

35 ANS



Éditions **SEDRAP**

Pour les enseignants,
Par des enseignants.

CATALOGUE · ÉCOLE · 2020



Manuels scolaires • Supports de manipulation • Outils didactiques et numériques

ÉDITO

C'est avec passion et envie que nous vous proposons notre nouveau catalogue de solutions pédagogiques, fruits de la création de nos équipes. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à le consulter que nous en avons eu à le concevoir.

Ce lien fort que nous entretenons depuis si longtemps ne s'envisage que par une plus grande interaction, raison pour laquelle nous mettons en place des liens QR Code pour aller plus loin dans la présentation de nos produits – vidéos de présentation et documents à télécharger – ainsi que dans la réception de vos commentaires. À user et en abuser !



en savoir plus

Samuel Cette, Co-dirigeant SEDRAP



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

- 9 Musicotricité
- 10 Plasticotricité **NOUVEAUTÉ**
- 12 Puzzles Art « À la manière de... »
- 13 Mon petit atelier d'artiste

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

- 14 Connaître son corps : activités de motricité fine **NOUVEAUTÉ**
- 14 Apprendre à se connaître : les émotions **NOUVEAUTÉ**
- 15 Connaître son corps : le corps humain **NOUVEAUTÉ**
- 16 1, 2, 3 ... Bougez!
- 17 Jouer avec la pâte à modeler
- 18 J'apprends à découper

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- 19 Graphismes en chansons
- 19 Syllabes et mots fréquents
- 20 Mot à mot, s'exprimer au quotidien
- 21 Relations images et vocabulaire **NOUVEAUTÉ**
- 22 Contes à comprendre et à créer **NOUVEAUTÉ**
- 23 Mais alors ?
- 24 CD Z'Histoires
- 24 Coucou Mag **NOUVEAUTÉ**
- 25 Le coin écoute universel

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

- 26 L'Arbre aux cerises : découverte et maîtrise des nombres
- 27 L'Arbre aux cerises : découverte de l'espace et de la géométrie
- 28 Maths en jeux et chansons
- 29 Fractionary maternelle
- 30 Boite à maths
- 30 Tableaux à double entrée **NOUVEAUTÉ**

EXPLORER LE MONDE

- 31 Coloriages magiques : explorer le monde
- 31 Mandalas et autres coloriages **NOUVEAUTÉ**
- 32 Vivre et grandir **NOUVEAUTÉ**
- 32 Se situer dans l'espace et le temps **NOUVEAUTÉ**
- 33 Capucine découvre
- 34 MosaJeux

TPS	PS	MS	GS	ÉLÉMENTAIRE
-----	----	----	----	-------------

	●	●	●	
	●	●	●	
●	●	●	●	TOUS NIVEAUX
●	●	●	●	

	●	●		
	●	●	●	
		●	●	
	●	●	●	
●	●	●	●	
	●	●	●	

	●	●	●	
			●	CP
	●	●	●	CP, CE1
			●	CP
		●	●	CP
		●	●	CP
●	●	●	●	TOUS NIVEAUX

	●	●	●	CP, CE1
	●	●	●	CP, CE1
	●	●	●	
	●	●	●	CP
	●	●	●	
			●	

			●	
		●	●	
		●	●	
			●	
	●	●	●	
	●	●	●	

Nous connaître

UNE HISTOIRE

Créées en 1985 par des enseignants et des conseillers pédagogiques, les éditions SEDRAP ont toujours su combiner les démarches de classe et les derniers tenants de la recherche.

C'est par cet équilibre savamment entretenu par nos équipes éditoriales que nous proposons des outils pragmatiques et innovants, en phase avec les programmes officiels.

Fruit d'une longue implantation dans les territoires, par nos « classes pilote », par nos auteurs et par vous-même, nos clients, c'est bien grâce à cette relation privilégiée que nous pouvons vous dire aujourd'hui : « Merci ! »



Sandra Boëche, directrice éditoriale, Samuel Cette et Loetitia Boëche, co-dirigeants.

NOTRE LIGNE ÉDITORIALE

« Des outils différents pour construire un monde différent », SEDRAP, 1985

S'appuyant sur les aspects les plus innovants de la recherche en sciences de l'éducation, les productions des Éditions SEDRAP sont respectueuses des rythmes d'apprentissage et de la progression de l'enfant. SEDRAP se définit comme un espace de créativité, où rigueur, efficacité et résultats s'associent pour contribuer à la réussite de l'enfant. Un objectif établi : aider l'enfant élève à s'instruire, à se construire et à grandir dans un environnement toujours plus complexe.

NOTRE RAISON D'ÊTRE

« Des outils pour les enseignants, par les enseignants », SEDRAP, 2020

Il est des métiers qui ne peuvent exister sans passion, sans engagement. Les métiers de l'enseignement et de l'édition scolaire font partie de ceux-là. Notre maison d'édition scolaire, garante de la qualité de ses publications et de leur conformité aux instructions officielles, sait demeurer fidèle à la ligne éditoriale qui lui donne son identité. Sa connaissance et son expérience de l'éducation sont indispensables à la compréhension des besoins des élèves et des usages des enseignants. Comme cheffe d'orchestre, elle assure ainsi la qualité des contenus pour faire de ses ouvrages de véritables « compagnons d'apprentissage ».

Nos auteurs

Enseignants, conseillers pédagogiques, maîtres-formateurs, chercheurs universitaire nous proposent des manuscrits issus de leur expérience et de leurs recherches.



JEAN-PIERRE KERLOC'H

Enseignant en 1957 puis formateur en 1971. Son premier livre est publié en 1974. Auteur de nombreux titres de littérature jeunesse aux Éditions SEDRAP : *L'Oiseau bleu*, *Ti'Jean de la Réunion*, *Les Ombres noires du Roi-Soleil*.



BENOÎT JEUNIER

Docteur en psychologie du développement et ingénieur de recherches en sciences humaines à l'INSPE de Toulouse depuis 1999. Conseiller scientifique pour *Tu vois, je lis !*



CÉLINE MONCHOUX

Professeur des écoles depuis 2000. Enseignante en IME (Institut médico-éducatif) entre 2009 et 2017. Auteure depuis 2005. Auteure de *Maths en jeux et chansons*.



GUILLEMETTE COMBY

Enseignante depuis 1999 et plus particulièrement en ZEP depuis 2014. Son premier roman a paru en 2013. Auteure de *Le Silence de la ruche*, nouveauté « Lecture en tête » 2020.



CÉLINE CLABECQ

Professeure des écoles depuis 1992. Maître-formatrice depuis 1999. Docteure en sciences de l'éducation en 2012. Actuellement conseillère pédagogique. Conseillère scientifique pour *Français clés en main CE1/CE2*.

Et bien d'autres...

Nous rencontrer

LES SALONS

Venez nous rencontrer lors des différents salons des éditeurs.



EXPORT ET DROM-COM



Autres pays

• Éditions SEDRAP – Service Export
244 route de Seysses – 31100 Toulouse
Tél.: +33 5 61 43 48 90
e-mail: export@sedrap.fr

Carole Cluzel,
assistante
commerciale export

La Réunion

• Librairie papeterie GÉRARD
5 ter, rue de la Compagnie
BP 110 – 97400 SAINT-DENIS
Tél.: 02 62 20 08 15
e-mail: libgerard@librairiegerard.fr

• Librairie SOPE
Résidence Tourette – 1 BP 80653
97473 SAINT-DENIS Cedex
Tél.: 02 62 41 10 94
e-mail: sopesd@orange.fr

• 51 Rue François de Mahy
97410 SAINT PIERRE
Tél. 02 62 25 65 08
e-mail: sope.stpierre@wanadoo.fr

VOS DÉLÉGUÉS D'ÉDITION



Yannick Buze,
responsable du
réseau commercial

« Nos représentants se rendent disponibles pour visiter l'ensemble des écoles des départements de la métropole, afin de vous présenter les outils pédagogiques et manuels scolaires.

Ils pourront vous proposer le matériel qui correspondra au mieux à vos méthodes pédagogiques. »

Liban

• LIBRAIRIE STEPHAN SAL
Furn El Chebbak Route Principale,
Immeuble Stephan, 1^{er} Étage Beyrouth – Liban
Boite Postale 50165
Tél. 00961 1 283 333
e-mail: sales@librairiestephan.com



Rania Stephan, dirigeante du groupe STEPHAN



La librairie STEPHAN au Liban

Égypte

• DISTRI-BOOKS
M. André G. Ragheb, Import & Export
Siège Social: 3 rue Moubarak-Héliopolis, Le Caire-Égypte.
Librairie: 14 A rue OSSMAN BEN AFFAN-Héliopolis, Le Caire – Égypte
Tél: (+2)– 02– 22 41 48 30 – Tél Mobile: (+2) – 0122 444 45 45
e-mail: andrerragheb@gmail.com

Antilles (Martinique, Guadeloupe, Guyane)

• Service clients Export DOM-TOM
Tél.: 05 61 43 48 90

Maroc

• CDPL
64, boulevard Moulay Ismail
20300 CASABLANCA
Tél.: 0 522 40 82 02/04
e-mail: cdpl@menara.ma / cdpl@cdpl.ma



Otman Akdim, fondateur CDPL

POUR PASSER UNE COMMANDE



Contactez le délégué SEDRAP de votre département.

Retrouvez ses coordonnées sur le site www.sedrap.fr ou contactez Carole et Nadia, qui vous proposeront la visite du délégué d'édition de votre département.



Par téléphone au 05 61 43 62 43

Sur internet: www.sedrap.fr

Chez votre libraire ou auprès du distributeur mandaté par votre mairie.

Nous suivre

NOTRE BLOG



Mélanie Roelens
Rédactrice

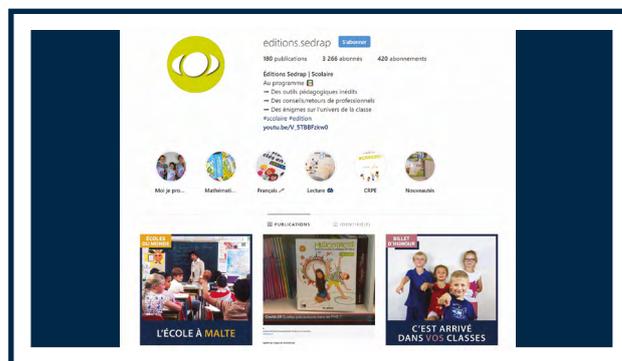
Notre rédactrice vous propose régulièrement une veille institutionnelle, mais aussi un regard sur :

- des témoignages sur les pratiques des enseignants,
- les méthodes pédagogiques dans les écoles du monde,
- mais aussi des billets d'humour sur le métier d'enseignant!

SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX



La SEDRAP propose des articles qui informent ou commentent chaque semaine l'actualité (enquête PISA, sortie de documents d'information du ministère sur la maternelle). La communication sur nos produits continue en mettant à l'honneur les utilisateurs, enseignants ou élèves. Quel que soit le support, l'humain reste au cœur



de nos présentations pour que tous nos abonnés puissent s'identifier dans l'usage et la pratique mise en avant. Quant à Tweeter, SEDRAP a un compte qui relaie des informations sur l'actualité au jour le jour.

Petit à petit, SEDRAP devient aussi un lieu de référence pour être informé sur les écrits du ministère ou les avancées de la recherche.

Des personnalités partagent leur point de vue, SEDRAP est aussi un lieu de débat.

À vos plumes

LE CONCOURS

Envie de rejoindre l'aventure? Prenez vos plumes et devenez écrivain!

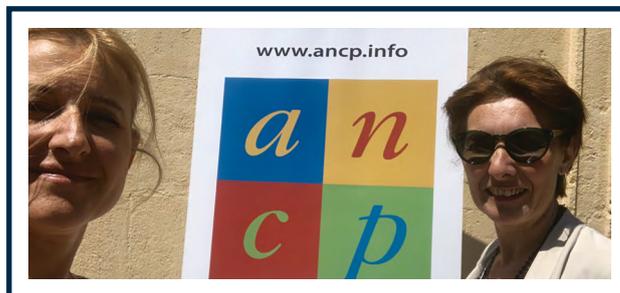
Chaque année la SEDRAP est l'éditeur officiel qui publie le roman d'un enseignant dans le cadre du prix de l'Association nationale des conseillers pédagogiques. Aucune contrainte de thèmes n'est imposée. Il vous suffira d'envoyer votre manuscrit au président du jury de l'ANCP, Daniel Feurtey (daniel.feurtey@numericable.fr), avant le 31 décembre de l'année en cours. S'il est retenu, nous nous chargerons de le mettre en beauté avec des illustrations et une mise en maquette. Vous bénéficierez d'un contrat d'auteur garantissant une source financière.

Votre roman sera présenté aux 50 000 écoles par le biais de notre réseau de vente de délégués d'édition et présenté sur notre catalogue ainsi qu'auprès de tous nos libraires partenaires.

Le concours est ouvert à toutes les plumes, novices ou confirmées.

L'AUTEUR GAGNANT DE 2019

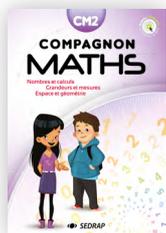
Pour l'édition 2019, c'est le roman *Un fauteuil pour quatre* de Mélanie Tellier qui s'est vu attribuer la première place du concours. Ce roman, drôle et sensible, a été décrit par le jury comme «abordable, fluide, empathique et sans mièvrerie».



Des fichiers et manuels numériques vraiment interactifs, avec des fonctionnalités avancées et des corrigés instantanés !

Disponibles sur l'application Sedrap Interactive en quelques clics, les manuels sont projetables en haute définition pour une utilisation collective en classe. Chaque leçon ou exercice peut être isolé et affiché en plein écran. Selon les manuels, des enrichissements numériques ou exercices interactifs sont également proposés. L'élève peut alors renseigner sa réponse, la vérifier et se corriger le cas échéant.

COMPAGNON MATHS



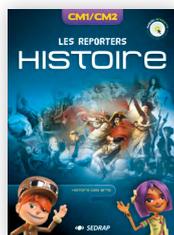
- Exercices interactifs avec corrigés
- Trousse interactive
- Projection à l'identique de la version papier en haute définition
- Chaque leçon et exercice est affichable en plein écran
- Existe en licence élève à la maison

FRANÇAIS CLÉS EN MAIN



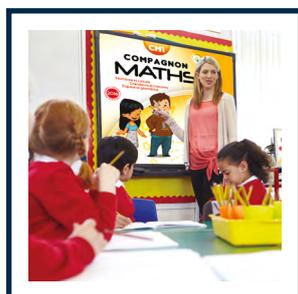
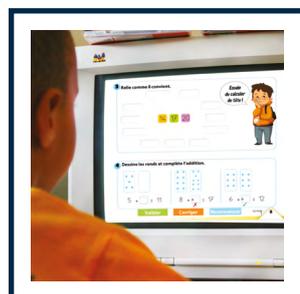
- Exercices interactifs avec corrigés
- Trousse interactive
- Projection à l'identique de la version papier en haute définition
- Chaque leçon et exercice est affichable en plein écran
- Existe en licence élève à la maison

LES REPORTERS HISTOIRE



- Plus de 30 vidéos « Il était une fois... l'homme » illustrant les thèmes au programme
- Projection du manuel à l'identique de la version papier en haute définition
- Chaque document, œuvre, texte, est affichable en plein écran

PROJECTION COLLECTIVE ET UTILISATION INDIVIDUELLE AVEC DES EXERCICES INTERACTIFS



FONCTIONNALITÉS INTERACTIVES

Disponible avec les fichiers et manuels *Compagnon Maths* ou *Français clés en main*, la trousse permet à l'élève de travailler sur de nombreux exercices tels que dessiner, écrire, relier, surligner etc.



