un dessin ou un plan, retenir une histoire ou l'essentiel d'un texte, apprendre un r sum , m moriser une comptine, enrichir son vocabulaire.

Le DVD-Rom

- Les documents  l ves   imprimer.
- Une trentaine de jeux interactifs sp cifiques.

Les capacit s perceptives exerc es

- Acquisition de l'information**
- L'attention • La perception
 - La m moire de travail
- Traitement de l'information**
- La m moire   long terme
 - L'association • La structuration
 - La r p tition
 - Le codage et la mn motechnique
- R solution de l'information**
- La concentration • Le rappel

Comp tence m moire
2   6 ans
128 pages
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-29-9

40 

Comp tence m moire
6   8 ans
140 pages
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-916662-16-9

40 

Comp tence m moire
8   13 ans
152 pages
+ 1 DVD-Rom
ISBN 978-2-909295-10-7

40 

Pr nom

Nom

La perception ENTRAÎNER LA PERCEPTION ACTIVE

.. 5

Cherche et trouve

Observe les 5 dessins encadr es. Retrouve-les sur la feuille et entoure-les.





Adresse de livraison

Établissement.....

Domicile Mme M.

Prénom.....

Nom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

ADRESSE DE FACTURATION

si différente de l'adresse de livraison

Établissement.....

Domicile Mme M.

Prénom.....

Nom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

Courriel.....

Mobile.....

ATTENTION Pour le suivi de votre commande ainsi que pour la prise de rendez-vous pour la réception du colis, il est important de nous communiquer votre numéro de mobile.

UNE FACTURE VOUS EST EXPÉDIÉE. COCHEZ VOTRE PRÉFÉRENCE.

à l'adresse de livraison à l'adresse de facturation

NOMBRE DE CATALOGUES SUPPLÉMENTAIRES SOUHAITÉS

PAGE	TITRES	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL

RÈGLEMENT À LA COMMANDE

Chèque joint à l'ordre d'ACCÈS ÉDITIONS

Carte bancaire (CB, Visa, Mastercard)

N°

Date d'expiration Cryptogramme

Date et signature

TOTAL

FRANCE Participation aux frais d'envoi* **6€**

TOTAL À PAYER

*Belgique et Luxembourg: 9€
 DROM/COM/ÉTRANGER: Frais réels, nous contacter

RÈGLEMENT DIFFÉRÉ

N° de TVA intracommunautaire

(Concerne uniquement les sociétés, mairies, collèges, lycées, IA)

Mandat administratif (mairie, collège, IA)

LIVRAISON VACANCES

Merci de nous préciser les dates de réception possible dans votre établissement lors des vacances scolaires.

jusqu'au (date de sortie)

à partir de (date de rentrée)



SANS PRÉCISIONS DE VOTRE PART, NOUS PRENDRONS EN COMPTE LES DATES OFFICIELLES DE VACANCES.

Prix valables de mars 2018 à mars 2019
 Photos non contractuelles. Le contenu des ouvrages peut être modifié à tout moment (corrections, améliorations, ajouts...). Toutes les données personnelles qui nous sont confiées restent confidentielles et ne sont communiquées à aucune autre entreprise, association ou administration. Ces données ne serviront dans la société qu'à l'envoi des catalogues ou d'informations commerciales. Notre fichier client est déclaré à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés. Vous disposez du droit d'accès, de modification ou de suppression des données vous concernant. Accès RC Strasbourg 401 770 920


 Du lundi au vendredi
 de 8h à 17h30
 03 88 79 97 67


 24/24h
 03 88 79 09 85


 www.acces-editions.com
 contact@acces-editions.com

La participation aux frais d'envoi est réduite à 1 centime sur notre site internet.



Pour recevoir toutes nos informations, inscrivez-vous sur notre site !

Découvrez

Toutes nos nouveautés en temps réel

Le descriptif détaillé de chaque ouvrage

De nombreux extraits à feuilleter

Des vidéos de présentation

La présentation de nos auteurs

Trouvez

Nos meilleures ventes du mois

Nos interventions dans toute la France

Nos diffuseurs en région et à l'étranger

Nos offres promotionnelles

Conditions générales de vente

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

Satisfait ou remboursé

Selon la loi du 6 janvier 1988 sur la vente par correspondance, vous disposez d'un délai de 10 jours après réception de la commande pour nous retourner, en bon état et dans l'emballage d'origine, le ou les ouvrages qui ne vous conviendraient pas. Leur prix vous sera remboursé, les frais de port et de retour restant à votre charge.

Commande hors France métropolitaine

À la Réunion, en Nouvelle Calédonie et à l'étranger en Suisse, au Canada, au Maroc et au Liban, retrouvez tous nos diffuseurs sur notre site internet.

Délai de traitement

De la réception de votre commande à sa prise en charge par notre transporteur, le délai est de 2 jours ouvrés. Ce délai peut être plus long pendant la période estivale.

La livraison

Lors de votre commande, inscrivez votre numéro de mobile dans le champ prévu à cet effet. Pour une livraison à votre domicile privé, une fois votre commande expédiée, le transporteur vous enverra un SMS vous proposant des dates et des créneaux horaires de livraison. **Pensez à répondre à ce SMS.** Le jour de la livraison prévue, vous recevrez un second SMS vous rappelant le créneau horaire de livraison.

ATTENTION Si toutefois vous êtes absent lors du passage du transporteur et que vous ne récupérez pas votre colis dans le délai imparti, les frais de réexpédition seront à votre charge.



Une commande, un conseil, une question, une visite...? C'est simple et rapide !

Appelez Dominique et Maria,
notre Service Clients, au

03 88 79 97 67

contact@accès-editions.com

du lundi au vendredi de 8h à 17h30

OU contactez nos délégués
pédagogiques

OU sur notre fax 24/24h
03 88 79 09 85

OU sur notre site
www.accès-editions.com

Notre espace de présentation



Toute l'année, vous trouverez l'ensemble de nos ouvrages dans nos locaux à Schiltigheim. L'équipe d'ACCÈS Éditions vous accueillera et vous guidera dans vos choix.

De la mi-juin à fin septembre, nous organisons nos portes ouvertes. Certains de nos ouvrages (anciennes versions, abimés...) sont alors vendus à prix réduits **uniquement dans notre espace de présentation**. N'hésitez plus, passez nous voir!

Nos délégués pédagogiques



Djamel, fort de son expérience au sein de notre maison d'édition, vous fera découvrir nos collections.

Djamel Streicher

06 82 72 08 34

dstreicher@accès-editions.com



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

Didier Colle

06 08 01 71 58

dcolle@accès-editions.com





13 rue du Château d'Angleterre
67300 Schiltigheim
03 88 79 97 67
contact@accès-editions.com
www.accès-editions.com

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