EFFACER



RELIER



SURLIGNER



CHOISIR UNE COULEUR



DESSINER



COMMENT ACCÉDER À VOS MANUELS NUMÉRIQUES ?

Toutes vos ressources numériques regroupées en une seule bibliothèque dans l'application SEDRAP !

- 1 Téléchargez gratuitement l'application SEDRAP.
- 2 Renseignez vos codes d'accès.
- 3 Exploitez vos ressources !



- Ordinateur sur PC ou MAC
- Configuration minimale: Windows 7 et Mac OS X 10.8



- Sur tablette iOS ou Android
- Fonctionne également sans connexion Internet



- Affichage de chaque exercice et leçon en plein écran
- Licence illimitée dans le temps
- Installation sur autant de postes ou terminaux que souhaité

MATERNELLE

Catalogue



LES ÉDITIONS SEDRAP ET LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES POUR LA MATERNELLE.

Il y a autant d'écoles maternelles différentes que d'élèves différents ou encore d'enseignants différents. Mais le programme s'adresse de la même manière à tous.

Cette année encore, des documents ministériels, pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle et pour préparer à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture à l'école maternelle entre autres sont venus préciser les attentes du ministère.

Nos auteurs enseignants sont conscients des usages et besoins en classe. Nos productions sont à l'intersection des attentes de chacun tout en respectant les dernières instructions officielles. Les réflexions menées dans l'élaboration de nos projets nous conduisent à développer des outils qui participent à l'acquisition de vocabulaire précis et à une attention

particulière sur les structures de la langue.

La manipulation est également un élément essentiel de la pédagogie à l'école primaire aussi bien pour comprendre ses découvertes que pour les structurer. Tous les domaines sont concernés par ce mode d'apprentissage.

C'est pourquoi nous avons conçus la nouvelle collection « Les Petits Ateliers » qui proposent des outils de manipulation pour permettre à l'élève d'être acteur du développement de ses compétences.

Ce premier cycle de la scolarité des enfants doit donner envie d'aller à l'école, envie d'apprendre, de découvrir, de s'épanouir, d'écouter et d'être écouté. L'affect et l'attachement chez le jeune élève contribue aussi très largement à sa réussite. Pour y arriver, de nombreux outils sont imaginés et créés par les acteurs de l'enseignement, appuyés et développés par les éditeurs spécialisés dans le scolaire tel que les Éditions SEDRAP.

Avec un catalogue qui vient proposer de manière ciblée ou transversale les cinq domaines d'apprentissages, nous permettons à chaque enseignant de construire leurs enseignements selon leur personnalité et leurs valeurs. Pour cette année 2020, nous avons mis l'accent sur le domaine « *Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques* » avec notre nouveauté *Plasticotricité*, du même auteur que *Musicotricité*. Cet outil s'inscrit d'ailleurs très bien dans le guide Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle qui préconise des situations de langage autour de l'art avec la construction d'un lexique artistique riche et précis.

Depuis 35 ans, les Éditions SEDRAP ont participé à travers leurs publications à l'épanouissement et à la réussite de chaque élève ... et de chaque enseignant.

Sandra Boëche,
directrice éditoriale des Éditions SEDRAP.

Pour développer simultanément éducation musicale et corporelle! Une musique qu'on voit et un corps qu'on écoute...



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Prendre conscience de son corps.
- Développer la motricité et le sens musical.



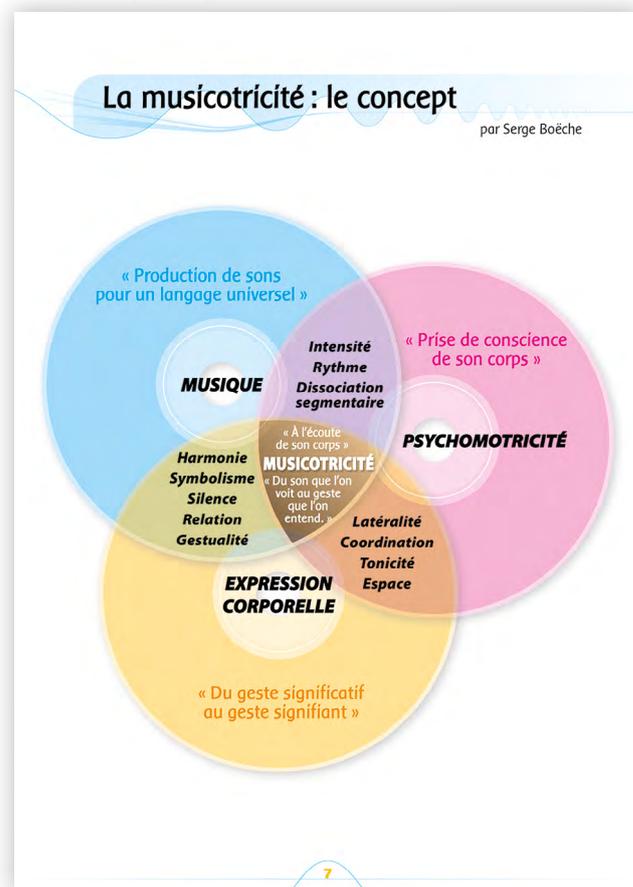
LA MÉTHODE

Depuis plus de 30 ans, « *Musicotricité* » explore les relations entre la musique et le mouvement. Cette dernière version met à l'honneur les musiques ethniques traditionnelles issues de différents pays. L'enfant peut ainsi s'ouvrir au monde en découvrant de nouveaux horizons musicaux. Un concept unique, progressif, et qui fait voyager !



LE CONTENU

- 3 CD avec 18 musiques variées.
- 1 classeur-guide de 80 fiches avec :
 - le guide de l'enseignant présentant le concept, le projet pédagogique et les références musicales (paramètres musicaux exploités, définition des termes utilisés...);
 - des fiches d'activités du geste vers le son ;
 - des fiches d'activités du son vers le geste ;
 - une fiche « support musical » pour chacune des musiques.



FICHE JEU DE CARTES

ACTIVITÉ 8 ★★★★★

COULEURS

• PRIMAIRES
• SECONDAIRES

30 MINUTES

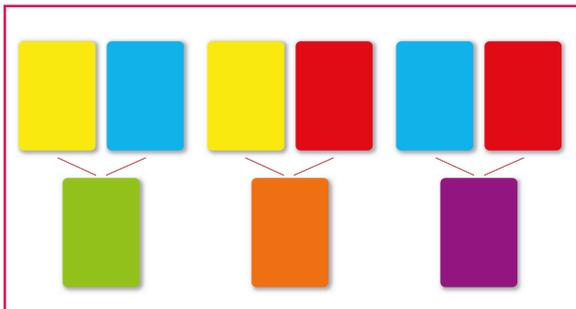
**1 SÉANCE / SEMAINE
3 SEMAINES**

OBJECTIFS

- Connaître les 3 couleurs primaires et les 3 couleurs secondaires.
- Intégrer une règle pour l'appliquer.



JEU DE CARTES CHROMATIQUES



JEU B

DÉROULÉ

Les 2 enfants sont assis face à face et tiennent dans leurs mains, en éventail, les 6 cartes (rouge, bleu, jaune, orange, vert, violet).

CONSEILS

Extraire du jeu de cartes les 3 couleurs primaires (rouge, bleu, jaune) et les 3 couleurs secondaires (orange, vert, violet).

ACTIVITÉ 35 ★★★★★

TRACE GESTE

• DURÉE
• ÉNERGIE
• ESPACE

10 MINUTES

**1 SÉANCE / SEMAINE
3 SEMAINES**

OBJECTIF

- Développer la maîtrise gestuelle : durée, énergie, direction.

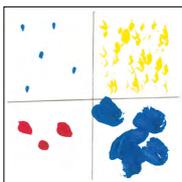


MAÎTRISE GESTUELLE : REPLISSAGE ET ÉNERGIE

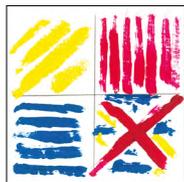
DÉROULÉ

L'activité se déroule en classe par petits groupes de 4 à 6 élèves. Elle permet de travailler sur les différents facteurs qui influent sur la trace (intensité, durée, espace, ...).

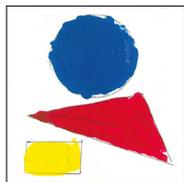
- Chaque élève a une barquette avec de la peinture bleue, rouge et jaune ainsi que 3 pinceaux (1 pour chaque couleur).
- Sur une page A4 séparée en 4 zones, les élèves doivent peindre des points selon les consignes suivantes :
 - Dans une zone, peindre 5 petits points bleus espacés.
 - Dans une deuxième zone, peindre plusieurs petits points jaunes nombreux et serrés.
 - Dans une troisième zone, peindre 3 points moyens rouges espacés.
 - Dans la dernière zone, peindre 5 gros points bleus serrés.



- Sur une autre page A4 séparée en 4 zones, les élèves doivent peindre des lignes selon les consignes suivantes :
 - Dans la première zone, peindre des lignes obliques jaunes.
 - Dans une deuxième zone, peindre des lignes verticales rouges.
 - Dans une troisième zone, peindre des lignes horizontales bleues.
 - Dans une quatrième zone, peindre des lignes rouges croisées, des lignes bleues horizontales et des lignes jaunes obliques.



- Sur la photocopie de la trame 25, les élèves peignent le cercle en bleu, le triangle en rouge et le rectangle en jaune.



CONSEILS

- Les étapes peuvent être réalisées lors de la même séance ou lors de 3 séances distinctes.
- Ces activités sont complexes et demandent beaucoup d'attention et d'entraînement. Elles doivent pouvoir se réaliser d'abord avec de l'aide, puis sans aide.

MATÉRIEL

- Feuilles à dessin A4 séparées en 4 cases (2 par élève)
- Trame 25* (1 par élève)
- Peinture : rouge, bleu, jaune
- Pinceaux (3 par élève)
- Barquettes ou assiettes (1 par élève)

1/ DES REPÈRES RAPIDES

concernant le thème et le niveau de difficulté de la fiche.

2/ UN PICTOGRAMME ET UN CODE COULEUR

pour identifier le type d'activité.

ACTIVITÉ 62 ★★★★★

TRACE GESTE

• LIGNE
• ESPACE
• ÉNERGIE

10 MINUTES

**3 SÉANCES / SEMAINE
1 SEMAINE**

OBJECTIF

- Apprendre à lire et à écrire : lire un tracé conventionnel pour écrire gestuellement dans l'espace.

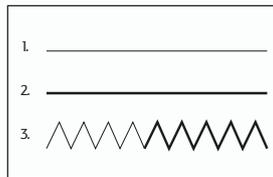


RÉPERTOIRE DE LIGNES

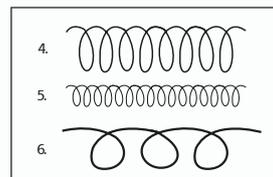
DÉROULÉ

Cette activité est une série d'exercices de synthèse sur la relation entre trace et geste. Ces exercices s'effectueront en classe, assis, par ateliers de 6 à 8 élèves.

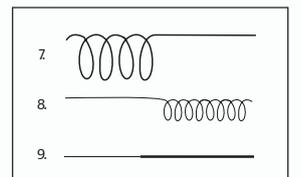
- Les élèves bougent le doigt, la main ou le bras en fonction des différentes lignes des trames. Quand la ligne est fine, le geste est relâché, quand elle est épaisse, le geste est tonique.



- **Ligne 1 :** geste lent, relâché, horizontal et continu (froid et doux).
- **Ligne 2 :** geste tonique, crispé, horizontal et continu (froid et intense).
- **Ligne 3 :** Geste relâché sur la ligne épaisse, puis tonique sur la ligne épaisse (chaud et doux, puis intense).



- **Ligne 4 :** geste lent, relâché, en spirales amples (froid et doux).
- **Ligne 5 :** geste rapide, relâché, en spirales, puis tonique (froid, doux, puis intense).
- **Ligne 6 :** geste relâché et lent en spirales amples qui se termine d'un geste tonique (froid, doux, puis intense).



- **Ligne 7 :** geste relâché en spirales amples qui se termine par un geste lent horizontal (froid et doux).
- **Ligne 8 :** geste relâché et continu suivi de spirales rapides (froid, doux, puis intense).
- **Ligne 9 :** geste relâché horizontal suivi d'un geste tonique horizontal (froid, doux, puis intense).

CONSEILS

- L'enseignant-e anime l'activité : c'est lui/elle, qui indique le tracé que les élèves devront essayer de traduire avec leur main et leur bras.
- En cas d'échec pour l'élève, l'enseignant-e lui montrera le geste attendu et l'élève le réalisera correctement à son tour.
- Il s'agit ici d'une séquence de structuration et non de créativité : l'enseignant-e sera donc exigeant-e sur la qualité des gestes observés.
- Réaliser l'activité à plusieurs reprises en utilisant les doigts, puis la main, puis le bras.

MATÉRIEL

* Trames 62A, 62B et 62C*

FICHE EXPRESSION CORPORELLE

3/ DES CONSIGNES DÉTAILLÉES

pour des activités faciles à mettre en place.

4/ DES CONSEILS DIDACTIQUES

pour mener à bien l'activité.



En complément de *Plasticotricité*, utilisez les « Puzzles Art » (voir p. 12)



PUZZLES ART

« À la manière de... »

Activité artistique
Agir, s'exprimer, comprendre

PS

MS

GS

CP

CE1

CE2

CM1

CM2

Un concept unique, permettant de réaliser de multiples créations à partir d'un seul support. Ces puzzles développent l'expression des enfants dans le domaine des arts plastiques.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer la culture artistique et l'esprit créatif.
- Travailler « la pensée convergente » (reproduction d'un modèle à l'identique).
- Travailler « la pensée divergente » : grâce aux consignes ouvertes des puzzles, une multitude de créations est possible.



LA MÉTHODE

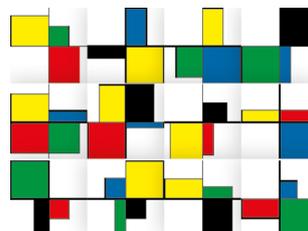
Les « Puzzles Art » sont un concept unique développé par Serge Boèche, en exclusivité pour les éditions SEDRAP, en France et à l'étranger. Chaque puzzle est composé d'un support plastique avec fond transparent et de 12 pièces carrées.

Chacune des 12 pièces représente un élément graphique original inspiré par un peintre ou par le style artistique d'un pays. Les pièces ont un point de jonction en leurs coins. C'est ainsi que l'enfant peut déplacer les 12 pièces librement, et obtenir une composition unique.

Au verso de chaque pièce, se trouvent les mêmes éléments graphiques, mais seuls les traits noirs apparaissent pour permettre la photocopie, facilitée par le format A4 du puzzle et sa faible épaisseur.

Le fond transparent du support permet donc de photocopier le dessin créé par l'enfant et de travailler ensuite sur cette œuvre unique, en coloriage par exemple.

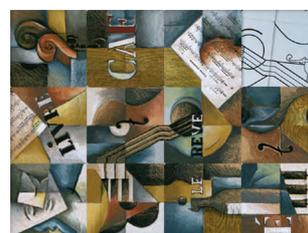
Le fond transparent du puzzle permet de photocopier le dessin créé par l'élève.



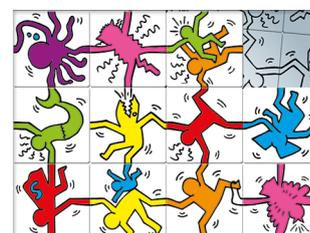
À la manière de... MONDRIAN
PUZMON2 9782841178070



À la manière de... LÉGER
PUZLEG 9782758106210



À la manière de... BRAQUE
PUZBRA 9782758103615



À la manière de... HARING
PUZHAR1 9782758107781



À la manière de... MATISSE
PUZMAT 029782841177882



À la manière de... l'art des Indiens d'Amérique
PUZ0001U 029782758142133



À la manière de... l'art chinois
PUZCHI1 9782758119906



À la manière de... l'art mexicain
PUZMEX 9782758140764



À la manière de... l'art égyptien
PUZ0002U 9782758142140



À la manière de... l'art australien
PUZAUS 029782758117612

Lot 3 puzzles au choix	PUZL03 [978-2-7581-1028-6]	92 €
Lot 6 puzzles au choix	PUZL06 [978-2-7581-1029-3]	175 €



en savoir plus

TPS

PS

MS

GS

Une multitude d'idées regroupées dans un livre pour réaliser facilement des activités artistiques originales !



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le goût et la sensibilité artistiques.
- Se familiariser avec différentes techniques.
- Améliorer la motricité fine.



LA MÉTHODE

Pour les enfants en TPS et PS, «Mon tout petit atelier d'artiste» regroupe une quarantaine d'activités artistiques autour de 10 thèmes : les couleurs, les formes, le land'art, les matières, les traces et empreintes, les techniques insolites, les animaux, les activités en 3D, le noir et blanc et «à la manière de...».

En MS/GS, 45 activités artistiques sont proposées autour de 10 thèmes : les couleurs, les formes, le graphisme, les matières, les sujets (portrait, fruits, légumes...), les arts et les mathématiques, l'art et l'éveil, l'art dans le monde, les activités en 3D et «à la manière de...».

Une version élémentaire est également disponible (voir page 93).



LE CONTENU

Chaque livre se compose de :

- 1 partie guide de l'enseignant avec pour chaque activité :
 - une mise en avant des compétences travaillées ;
 - 1 récapitulatif du matériel à utiliser ;
 - 1 déroulement pas à pas en 4 photos pour une utilisation facile et attrayante ;
 - des trucs et astuces (privilégiant notamment l'utilisation de matériel de récupération) ;
 - des prolongements pour éveiller les plus jeunes à la culture artistique.
- 10 affiches A3 représentant des réalisations d'élèves.



Mon tout petit atelier d'artiste TPS – PS	MTPAML10 (978-2-7581-4360-4)	69 €
Mon petit atelier d'artiste MS – GS	MPAMAT (978-2-7581-1931-9)	69 €



Les petits ateliers CONNAITRE SON CORPS motricité fine

Activité physique
Agir, s'exprimer, comprendre

PS

MS



en savoir plus

Un kit de 2 jeux permettant de développer la coordination entre la vue et le geste mais aussi d'apprendre à maîtriser son souffle.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Coordonner la vue et le geste.
- Affiner la motricité fine.
- Travailler le souffle et la respiration.
- Développer la sensibilité tactile.



LA MÉTHODE

Grâce à des activités variées de manipulation (jeux de souffle, jeux de toucher, façage, estimation visuelle, etc.), les élèves développent des compétences à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

Activités de motricité fine AK200LO (978-2-7581-5035-0) 89,00 €



LE CONTENU

- 1 coffret « Les 4 jeux du souffle ».
- 1 coffret « Jeux tactiles de façage ».
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Les petits ateliers APPRENDRE À SE CONNAITRE les émotions

Activité physique
Agir, s'exprimer, comprendre

PS

MS

Un kit d'activités pour développer l'empathie et identifier les émotions.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Identifier les émotions.
- Mieux gérer ses émotions.
- Développer l'empathie.
- Échanger et débattre sur une situation.



LA MÉTHODE

Ce kit vous permet de mettre en place facilement et rapidement des petits ateliers qui amènent les élèves à mieux identifier les émotions qu'ils vivent et à développer l'empathie. Les différents outils proposés sont également l'occasion de mettre en place des situations langagières riches grâce à de petits débats autour du thème des émotions.

Les émotions AK205LO (978-2-7581-5037-4) 89,00 €



LE CONTENU

- 1 coffret « Mets-toi à ma place ».
- 1 coffret « Puzzles: les 10 émotions ».
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



en savoir plus

Les petits ateliers CONNAITRE SON CORPS le corps humain

Activité physique
Agir, s'exprimer, comprendre

MS

GS

Un kit qui permet de connaître son corps, la fonctionnalité de son corps humain et le lien entre sens et organes.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Nommer et situer les parties du corps .
- Découvrir l'anatomie.
- Connaître les 5 sens.
- Associer les parties du corps aux sens.



LA MÉTHODE

Grâce à des petits jeux, les élèves apprennent à nommer les différentes parties de leurs corps mais aussi quelques éléments d'anatomie. Ils associent ces connaissances aux différents sens et prennent ainsi conscience des éléments qui leur permettent de percevoir le monde autour d'eux.



LE CONTENU

- 1 coffret « Les 5 sens » contenant :
 - 50 cartes « situations » ;
 - 10 cartes « organes sensoriels ».
- 1 coffret « Le corps humain : comment suis-je ? » contenant :
 - 3 grands puzzles reversibles fabriqués avec un matériau souple, lavable et résistant.
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Le corps humain

AK005LO (978-2-7581-5069-5)

109,00 €



en savoir plus

Avec Nelly & César, mettez facilement en place vos rituels motricité grâce à des fiches plastifiées facilitant l'autonomie des élèves!



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement.
- Coordonner ses mouvements.
- Se repérer dans l'espace.
- Adapter ses mouvements en fonction du contexte.
- Exprimer ses émotions à l'aide de son corps.



LA MÉTHODE

Cette boîte contient 80 fiches classées par thème et par couleur, avec à chaque fois 2 niveaux de difficulté. Elle permet d'aborder la motricité de façon ludique, grâce à des mises en scène faciles en compagnie des mascottes Nelly & César.

Pour chaque fiche d'activité :

- 1 dessin illustrant l'exercice à faire ;
- des suggestions pour moduler la difficulté et des activités à faire en groupe ;
- des pictogrammes pour identifier le niveau de difficulté.

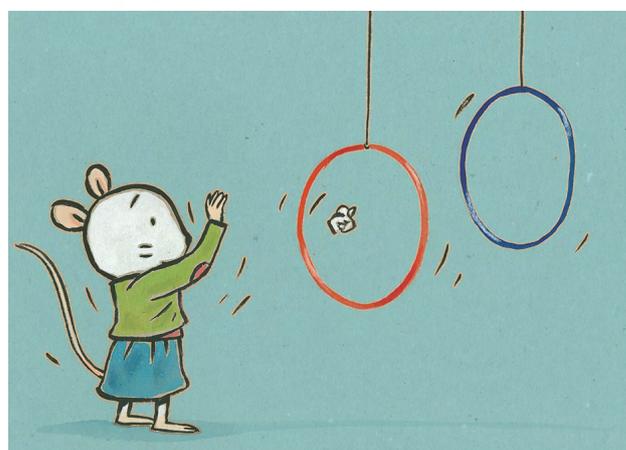
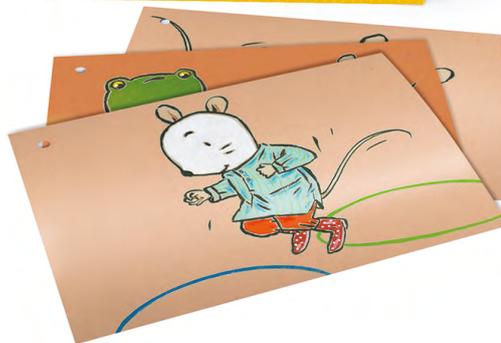
Des suggestions pédagogiques mettent en avant les objectifs, des exercices possibles de différenciation, des pistes santé et des prolongements.

10 thèmes : automne, hiver, printemps, été, animaux, contes de fées, cirque, boîtes, ballons et le corps. Un jeu de groupe est proposé pour chaque thème.



LE CONTENU

- 80 fiches couleurs format A4 R/V, plastifiées et perforées.
- 1 boîte de rangement cartonnée (31 x 23 cm) avec 10 intercalaires (1 par thème).



JOUER AVEC LA PÂTE À MODELER

Activité physique
Agir, s'exprimer, comprendre

TPS

PS

MS

GS

Un outil pluridisciplinaire de motricité fine qui permet de mettre en place des ateliers autonomes de pâte à modeler de 5 à 6 élèves.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer la capacité à saisir des objets et la motricité fine.
- Exercer une activité artistique et sensorielle.
- Développer le langage et favoriser les échanges.
- Apprendre à structurer l'espace et découvrir les formes et les volumes.



LA MÉTHODE

Un *best-seller* déjà adopté par de nombreux enseignants, permettant d'utiliser la pâte à modeler pour développer les compétences motrices et créatives des enfants. Des activités et suggestions pédagogiques sont proposées pour utiliser efficacement cet outil.

Des fiches A3 pour des réalisations en grand format et des fiches A4 pour des activités de difficulté progressive.



LE CONTENU

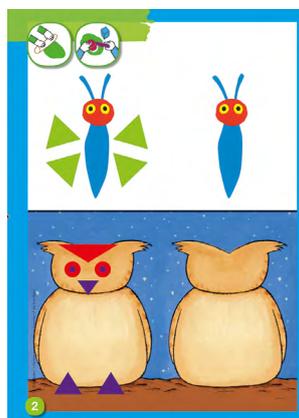
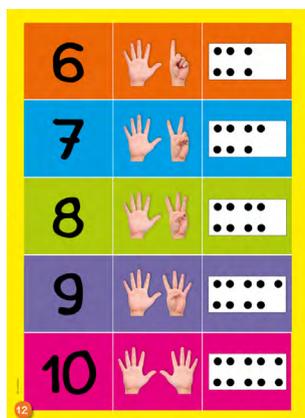
NIVEAU TPS/PS

Pour travailler la motricité fine dès l'entrée en maternelle.

- Les gestes et les outils : 2 fiches R/V A4 en 2 exemplaires.
- Travailler la masse : 5 fiches R/V A4 en 6 exemplaires + 5 fiches R/V A3 en 6 exemplaires.
- Un guide avec des suggestions pédagogiques.

MATHÉMATIQUES MS/GS

- Les gestes, les outils et les étapes : 4 fiches R/V A4 en 2 exemplaires.
- Les nombres : 5 fiches R/V A4 en 1 exemplaire.
- Les solides et figures : 7 fiches R/V A4 en 6 exemplaires.
- Les grandeurs : 5 fiches R/V A4 en 6 exemplaires.
- Créativité : 1 fiche R/V A4 en 2 exemplaires + 2 fiches R/V A3 en 6 exemplaires.
- 1 guide avec des suggestions pédagogiques pour accompagner l'enseignant dans l'exploitation des fiches et la mise en œuvre des activités proposées.



Pâte à modeler TPS/PS	JPM001U (978-2-7581-4507-3)	79 €
Pâte à modeler mathématiques MS/GS	JPM002U (978-2-7581-4508-0)	79 €



en savoir plus

Découper, un jeu d'enfant ? Pas si facile... 80 activités progressives regroupées dans un classeur pour apprendre à maîtriser son geste en s'amusant !



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer la motricité fine.
- Tenir correctement des ciseaux.
- Manipuler les ciseaux en toute sécurité.
- Maîtriser les mouvements de découpage.
- Découper des formes de difficulté croissante.



LA MÉTHODE

Ce classeur propose des exercices de découpage en fonction d'objectifs précis de progression: entailler, couper une bandelette en morceaux, découper sur une ligne droite, découper un angle, des triangles, des quadrilatères, découper le long d'une ligne ondulée, en zigzag, découper des ronds et des ovales, découper une spirale.

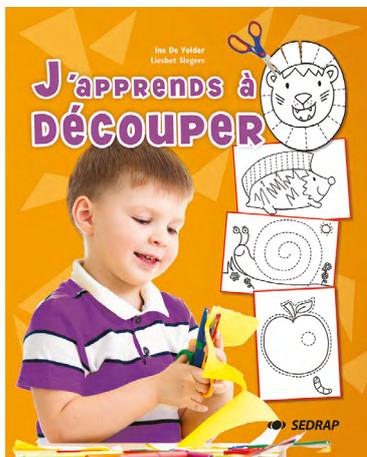
Pour chaque objectif, une comptine est proposée à l'enfant pour retenir les bons gestes, ainsi que plusieurs modèles de difficultés variées.



LE CONTENU

Un classeur comprenant :

- 1 guide de l'enseignant ;
- 80 exercices de découpage autour de 10 objectifs ;
- des fiches plastifiées de consigne de table ;
- un diplôme de découpage pour l'élève à photocopier.



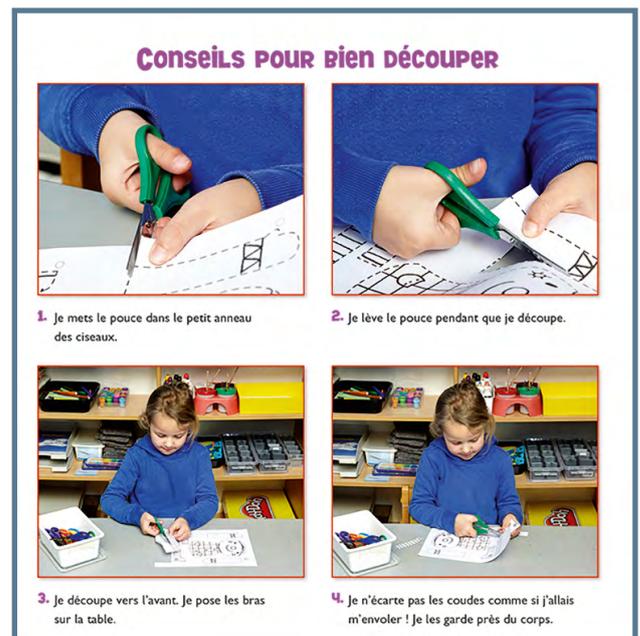
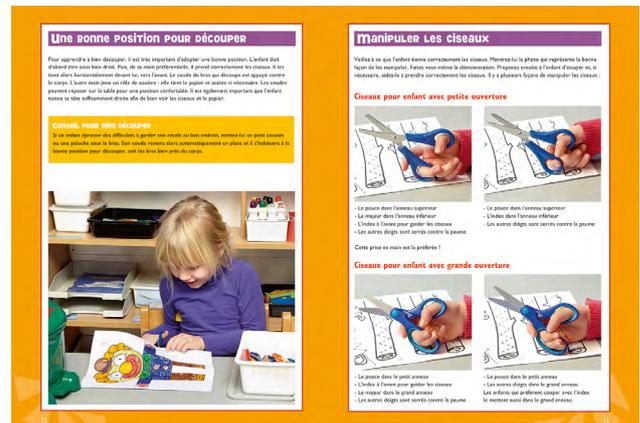
J'apprends à découper

DECML10 (978-2-7581-4202-7)

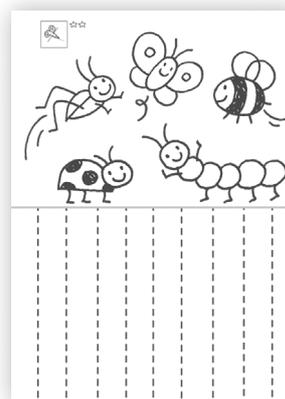
85 €



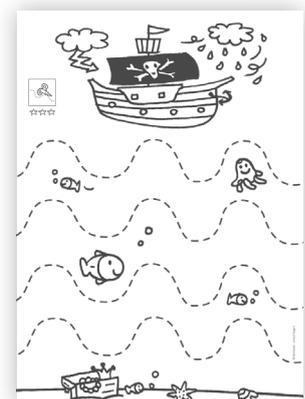
en savoir plus



Des conseils et des exercices pratiques pour apprendre les bons gestes de manière progressive.



Activité : couper une ligne droite.



Activité : découper le long d'une ligne ondulée.

GRAPHISME EN CHANSONS

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

PS MS GS



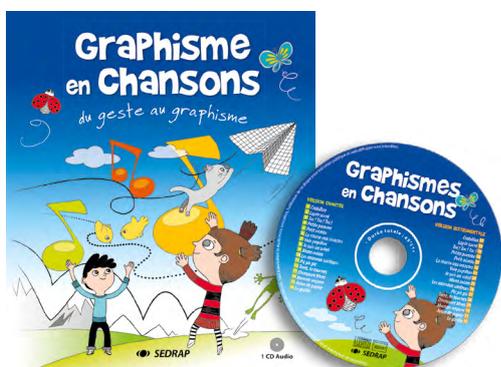
en savoir plus

Chanter et bouger pour travailler le geste graphique et préparer l'enfant à l'écriture.



LA MÉTHODE

Grâce aux activités de « Graphismes en Chansons », l'enfant passe progressivement du geste ample de ses bras à un geste plus maîtrisé, pour atteindre la compétence nécessaire à la création de ses premières traces écrites sur une feuille. Une démarche simple et efficace qui s'appuie sur les derniers travaux de la recherche concernant la conceptualisation.



LE CONTENU

- 1 classeur-guide sur les 13 traits travaillés (avec 3 niveaux de difficulté), regroupant :
 - le pas à pas de chaque séance avec les objectifs et les activités à réaliser en salle de motricité et en classe ;
 - les fiches d'activités à photocopier ;
 - les marionnettes à doigts à colorier, des cartes à colorier ;
 - des fiches gestuelles détaillées.
- 1 CD audio avec 15 comptines adaptées en version chantées et musicales.

Graphismes en Chansons

GRAFCLA (978-2-7581-0812-2)

115 €

SYLLABES ET MOTS FRÉQUENTS

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

GS CP

Un outil d'entraînement pratique et ludique, au service de l'apprentissage des syllabes.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Maîtriser les syllabes: reconnaissance, identification visuelle ou orale.
- Développer le vocabulaire.



LE CONTENU

- Idéal en complément d'une méthode de lecture, le syllabaire se présente sous la forme d'un chevalet réversible :
- une première face permet de construire l'ensemble des syllabes.
 - une deuxième face propose un lexique des 45 mots les plus fréquemment utilisés dans la langue française.

Vendu par lot de 6 pour animer des ateliers de 6 élèves. Coloré et illustré, cet outil permet de mettre en place des activités de vocabulaire à l'attention des élèves pour un travail individuel ou à deux.

Lot de 6 mini-syllabaires

COULSYL02 (978-2-7581-1765-0)

53 €



en savoir plus

MOT À MOT

S'exprimer au quotidien

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

PS MS GS CP CE1

Un outil de remédiation conçu par des enseignants auprès d'enfants allophones pour apprendre et maîtriser les bases du vocabulaire et du français.



LA MÉTHODE

Une méthode complète et facile à utiliser, qui regroupe différents outils d'apprentissage centrés sur le vocabulaire de base dont les enfants ont besoin pour communiquer efficacement à l'école et à la maison.



LE CONTENU

Le matériel de classe pour l'enseignant :

- 14 posters ;
- 215 cartes-mots ;
- 14 textes reprenant les mots et thèmes travaillés avec 2 niveaux de difficulté ;
- 1 guide de l'enseignant.



Mot à mot – pack enseignant MOT001U (978-2-7581-4699-5) 189€



en savoir plus

Les petits ateliers RELATIONS IMAGES ET VOCABULAIRE

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

GS CP

Un kit de 2 coffrets pour s'exprimer à l'oral et à l'écrit à partir de photographies.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Associer une image à une idée.
- Former des mots à partir de lettres.
- Imaginer les émotions d'un personnage dans une situation et les verbaliser.



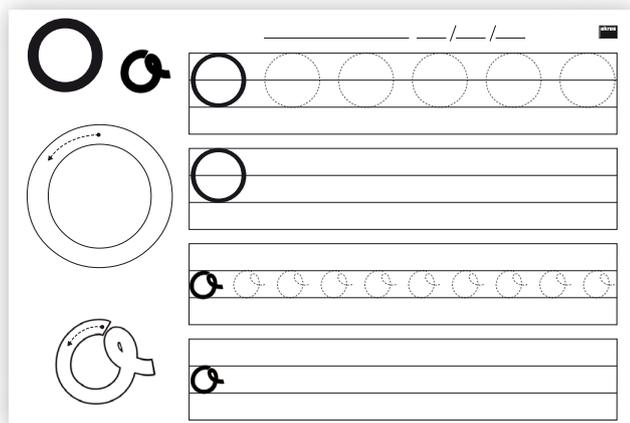
LA MÉTHODE

Ce kit permet d'amener les élèves à effectuer le lien entre l'oral et l'écrit : ils mettent en mots ce qu'ils voient. L'un des coffrets permet de travailler les prémices de la lecture et de l'écriture, l'autre permet de développer l'empathie par la verbalisation d'un ressenti.



LE CONTENU

- Le coffret « Devine à quoi ils pensent » contenant :
 - 55 cartes photographies représentant des personnages dans différentes situations ;
 - 22 bulles de dialogue de différentes formes et couleurs.
- Le coffret « Formation de mots » contenant :
 - 32 cartes photographies représentant des animaux, des aliments et des objets du quotidien ;
 - 88 cartes lettres (majuscules et minuscules) ;
 - 1 CD avec une présentation multimédia, des fiches à imprimer, les mots représentés écrits en majuscules et minuscules.
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Relation images et
vocabulaire

AK006LO (978-2-7581-5070-1)

89 €



en savoir plus

Les petits ateliers CONTES À COMPRENDRE ET À CRÉER

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

MS GS CP

Un kit de 2 coffrets pour apprendre à structurer et inventer des histoires.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Comprendre et restituer un conte écouté.
- Ordonner les étapes d'un conte.
- Développer l'imagination et la créativité.
- Appliquer ses connaissances du schéma narratif.



LA MÉTHODE

Les activités proposées dans ce kit permettent à la fois de travailler l'imagination grâce aux «dés à conter» mais aussi d'apprendre à structurer un récit grâce aux cartes séquentielles. Ainsi, les ateliers menés développent les compétences narratives essentielles à la compréhension et à la production d'écrit.



LE CONTENU

- Le coffret «Dés pour créer des histoires» contenant :
 - 10 gros dés et des planches de stickers à coller dessus.
- Le coffret «Écouter et ordonner des contes» contenant :
 - 32 cartes d'images séquentielles reprenant 6 contes traditionnels ;
 - 1 CD audio comprenant l'enregistrement des 6 contes en plusieurs langues.
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Contes à comprendre
et à créer

AK307L0 (978-2-7581-5036-7)

99 €



en savoir plus

Une collection d'albums pour amener l'enfant à aborder et comprendre le thème de la différence, les sensibiliser à l'EMC et travailler la découverte du monde à travers les animaux.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le goût de la lecture.
- Appréhender la différence et le respect de l'autre.
- Découvrir le monde du vivant.



LA MÉTHODE

4 livres qui associent des textes courts et simples avec de belles illustrations.

Chaque lot de 5 livres identiques est accompagné de 20 fiches d'activités photocopiables avec :

- des activités centrées sur la lecture accompagnée ;
- des pistes pour favoriser l'éveil culturel oral et écrit ;
- des idées originales et stimulantes pour renforcer le lien affectif avec les albums et la lecture ;
- des exercices permettant le travail en autonomie et la pédagogie différenciée ;
- des rubriques pour aborder le graphisme, la découverte du monde et la production d'écrits.



TOUFOU NE SAIT PAS ABOYER

Régis Delpuech
Anaïs Goldemberg

Toufou, le chien, ne sait pas aboyer! Mais alors, comment Toufou se fait-il comprendre? En faisant des grimaces? En se roulant par terre ou...



PAMELA N'AIME PAS L'HERBE

Louis Doublein
Catherine Maréchal

Pamela, la vache, n'aime pas l'herbe! Mais alors, que mange Pamela? Des fleurs? Des bonbons? Du vent ou...



NINO NE SAIT PAS NAGER

Louis Doublein
Catherine Maréchal

Nino, le poisson rouge, ne sait pas nager! Mais alors, comment se déplace Nino? En sous-marin? En planche à voile ou...



PLUME NE POND PAS D'ŒUFS

Brigitte Mahillon
Sophie Hérot

Plume, la poule ne pond pas d'œufs! Mais alors, que pond Plume? Des cailloux? Des bijoux? Des joujoux ou...



Retrouvez le détail de nos offres et références en page 99.

DOCUMENTAIRE

FICHE 11 Pamela n'aime pas l'herbe

La vache et sa famille

LA VACHE

LE TAUREAU

LE VEAU

La vache mange...
... de l'herbe.

LA VACHE MEUGLE...
MEEEUHHHH!

INSOLITE
Un veau naît sans cornes, elles poussent à partir de deux ans.



Albums CD Z'HISTOIRES

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions



en savoir plus

MS

GS

CP

Des livres illustrés à lire, mais aussi à écouter... Choisissez le livre en 6 exemplaires et son CD! Utilisable avec « le coin écoute ».



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Écouter, parler, lire et écrire.
- Comprendre la relation texte/image.
- Développer son imaginaire.



LA MÉTHODE

Des albums illustrés et agréables à lire, avec des thèmes issus du patrimoine littéraire jeunesse, ou proches du vécu de l'enfant.



LE CONTENU

- 1 lot de 6 albums identiques.
- Chaque album est accompagné d'un CD contenant le texte mis en son, une fin alternative, des jeux d'écoute.
- 1 fichier photocopiable pour accompagner l'enfant dans sa lecture suivie.



Retrouvez le détail sur l'offre et les résumés des albums en page 56.

COUCOU MAG

Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

MS

GS

Un magazine sonore contenant de nombreuses chansons, histoires et activités qui accompagnent la classe tout au long de l'année.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Affiner la compréhension orale.
- Apprendre des chansons et des comptines.
- Se repérer dans le temps.



LA MÉTHODE

Coucou Mag est conçu comme un magazine sonore où l'on retrouve les rubriques et les personnages, des thèmes qui rythment l'année scolaire (la rentrée, l'automne, Noël, le carnaval, le printemps et l'été). Des supports audio variés : chansons, jeux d'écoute, éveils aux langues étrangères, contes, comptines, poèmes, activités d'expression corporelle...



LE CONTENU

- 1 CD ;
- 1 livret reprenant les textes.



Coucou Mag CD

COUC01 (978-2-7581-5101-2)

49€



en savoir plus

L'outil idéal pour travailler l'écoute en autonomie ou en atelier jusqu'à 6 élèves.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer l'écoute.
- Gagner en autonomie.
- Développer sa culture musicale.
- Appréhender les langues étrangères.



LA MÉTHODE

Le coin écoute permet la lecture accompagnée, l'écoute musicale ou encore la familiarisation avec une langue étrangère, en atelier pouvant aller jusqu'à 6 élèves. Cet outil facilite le travail en autonomie ou différencié.

Sa fabrication a été pensée pour s'adapter aux enfants. En effet, le volume est limité afin d'assurer une écoute confortable et sécurisée. De plus, les casques sont réglables et le cordon suffisamment long.

Le coin écoute universel | ADACE62 (978-2-7581-0394-3) | 169 €



LE CONTENU

- 1 répartiteur universel avec régulateur de puissance pour protéger l'audition.
- 6 casques stéréo adaptés aux enfants.
- 1 prise entrée ligne.
- 1 adaptateur jack/mini-jack.



TOP DES
VENTES



L'ARBRE AUX CERISES

Découverte et maîtrise des nombres

Structurer sa pensée
les premiers outils de construction

MS GS CP CE1

Ludique et complet, « L'Arbre aux cerises » permet de créer et renforcer les acquis autour du nombre par la manipulation. Un jeu attractif et efficace depuis plus de 20 ans.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Explorer le nombre sous toutes ses formes.
- Maîtriser la notion de nombre et la comparaison.
- Travailler l'addition, la décomposition, la soustraction.
- Réinvestir ses connaissances grâce aux fiches d'activités.



LA MÉTHODE

Entre le concret (un arbre et des cerises réels) et l'abstrait (les jetons recouvrent des réalités diverses : doigt de la main, jours de la semaine...), « L'Arbre aux cerises » développe la fonction symbolique : c'est un outil permettant, par l'expérimentation, l'autoconstruction du concept de nombre. L'enfant n'est pas seulement mis en situation de réussite, insuffisante pour qu'il y ait compréhension. Il est aussi sollicité pour agir, réfléchir puis verbaliser et mémoriser par le jeu d'essais et d'erreurs.

Les fiches permettent le développement des compétences logicomathématiques : correspondance terme à terme, classements, savoir-faire de comptage et de numérisation, premiers calculs...

La démarche est construite en 5 étapes : découverte, tâtonnement, apprentissage, consolidation, application au réel.



LE CONTENU

- 1 arbre aux cerises (support bois) ;
- 22 branches comportant de 0 à 10 cerises en bois (2 branches par nombre) ;
- 22 paniers : petits plateaux comportant des trous pour disposer les cerises (2 paniers par nombre) ;
- 1 classeur-guide comportant 12 fiches d'atelier de manipulation et 94 fiches à photocopier pour valider les acquis.



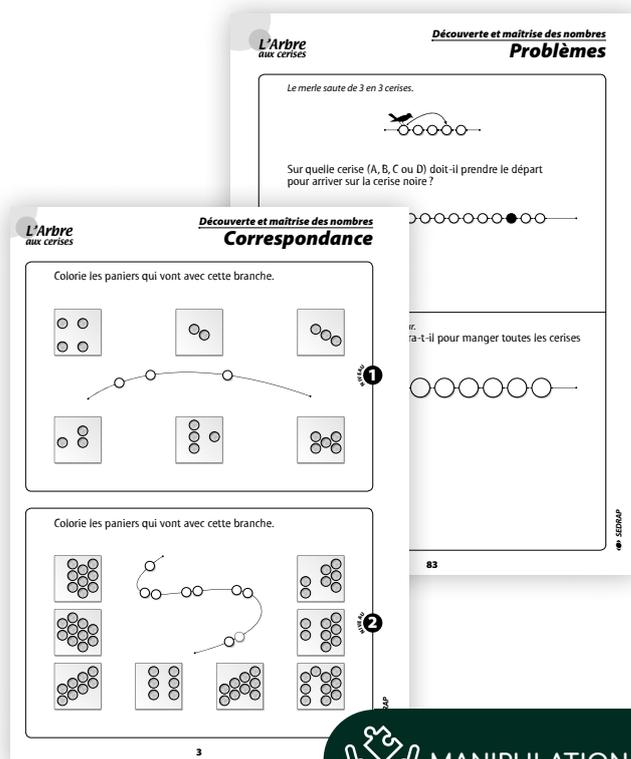
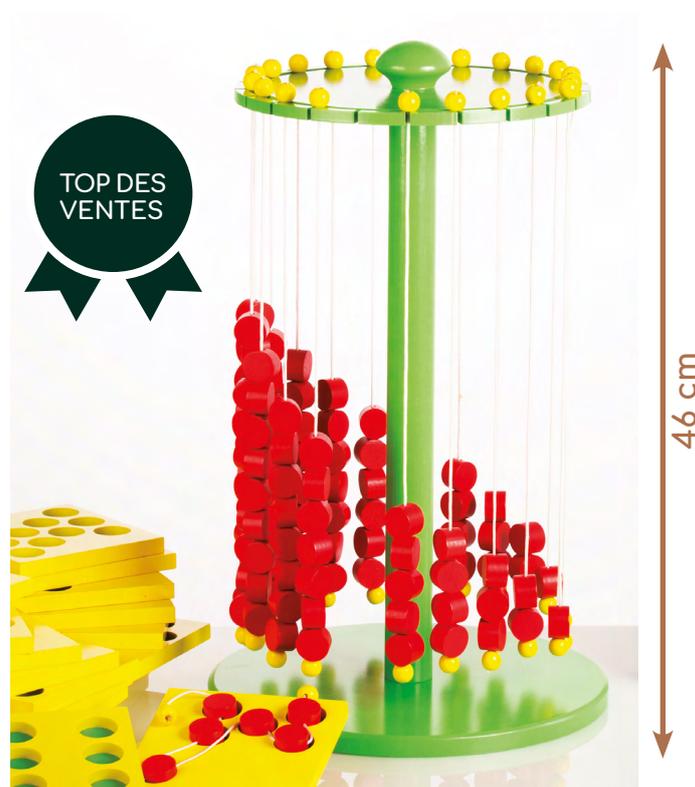
L'Arbre aux cerises
Lot complet

ARCEMA (978-2-7581-0376-9)

245 €



en savoir plus



L'ARBRE AUX CERISES

L'espace et la géométrie

Structurer sa pensée
les premiers outils de construction

MS GS CP CE1

Un fichier imprimable et projetable, utilisable avec « L'Arbre aux cerises », pour aborder les principales notions de géométrie par la manipulation.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Appréhender la découverte de l'espace et la géométrie.
- Explorer, découvrir, construire, créer et structurer l'espace grâce à la reproduction de modèles géométriques.



LA MÉTHODE

Ce nouvel outil propose une démarche complète, progressive et cohérente pour conduire l'enfant dans la découverte de l'espace et la géométrie.

En utilisant les branches de l'arbre et les modèles proposés, l'enfant va pouvoir explorer, découvrir, construire, créer et ainsi mettre en place des concepts qui l'aideront à structurer l'espace et à s'imprégner de nombreuses notions de géométrie sous-jacentes (lignes parallèles ou perpendiculaires, les étoiles, la symétrie). La démarche d'ensemble et les activités proposées s'inscrivent dans les programmes de l'école maternelle et élémentaire. Les enfants peuvent travailler individuellement ou en atelier jusqu'à 6.



LE CONTENU

Un CD avec des fiches d'activités imprimables et projetables, un guide pédagogique ainsi que des pistes supplémentaires pour élargir les sujets.



MANIPULATION

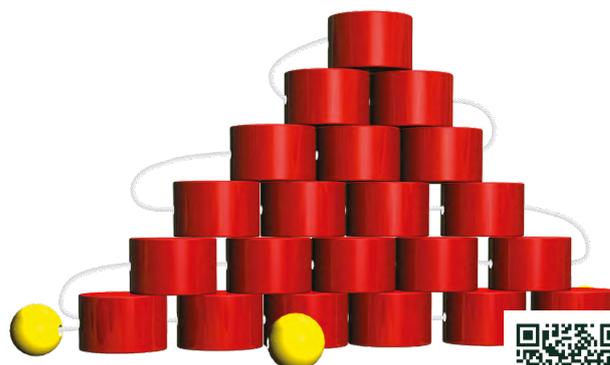
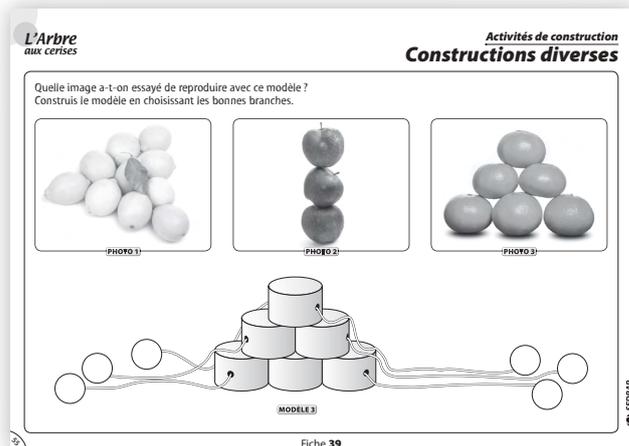
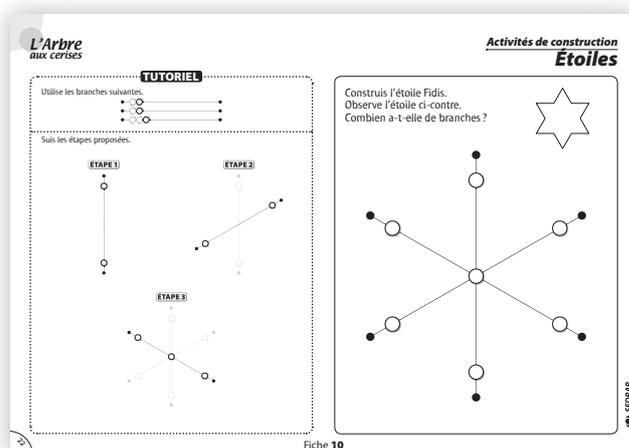


ZOOM AUTEUR



HERVÉ LE MADEC

Enseignant spécialisé depuis plus de 25 ans, Hervé Le Madec est le créateur de nombreux jeux éducatifs. La manipulation est au cœur de ses inventions.



CD Espace et Géométrie	ARCEFI2 (978-2-7581-4874-6)	82,80 €
Le lot complet Arbre aux cerises + CD Espace et Géométrie	ARCEGEO (978-2-7581-4889-0)	327,80 €



en savoir plus

Un coffret de jeux de société et de chansons permettant d'introduire et d'automatiser tous les mécanismes nécessaires à la maîtrise de la numération dès la petite section.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Appréhender la correspondance terme à terme.
- Appairer deux collections.
- Connaître la suite des nombres.
- Associer une quantité et un chiffre.
- Construire, compléter et comparer des collections.
- Constuire une suite numérique à partir d'un nombre.



LA MÉTHODE

Cet outil permet d'organiser simultanément plusieurs ateliers de 6 enfants autour du nombre: jeux de plateaux, loto, comptines... Chaque jeu ou chanson renvoie à une fiche d'activité correspondante.

Les activités proposées sont adaptables à l'ensemble des niveaux de la maternelle. La clarté du guide permet une mise en place rapide des activités proposées.



LE CONTENU

- Un guide de l'enseignant avec :
 - 1 tableau qui synthétise l'ensemble des activités par objectif ;
 - 23 activités presque toutes déclinables sur les 3 niveaux de la maternelle, avec des prolongements et suggestions ;
 - les règles des jeux ;
 - les paroles des chansons ;
 - du matériel photocopiable ;
 - 36 fiches d'activités élève photocopiables pour valider les acquis ;
 - 1 grille de suivi des élèves pour l'enseignant.
- 240 cartes plastique 7 x 7 cm de fonds de couleurs différents (chiffres, constellations, doigts et objets).
- 4 plateaux de jeux format A3.
- 6 dés différents (en constellations ou en nombre à partir du zéro).
- Un CD audio de 15 chansons originales autour du nombre.



Maths en jeux et chansons Lot complet	MJCHL02 (978-2-7581-1847-3)	139€
--	-----------------------------	------



Un outil de manipulation en 3D pour se repérer dans l'espace et travailler la géométrie.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le raisonnement logique et mathématique.
- Travailler dans l'espace, sur plan horizontal et vertical.
- Appréhender les formes géométriques.



LA MÉTHODE

Outil de manipulation par excellence, «Fractionary» combine un vaste choix d'activités autour des mathématiques et de la géométrie. Pratiques, les blocs en mousse, une fois humidifiés, adhèrent à toute surface lisse telle que le tableau de classe.



MANIPULATION



LE CONTENU

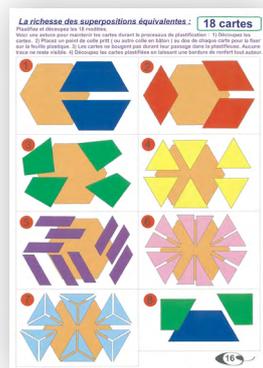
LE KIT DE BASE



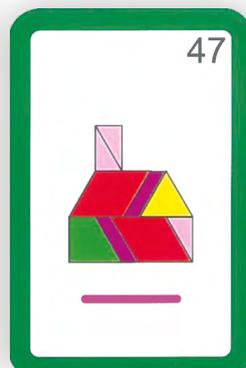
70 blocs en mousse haute densité



60 cartes couleurs d'exercices



1 guide d'utilisation

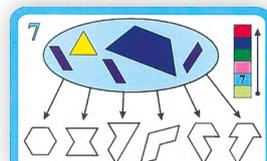


71 modèles de construction en plan vertical

LE KIT COMPLÉMENTAIRE



6 plateaux d'encastrement



36 cartes « casse-tête »

Pour compléter le jeu «Fractionary», les 6 plateaux d'encastrement autocorrectifs permettent à 6 élèves d'emboîter des blocs géométriques dans une figure creusée.

Les plateaux sont accompagnés de 36 cartes modèles à découper, de difficulté progressive.

Fractionary – Kit de base + kit complémentaire	FRACLO	249 €
Fractionary – Kit de base	FRACJE	159 €
Fractionary – Kit complémentaire	FRACCE	99 €
Fractionary – Recharge de 35 blocs	FRACRE	70 €





en savoir plus

Un coffret de 60 fiches pour des rituels autour de la manipulation des mathématiques pour se familiariser avec les concepts et le raisonnement par déduction.



LA MÉTHODE

Les 60 fiches rituels de la boîte sont organisées autour de 3 domaines des mathématiques: nombres, mesures, grandeurs et formes.

Sur le recto de chaque fiche se trouve une image ou une photo symbolisant l'activité à faire. Et sur le verso, des explications claires avec les objectifs de la séance, le matériel nécessaire et 3 niveaux progressifs de difficulté pour l'activité.



Boîte à maths

BTMATH (978-2-7581-4147-1)

80 €



LE CONTENU

- 1 guide pédagogique répartis en 3 domaines.
- 2 séries de cartes sur les nombres.
- 60 fiches couleurs (17 x 24 cm) avec consignes.

Les petits ateliers TABLEAUX À DOUBLE ENTRÉE

Des plateaux de jeux en bois pour développer la logique mathématique en complétant des tableaux à double-entrée.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Lire et compléter un tableau à double entrée.
- Associer des formes et des couleurs.
- Trouver des éléments de ressemblances entre plusieurs objets.



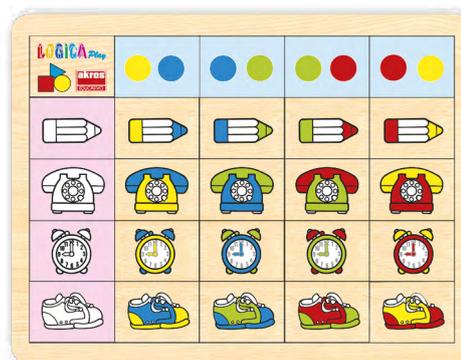
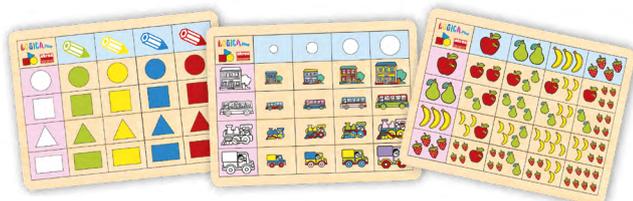
LE CONTENU

- 4 plateaux en bois format A4 contenant 25 cartes.
- 1 guide pédagogique avec 10 activités.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



LA MÉTHODE

Les pièces amovibles permettent de travailler l'association logique en complétant des tableaux à double entrée. Ils proposent plusieurs niveaux de difficultés et différents thèmes pour permettre d'adapter les ateliers.



BOIS

Tableaux à double entrée

AK007L0 (978-2-7581-5071-8)

65 €



en savoir plus

GS



en savoir plus

Un outil ludique pour travailler en autonomie la découverte du monde et les mathématiques.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Approfondir les connaissances en mathématiques.
- Développer le travail en autonomie.



LA MÉTHODE

42 fiches photocopiables pour travailler les apprentissages mathématiques (quantités et nombres, formes et grandeurs, pensée logique) et les compétences relatives au temps et à l'espace.

Les coloriages magiques permettent aux élèves de travailler en autonomie et sont adaptés aux séances de remédiation et d'aide personnalisée.

Coloriages magiques GS

CMAGSFI (978-2-7581-1631-8)

75 €



MANDALAS et autres coloriages

Explorer
le monde

MS GS

NOUVEAU

Un fichier ludique pour apprendre autrement.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le travail en autonomie.
- Affiner la motricité.
- Mobiliser les apprentissages grâce aux coloriages.



LA MÉTHODE

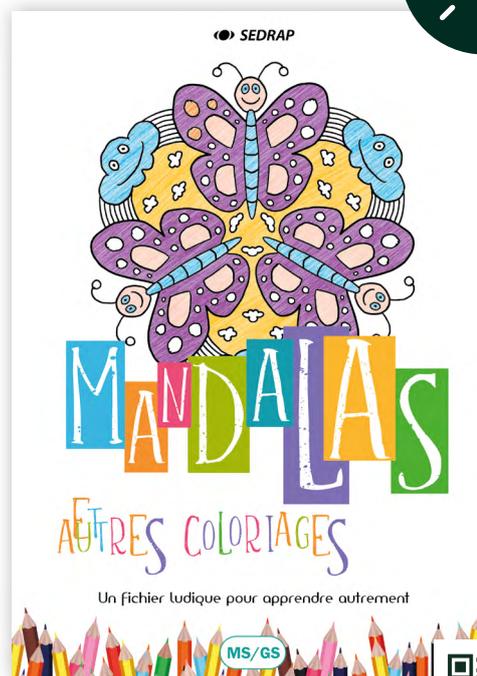
Différents coloriages adaptés au niveau des élèves pour réviser les différentes notions du programme de cycle 1 : le graphisme des lettres, les saisons, le corps humain et les couleurs.

Les mandalas facilitent la gestion de l'hétérogénéité en permettant aux élèves de travailler en autonomie. Ils sont également adaptés aux séances de remédiation et d'aide personnalisée.

Mandalas
et autres coloriages

COL013U (978-2-7581-5048-0)

75 €



en savoir plus

Les petits ateliers VIVRE ET GRANDIR

Explorer
le monde

MS GS



en savoir plus

Un kit de manipulation de 2 coffrets afin d'identifier les bons comportements dans les domaines de l'alimentation et de l'hygiène pour grandir sainement.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Construire les premières notions relatives aux habitudes alimentaires.
- Connaître les gestes élémentaires d'une bonne hygiène de vie.
- Créer des habitudes saines.



LA MÉTHODE

Avec des images séquentielles et des puzzles, les élèves découvrent des habitudes saines de vie à la fois d'un point de vue de l'hygiène, des habitudes quotidiennes mais aussi de l'alimentation. L'objectif ici est d'installer des habitudes chez les élèves pour leur bien-être tout au long de leur vie. Jusqu'à 8 élèves par atelier.

Vivre et grandir

AK008LO (978-2-7581-5072-5)

59 €



LE CONTENU

- Le coffret « Maxi-séquences d'habitudes quotidiennes ».
- Le coffret « Maxi puzzles aliments sains ».
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Les petits ateliers SE SITUER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Explorer
le monde

GS

Un kit de 2 coffrets afin de mieux se situer dans le temps et l'espace grâce à la connaissance des lieux et des époques.

NOUVEAU



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Identifier différents lieux de vie et les relier à la faune qui les occupe.
- Relier une invention à son époque.
- Utiliser ses connaissances pour se situer.



LA MÉTHODE

Ce kit propose, grâce à plusieurs jeux, d'amener les élèves à nommer et identifier les caractéristiques de plusieurs lieux de vie et de plusieurs époques. Ainsi les élèves apprennent à prendre des repères dans leur quotidien pour mieux se repérer dans le temps et dans l'espace.

Se situer dans le temps
et l'espace

AK009LO (978-2-7581-5073-2)

69 €



LE CONTENU

- Le coffret « Où les animaux vivent-ils? ».
- Le coffret « Maxi memory : les inventions ».
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



en savoir plus

Un outil transversal contenu dans un classeur pour découvrir la nature et sensibiliser les enfants à l'environnement.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Éveiller la curiosité des enfants et développer leur questionnement.
- Favoriser le travail en autonomie.



LA MÉTHODE

«Capucine découvre» propose des rituels, des activités transversales et des expériences diverses pour découvrir le monde et la nature. Chaque mois, un nouveau thème et une nouvelle aventure sont proposés en compagnie de la mascotte Capucine. Au total, 10 thèmes sont abordés.

Cet outil met l'accent sur les compétences sociales, la langue, les mathématiques, l'apprentissage de l'écriture et la motricité fine.



LES THÈMES

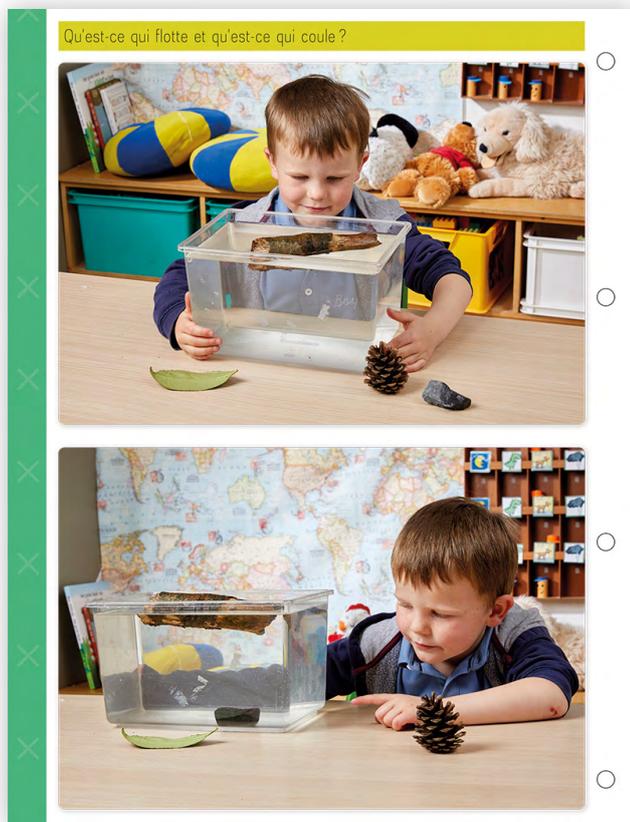
- La nature
- La terre
- Les pierres
- Les arbres
- La neige et la glace
- L'air et le vent
- Les fleurs et les plantes
- Le soleil
- Les animaux
- L'eau



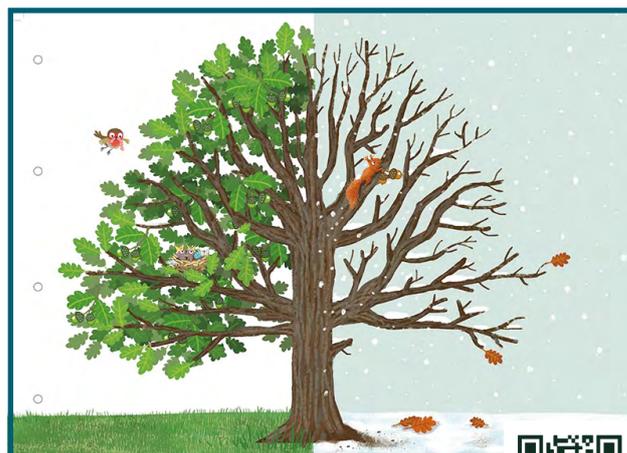
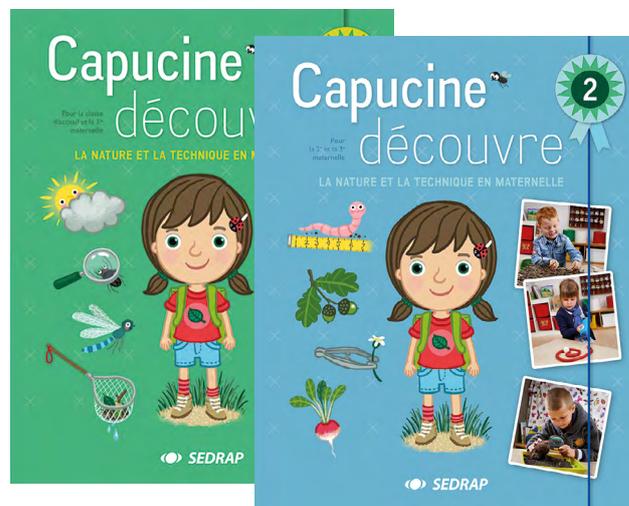
LE CONTENU

Chaque classeur comprenant :

- 10 posters (avec les conduites de classe au dos) ;
- 40 feuilles de route ;
- 10 lots de 9 cartes thématiques ;
- 50 fiches d'exercices ;
- des conseils pour animer la classe.



Capucine découvre – PS	CAP0001U (978-2-7581-4692-6)	119 €
Capucine découvre – MS et GS	CAP0002U (978-2-7581-4693-3)	119 €
Capucine découvre : lot de 2 classeurs	CAPLOT12 (978-2-7581-4698-8)	229 €



Des jeux de manipulation sur des thèmes familiers aux enfants. Idéal pour organiser des ateliers jusqu'à 6 élèves.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Reconnaître des formes, des motifs graphiques, des personnages et des couleurs.
- Savoir orienter et assembler des jetons, suivre un modèle.
- Développer la créativité des enfants.



LA MÉTHODE

Des pièces aimantées faciles à manipuler pour reconstituer des modèles simples et colorés ou créer ses propres dessins.

POUR LES PLUS PETITS (PS/MS) :

- Thème « Animaux » : lion, singe, girafe, éléphant... de sympathiques animaux à reproduire et de nombreux autres à inventer.
- Thème « Paysages » : un étang, un soleil, des animaux dans les champs, des petites maisons... chacun s'amusera à reconstituer l'un des paysages proposés ou réalisera son paysage idéal.
- Thème « À l'abordage! » : chaque enfant s'amusera à reproduire des portraits de pirates à l'infini.

POUR LES PLUS GRANDS (MS/GS) :

- Thème « Il était une fois » : Le Petit Poucet, Les Trois Petits Cochons, Hansel et Gretel, Aladin et de nombreux autres contes traditionnels à reproduire. Idéal pour plonger dans l'univers des contes et créer ses propres histoires.
- Thème « Ma ville » : ce jeu permet aux enfants de reproduire des univers urbains à partir de modèles ou d'en créer de nouveaux, au gré de leur inspiration.



LE CONTENU

- 128 pièces magnétiques pour les boîtes « Paysages », « Animaux » et « À l'abordage! ».
- 200 jetons magnétiques pour les boîtes « Ma ville » et « Il était une fois ».
- 6 supports de jeu en carton ferreux permettant une bonne « tenue » des jetons magnétiques.
- 12 cartes modèles à l'échelle.
- 3 cartes notice et modèles supplémentaires.
- 1 boîte de rangement.

Mosa'Jeux – Il était une fois	AS009 (351-2-6100-0042-6)	75 €
Mosa'Jeux – Animaux	AS002 (351-2-6103-5140-5)	75 €
Mosa'Jeux – Paysages	AS003 (351-2-6103-5110-8)	75 €
Mosa'Jeux – Ma ville	AS001 (351-2-6103-5320-1)	75 €
Mosa'Jeux – À l'abordage!	AS008 (354-2-6100-0012-9)	75 €



ÉLÉMENTAIRE

Catalogue



LES ÉDITIONS SEDRAP ET LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES POUR L'ÉLÉMENTAIRE.

L'objectif prioritaire de l'école élémentaire est de permettre aux élèves de maîtriser la langue française ainsi que les premiers éléments de mathématiques. Au-delà de ces fondamentaux, le programme amène les enfants dès le CP à s'ouvrir vers les autres. De nombreuses disciplines ont cette capacité à développer un esprit critique et une curiosité sur le monde : l'apprentissage d'une langue vivante et de la culture qu'elle accompagne, l'enseignement artistique, l'éducation physique et l'EMC.

Autant de disciplines que d'opportunités de travailler de manière transversale ou spécifique. Nos auteurs enseignants ont mis leurs pratiques en forme pour partager leurs savoir-faire, comme la bloggeuse « le cartable de Séverine » qui a publié une collection d'outils autour du

personnage de Filou. Ce chat enquêteur accompagne les élèves dans la mise en place de stratégies pour travailler la dictée en proposant notamment des cartes mentales. On retrouve aussi ce personnage dans des enquêtes qui amènent l'élève à découvrir les structures des types d'écrits et à leur production.

Les programmes sont fréquemment ajustés. Le ministère publie régulièrement des textes qui précisent les attentes des programmes. Nos équipes d'auteurs savent être réactifs et n'hésitent pas à trouver le moyen d'être sources de propositions d'outils ou de méthodes innovantes.

Ainsi, *Les Reporters Sciences* proposent une démarche d'investigation qui permet de développer la curiosité et l'esprit critique tout en ouvrant aux questions du développement durable. Le manuel *Les Reporters Histoire* respecte la pluralité et la diversité des élèves et des enseignants en

proposant un « manuel documentaire ». Son exploitation pédagogique est proposée dans le guide et n'apparaît pas dans le manuel. Cette nouvelle forme permet à l'enseignant d'adapter les questions à l'hétérogénéité de sa classe. Les extraits du dessin animé *Il était une fois l'homme* permet de donner vie à une époque qui peut leur sembler abstraite.

Mais l'imagination créatrice des élèves est aussi stimulée par la littérature. Nos différentes collections sont chaque année complétées par de nouveaux titres. Les éditions SEDRAP publient les grands noms de la littérature jeunesse, qu'ils soient contemporains ou qu'ils fassent partie de notre patrimoine. La diversité de styles et de thèmes sont autant d'occasion d'amener l'élève à étoffer sa culture littéraire et à développer son imaginaire.

Sandra Boèche,
directrice éditoriale des Éditions SEDRAP.

Une méthode de lecture innovante qui prend en compte les résultats de la recherche universitaire en matière de neurosciences et de psychobiologie.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Savoir déchiffrer et reconnaître les mots.
- Comprendre les textes.
- Savoir écrire seul des mots déjà connus.
- Apprendre à rédiger de manière autonome un texte court.



LA MÉTHODE

L'originalité de cette méthode est de proposer 4 types d'ouvrages pour une approche de la lecture complète: 1 manuel, 2 cahiers pour l'élève, 1 guide pour l'enseignant et 5 albums jeunesse. Les cahiers permettent à l'élève de réaliser seul l'exercice en observant l'exercice résolu dans le manuel, pour appliquer et transférer ses connaissances.

2 ACTIVITÉS DISTINCTES SONT MISES EN AVANT :

- Apprendre à lire: les compétences spécifiques à l'apprentissage de la lecture (repérage, langagière et perceptive) sont abordées grâce au manuel et aux cahiers. Ceci permet un travail systématique, programmé et progressif sur la reconnaissance des lettres, des syllabes, des mots puis des phrases.
- Lire: avec 5 albums de lecture qui permettent de développer la compréhension et le plaisir de lire.



LES AUTEURS

- **Benoît Jeunier**,
docteur en psychologie, chercheur à l'INSPE de Toulouse Occitanie-Pyrénées, directeur de recherches en sciences de l'éducation.
- **Serge Boëche**,
conseiller pédagogique.
- **Françoise Monier-Rolland**,
maître formatrice, auteure et rédactrice.
- **Claudine Barou-Fret**,
maître formatrice, auteure et rédactrice.
- **Michel Piquemal**,
auteur jeunesse.



Le manuel	MLØML (978-2-7581-0953-2)	12 €
Les 2 cahiers	MLØCA (978-2-7581-0956-3)	10,50 €
Le guide	MLØGU (978-2-7581-1483-3)	55 €

LES ALBUMS

Un loup à l'école	MLLERO (978-2-7581-1418-5)	4,50 €
La Semaine de Quiriquiqui	MLSQRO (978-2-7581-1417-8)	4,50 €
L'Ours blanc (documentaire)	MLOBRO (978-2-7581-1421-5)	4,50 €
Doubi et le monstre noir	MLDMRO (978-2-7581-1419-2)	4,50 €
Coquin de renard	MLCRRO (978-2-7581-1420-8)	4,50 €

OFFRE NUMÉRIQUE

20 manuels papier + manuel numérisé	MLØMNU2Ø (978-2-7581-1721-6)	410 €
10 manuels papier + manuel numérisé	MLØMNU1Ø (978-2-7581-1720-9)	255 €





LE MANUEL

Véritable compagnon d'apprentissage, le manuel est composé de 5 modules avec pour chacun : 5 leçons, une pause (révision) et un lien avec les albums jeunesse associés.



2 CAHIERS

Des exercices progressifs en étroite relation avec le manuel pour s'entraîner, consolider les connaissances et les réinvestir dans d'autres situations.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Complet et pratique, il permet de conduire aisément la classe au quotidien et facilite la préparation des leçons (pédagogie, emploi du temps par période, conduite de classe, outils d'évaluation...).



5 ALBUMS JEUNESSE

ÉCRITS PAR MICHEL PIQUEMAL

Chaque album, dont 1 documentaire, correspond à un des 5 modules du manuel. Ces albums peuvent aussi être lus indépendamment de la méthode de lecture *Tu vois, je lis!*

SYLLABES ET MOTS FRÉQUENTS

Un outil d'entraînement pratique et ludique au service de l'apprentissage des syllabes.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Maîtriser les syllabes : reconnaissance, identification visuelle ou orale.
- Développer le vocabulaire.

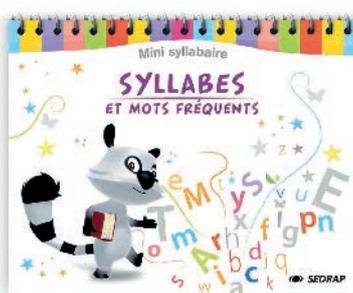


LA MÉTHODE

Idéal en complément d'une méthode de lecture, le syllabaire se présente sous la forme d'un chevalet réversible :

- Une première face permet de construire l'ensemble des syllabes.
- Une deuxième face propose un lexique des 45 mots les plus fréquemment utilisés dans la langue française.

Coloré et illustré, cet outil permet de mettre en place des activités de vocabulaire à l'attention des élèves pour un travail individuel ou à deux.



Lot de 6 mini-syllabaires

COULSYL02 (978-2-7581-1765-0)

53€



Un manuel de lecture qui présente une approche innovante de la lecture, en proposant des textes de genres variés.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Savoir appréhender les différents types d'écrits.
- Développer la culture littéraire.
- Développer l'autonomie de l'enfant en favorisant les habitudes de lecture.
- Comprendre l'écrit par la recherche d'indices dans le texte et péri-texte.



LA MÉTHODE

Nature à lire propose une approche riche et variée de la lecture avec :

- différents genres (documentaires, récits, contes, B.D., poésie, œuvres d'art...);
- des activités favorisant le travail de groupe, l'expression orale et la validation des acquis par l'expression écrite ;
- des champs lexicaux riches, syntaxe adaptée au niveau de l'élève ;
- des extraits de textes issus de la littérature jeunesse.

UNE THÉMATIQUE DÉCLINÉE POUR CHAQUE NIVEAU :

CE1 : Promenade littéraire et documentaire au fil des 4 saisons et de la nature.

CE2 : Voyage en France métropolitaine et en outremer.

CM1 : À la découverte de l'Europe.

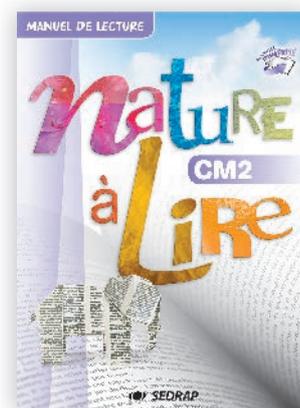
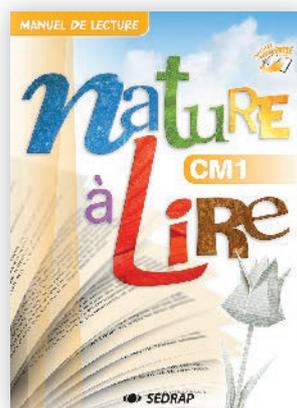
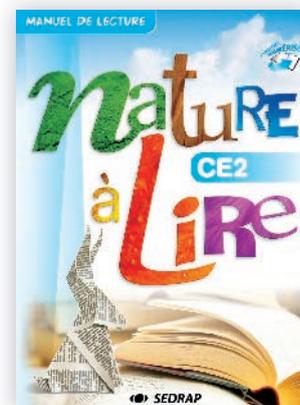
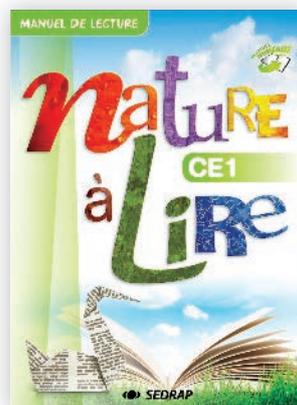
CM2 : Un voyage coloré à travers le monde.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Chaque guide comprend :

- les évaluations ;
- une partie théorique sur l'apprentissage de la lecture ;
- des zooms sur des thématiques spécifiques ;
- des pistes pour faciliter l'apprentissage ;
- un guide pas-à-pas pour aider l'enseignant dans l'organisation de sa classe ;
- en complément des guides CE1 et CE2, un CD ressources propose des fiches combinatoires ou des ateliers à réaliser en classe.



Manuel CE1	NLR1ML (978-2-7581-1844-2)	15,50 €
Manuel CE2	NLR2ML (978-2-7581-1843-5)	15,50 €
Manuel CM1	NLR3ML (978-2-7581-4087-0)	15,50 €
Manuel CM2	NLR4ML (978-2-7581-4097-9)	15,50 €
Guide CE1	NLR1GU (978-2-7581-1932-6)	55 €
Guide CE2	NLR2GU (978-2-7581-1933-3)	55 €
Guide CM1	NLR3GU (978-2-7581-4086-3)	55 €
Guide CM2	NLR4GU (978-2-7581-4096-2)	55 €

OFFRE NUMÉRIQUE

Niveau	20 manuels papier + manuel numérisé 410€	10 manuels papier + manuel numérisé 255€
CE1	NLR1MNU20 (978-2-7581-1940-1)	NLR1MNU10 (978-2-7581-1941-8)
CE2	NLR2MNU20 (978-2-7581-1942-5)	NLR2MNU10 (978-2-7581-1943-2)
CM1	NLR3MNU20 (978-2-7581-4092-4)	NLR3MNU10 (978-2-7581-4091-7)
CM2	NLR4MNU20 (978-2-7581-4102-0)	NLR4MNU10 (978-2-7581-4101-3)



L'ensemble des récits comporte des aides à la compréhension et des compléments d'information présentés dans les bandeaux verticaux.

JACQUELINE MIRANDE
Auteure de romans et de nouvelles, elle a écrit de nombreux ouvrages pour la jeunesse. Elle a travaillé pendant des années à la rédaction de la revue *Jeune Plume*.

*** garde**
Rebord abrité contre le vent et les vagues, au-dessus d'une plage, à l'entrée d'un port.

*** pommier**
Arbre à fruit de la famille des rosacées.

*** chevalier**
Chevalier de la table ronde, un chevalier de la légende.

ARTHUR DEVIENT ROI

JACQUELINE MIRANDE

Arthur avait seize ans et vivait tous les jours auprès d'Anor qui l'élevait comme son propre fils – orque mourut le roi Uter Pendragon. Le royaume restait sans héritier, et une terre sans maître ne va pas bien. Les grands barons, ne pouvant se mettre d'accord sur le choix d'un nouveau roi, allèrent demander conseil à Merlin.

– Dis-nous qui choisir ! Nous te faisons confiance.

Merlin répondit après avoir réfléchi :

– Ce sera bientôt Noël. Réunissez pour cette fête tous les nobles du royaume et attendez le signe que Dieu vous enverra.

Tous se réunirent donc, la veille de Noël, à l'église, autour de l'archevêque. Anor était venu avec Arthur et son frère Ken. Chacun attendait le signe que Merlin avait annoncé. Or, le matin de Noël, en sortant de l'église, nous vîmes, devant le porche, une grande pierre carrée. Vers elle, tout le monde se précipita. Les uns disaient : « du ciel », les autres : « du diable ! »

L'archevêque s'en approcha. Une épée était enfoncée dans la pierre, jusqu'à la garde*, et le pommier* portait, gravé en lettres d'or : « Celui qui pourra retirer l'épée sera roi ». Tous les nobles commencèrent à se disputer pour savoir qui serait le premier à tenter l'entreprise, tant elle semblait facile ! Ils déchantèrent vite : aucun ne put enlever l'épée.

Les adolescents regardaient, moqueurs, leurs aînés.

– Pourquoi ne pas essayer nous aussi ? demanda Arthur.

On le leur permit. Arthur s'avança vers la pierre, saisit l'épée, tira. Elle sortit aussitôt, et si elle avait été plantée dans du beurre !

Tous regardèrent, stupéfaits. La lame de l'épée étincelait comme une poignée de pierres précieuses. Elle portait gravé son nom : Excalibur.

Les grands barons, revenus de leur étonnement, gragnèrent : était-il possible que ce jeune homme, qui n'était pas encore chevalier* et

LA 4^e DE COUVERTURE

C'est la quatrième de couverture du livre. Elle contient des informations sur l'auteur, le titre, le genre, le thème, etc.

Chandelier
Fête catholique célébrée la 2^e février.

Pentecôte
Fête chrétienne célébrée le cinquantième anniversaire de la Pentecôte.

Sacre
Cérémonie par laquelle le roi se couronne.

Si j'écrivais...
...ce que j'écrirais... si j'étais roi !

La couverture du livre dont est issu l'extrait et la biographie de l'auteur.

Le texte de la 4^e de couverture.

Les mots difficiles expliqués.

La rubrique « Si j'écrivais » propose une situation d'écriture autour du thème ou du texte.

À LA RENCONTRE DE...
Des activités de recherche et d'expression écrite sur le même thème que le document présenté.

À LA RENCONTRE DE L'ÉCRIT...

Des questions de compréhension autour du texte et au fil du récit.

À LA RENCONTRE DES MOTS...

Des activités sur le vocabulaire permettent de travailler autour du lexique de l'extrait (type de langage, champ lexical, homonymes, origine des mots, famille de mots, expressions...).

Des extraits variés : théâtre, poésie, B.D., documentaire, roman et nouvelle.

LOU! JOURNAL INFIME

JULIEN NEEL

Un journal intime illustré et écrit par Julien Neel. Il raconte ses expériences de vie, ses pensées, ses émotions, et ses observations du monde.

À LA RENCONTRE DE L'ÉCRIT...

AUTOUR DE L'ÉCRIT

1. Pourquoi Julien écrit-il ce journal ?
2. Quels sont les thèmes abordés dans ce journal ?
3. Comment Julien organise-t-il son journal ?
4. Quels sont les avantages et les inconvénients de l'écriture d'un journal ?

AU FIL DU TEXTE

1. Quel est le ton de ce journal ?
2. Pourquoi Julien utilise-t-il des dessins et des illustrations ?
3. Quels sont les mots et les expressions qui te plaisent le plus ?
4. Comment Julien exprime-t-il ses émotions ?

DES LUMIÈRES DANS LE CIEL NORVÉGIEN!

Un documentaire sur les aurores boréales en Norvège. Il explique comment elles se forment, leur couleur, et leur importance culturelle.

À LA RENCONTRE DE L'ÉCRIT...

AUTOUR DE L'ÉCRIT

1. De quel type de texte s'agit-il ?
2. Pourquoi ce texte est-il important ?
3. Quels sont les mots et les expressions qui te plaisent le plus ?
4. Comment l'auteur explique-t-il les aurores boréales ?

AU FIL DU TEXTE

1. Quel est le titre du texte ?
2. Où se passe l'action ?
3. Quels sont les personnages ?
4. Comment l'auteur décrit-il les aurores boréales ?

LA MAGIE DE LILA

PHILIP PULLMAN

Un roman fantastique sur Lila, une jeune fille qui découvre la magie et les secrets de son monde.

À LA RENCONTRE DE L'ÉCRIT...

AUTOUR DE L'ÉCRIT

1. Quel est le genre de ce roman ?
2. Pourquoi Lila est-elle si spéciale ?
3. Quels sont les thèmes abordés dans ce roman ?
4. Comment Philip Pullman utilise-t-il la magie dans son roman ?

AU FIL DU TEXTE

1. Quel est le titre du roman ?
2. Où se passe l'action ?
3. Quels sont les personnages ?
4. Comment Lila découvre-t-elle la magie ?



en savoir plus

CP CE1 CE2 CM1 CM2

Deux classeurs invitent l'élève à explorer l'art poétique et à produire des écrits.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Connaître et se familiariser avec des poèmes de différentes époques.



LA MÉTHODE

Un classeur avec une large sélection de poèmes et d'auteurs issus aussi bien du répertoire classique (La Fontaine, Queneau, Prévert...) que contemporain (Heurté, Clancier, Guibaud...). Les poèmes sont regroupés autour de thèmes tels que les animaux, la nature, les secrets d'enfants, les jeux de mots et d'écriture...

Voyages en Poésie cycle 2	VOPCR11 (978-2-7581-4633-9)	95 €
Voyages en Poésie cycle 3	VOPCR12 (978-2-7581-4650-6)	95 €



LE CONTENU

Une sélection de poèmes, des fiches de lecture à photocopier des corrections, des fiches de production d'écrits et une partie guide pour l'enseignant.



CM1 CM2

Des pièces de théâtre d'hier et d'aujourd'hui pour dire, lire, écrire et jouer.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Connaître et comprendre le théâtre d'hier et d'aujourd'hui.



LA MÉTHODE

Dans ce classeur, des fiches à photocopier contenant des extraits d'œuvres ainsi que 6 œuvres complètes, le théâtre est abordé de trois façons différentes :

- la découverte du théâtre pour la première fois: travail à partir d'un extrait d'une pièce (Molière, Plaute, Marivaux, Richard...);
- l'approfondissement et la réflexion: travail sur plusieurs extraits d'une même pièce (Prévert, Grumberg, Queneau...) avec une réflexion sur l'espace scénique;
- la conduite d'un projet de mise en scène: 6 pièces entières sont proposées (Courteline, Prévert, Lamblin...).

Voyages en Théâtre	VOTCR0708 (978-2-7581-4632-2)	95 €
--------------------	-------------------------------	------



en savoir plus

Les petits ateliers RELATIONS IMAGES ET VOCABULAIRE

Français

GS

CP



en savoir plus

Ce kit de 2 coffrets de manipulation permet de mettre en place des ateliers de 4 à 6 élèves, afin qu'ils s'expiment à l'oral et à l'écrit à partir de photographies.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Associer une image à une idée.
- Former des mots à partir de lettres.
- Imaginer les émotions d'un personnage dans une situation et les verbaliser.



LA MÉTHODE

Ce kit permet d'amener les élèves à effectuer le lien entre l'oral et l'écrit : ils mettent en mot ce qu'ils voient. L'un des coffrets permet de travailler les prémices de la lecture et de l'écriture, l'autre permet de développer l'empathie par la verbalisation d'un ressenti.

Relations images et
vocabulaire

AK006LO (978-2-7581-5070-1)

89 €



LE CONTENU

- Le coffret « Devine à quoi ils pensent ».
- Le coffret « Formation de mots ».
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



ALPHABETS MAGNÉTIQUES

Français

GS

CP

CE1

Des lettres magnétiques pour apprendre à écrire.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Associer des lettres pour former des mots et s'exprimer.



LA MÉTHODE

Les alphabets magnétiques script et cursif offrent un large panel d'activités possibles.

Dans un souci de différenciation, les alphabets magnétiques permettent également d'enlever la difficulté de la graphie à des activités de lecture et de productions écrites.

Alphabet script élève

LMELE (351-2-6100-0525-4)

39 €

Alphabet cursif élève

ALPC (351-2-6101-7000-6)

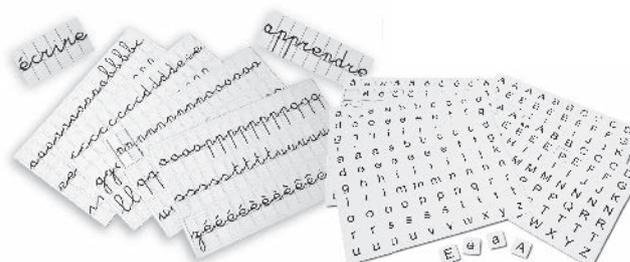
39 €



LE CONTENU

Un alphabet élève au choix :

- alphabet cursif : 180 lettres minuscules (59 x 16 mm) ;
- alphabet script : 140 lettres majuscules (30 x 30 mm) et 210 lettres script minuscules (30 x 30 mm).



en savoir plus

Un outil clé en main, projetable et imprimable, pour travailler l'ensemble des notions du programme autour de la compréhension et de l'expression orale.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer les capacités d'écoute et de compréhension.
- S'exprimer en s'adaptant au contexte et à l'interlocuteur.
- Pratiquer avec efficacité les différentes formes de discours (raconter, décrire, expliquer...).
- Participer avec pertinence à un échange oral (poser une question, répondre...).



LA MÉTHODE

Les nombreuses activités utilisent des supports variés, tel que l'audio, la projection de fiches pour un travail collectif, et des fiches photocopiables pour un travail individuel.

Chaque chapitre répond à plusieurs compétences relatives au langage oral. Ces compétences se découpent en 2 pôles principaux :

- Le pôle « écouter » propose un travail :
 - sur l'écoute associée à la situation de communication ;
 - sur l'écoute associée à la compréhension du message, les éléments explicites et implicites.
- Le pôle « pratiquer » propose un travail :
 - sur la capacité à s'exprimer selon les codes de la communication orale ;
 - sur la pratique de différentes formes de discours (tâches discursives complexes comme raconter, expliquer, exposer...).



LE CONTENU

- 1 CD avec 43 séquences pour travailler l'ensemble des notions du langage oral. Pour chaque activité : l'intégralité des fiches de travail (textes, exercices, corrigés, images projetables) et les pistes audio à faire écouter aux élèves.
- 1 guide pédagogique avec les objectifs, le déroulé des activités de travail (mise en situation, application, structuration et consolidation), ainsi que des ressources complémentaires.

Langage oral CE1/CE2	LA0ML0506 (978-2-7581-4363-5)	129 €
Langage oral CM1/CM2	LA0ML0708 (978-2-7581-4804-3)	129 €



Conçus par une graphothérapeute et rééducatrice de l'écriture, ces cahiers permettent aux élèves de s'entraîner à mieux écrire.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Apprendre à écrire avec des formes simples et un tracé efficace.



LA MÉTHODE

Le cahier d'écriture CP propose des exercices d'entraînement aux gestes préscripturaux.

Le cahier d'écriture CE1 met l'accent sur les majuscules cursives.

Les cahiers d'écriture CE2, CM1 et CM2 proposent :

- des exercices de reproduction du modèle, de copie de mots ou de phrases, suivis d'exercices variés à réaliser après la lecture d'extraits de romans ;
- des pages de révisions offrant des activités graphiques attrayantes qui sollicitent l'attention, la réflexion, la créativité et qui permettent d'évaluer la progression de l'élève.

Pour l'enseignant, un guide téléchargeable pour chaque niveau est disponible sur sedrap.fr.

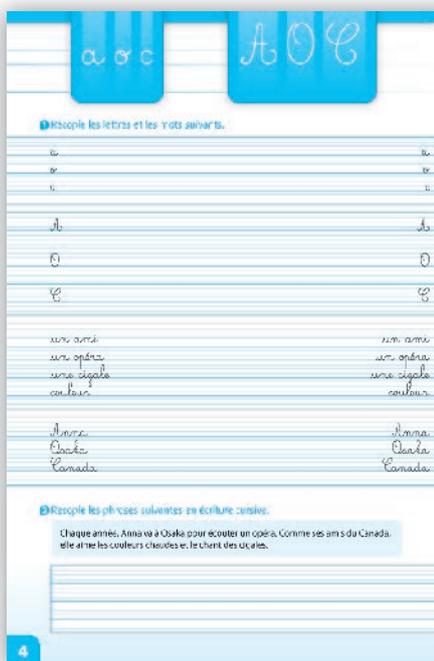


Lot de 5 cahiers d'écriture CP	ECRCA04A (978-2-7581-4342-0)	35 €
Lot de 5 cahiers d'écriture CE1	ECRCA05A (978-2-7581-4343-7)	35 €
Lot de 5 cahiers d'écriture CE2	ECRCA06A (978-2-7581-4470-0)	35 €
Lot de 5 cahiers d'écriture CM1	ECRCA07A (978-2-7581-4471-7)	35 €
Lot de 5 cahiers d'écriture CM2	ECRCA08A (978-2-7581-4472-4)	35 €

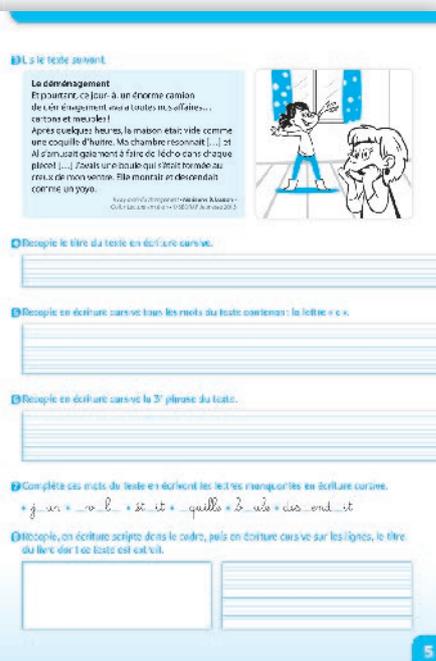
UNE ATTENTION TOUTE PARTICULIÈRE A ÉTÉ PORTÉE AUX ÉLÈVES GAUCHERS GRÂCE À L'INSCRIPTION DU MODÈLE EN FIN DE LIGNE.



EXEMPLE D'ACTIVITÉ CP



EXEMPLE D'ACTIVITÉ CM1



Des cahiers proposant une démarche progressive qui favorise un travail conjoint sur la compréhension et sur l'écriture des différents types d'écrits.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Reconnaître et rédiger des types d'écrits variés.
- Comprendre un écrit.
- Enrichir son vocabulaire.



LA MÉTHODE

L'élève est progressivement amené à observer, analyser, manipuler afin de produire différents types d'écrits. Chaque séquence du cahier propose :

- la lecture et l'analyse d'un document ;
- un moment d'expression écrite individuelle ;
- la fiche d'identité du type d'écrit étudié ;
- le prolongement et le réinvestissement avec la rubrique « À toi! ».

Des corrigés détachables sont fournis dans chaque cahier.



Lot de 5 cahiers CE1	CEE2CA (978-2-7581-4103-7)	35 €
Lot de 5 cahiers CE2	CEE3CA (978-2-7581-4104-4)	35 €
Lot de 5 cahiers CM1	CEE4CA (978-2-7581-4105-1)	35 €
Lot de 5 cahiers CM2	CEE5CA (978-2-7581-4106-8)	35 €

EXPRESSION ÉCRITE

➔ Relie chaque élément de portrait à ce à quoi il correspond.

Elle lit un livre. • C'est une photographie. • Un écolier qui regarde l'heure. • Ils sourient. • Elle porte des lunettes. • L'enfant est assis. • Elle porte une robe blanche. • On dirait qu'il est mécontent. •	• expression • vêtements • nature du document • impression • position • sujet • caractéristique physique • action
--	--

➔ Écris le portrait du personnage du tableau ci-dessous.

←

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

© Paris-Tribune Carlier / chesl. Degré / Sépique. 1875, musée du Prado, Madrid.

FICHE D'IDENTITÉ :
Le portrait
 Un portrait est la représentation d'une ou plusieurs personnes. On commence par indiquer le sujet (de qui fait-on le portrait?), puis on décrit l'apparence de chaque personne : position, allure générale (taille, corpulence...), visage, etc., et on indique les caractéristiques particulières (lunettes...). On décrit ensuite sa tenue vestimentaire, ce qu'elle fait (action) et l'expression de son visage. On peut enfin donner son impression.

À TOI!

Dans un livre d'art, choisis un portrait qui te plaît et, en t'aidant des activités précédentes et de la fiche d'identité du portrait, écris le portrait correspondant.

UNE DOUBLE-PAGE PAR TYPE D'ÉCRIT



en savoir plus

Des missions ludiques sous forme d'énigmes projetables et imprimables qui favorisent la compréhension de différents types d'écrits et l'implication des élèves.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- S'interroger, se documenter.
- Identifier différents types de textes (recette, lettre, portrait, article...).
- Rédiger un texte correspondant aux critères fixés par l'enseignant.



LA MÉTHODE

Pour mener à bien les missions confiées et résoudre des enquêtes passionnantes, les élèves-enquêteurs doivent passer par des étapes clés avant de conclure par la rédaction d'un texte.

Chaque mission est divisée en 6 étapes: analyser, s'interroger, se documenter, enquêter, rédiger, évaluer.



LE CONTENU

Le coffret contient un CD avec les activités projetables et imprimables, ainsi qu'un guide pédagogique proposant la conduite de classe pour chaque mission, avec les corrigés.



MISSION ÉCRIRE UNE RÈGLE DE JEU



Compétences préalables

- Savoir utiliser le présent de l'indicatif.
- Savoir faire des phrases claires.

Composition de la séquence: 7 étapes

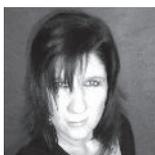
	OBJECTIFS	DURÉE	MODALITÉS	MATÉRIEL
1	• Mettre en situation Écrire une règle de jeu pour un recueil de jeux de cour (pour la récréation).		oral/collectif	
2	• S'interroger Poser l'énigme: « Qu'est-ce qu'une règle de jeu ? » Tenter de répondre lors d'une première réflexion commune, en déduire la nécessité de se documenter...	15 min	oral/collectif	Fiche « S'interroger ».
3	• Se documenter Proposer différentes règles de jeu et revenir aux questions pour tenter une nouvelle fois d'y répondre. En déduire qu'il faut pousser notre enquête plus loin si on veut écrire une règle de jeu (fond et forme).	15 min	oral/collectif	• Fiches « Se documenter » • Fiche « S'interroger ».
4	• Enquêter 1/ Analyser le fond (contenu) 2/ Analyser la forme (présentation)	15 min 15 min	écrit/collectif	Fiches « Enquêter sur le contenu », « Enquêter sur la forme ».
5	• Conclure l'enquête 1/ Rédiger la grille d'écriture 2/ Rédiger la fiche d'identité	30 min 30 min	écrit/collectif	Fiches « Grille d'écriture », « Silhouette », « Fiche d'identité ».
6	• Rédiger Écrire une règle de jeu pour le recueil de jeux de la cour de récréation.	45 min	écrit/individuel	Cahier de brouillon.
7	• Évaluer Demander d'écrire une autre règle de jeu pour le recueil ou pour une séance en sport.	30 min	écrit/individuel	Feuille simple.

* à distribuer pour un travail individuel

Prolongement possible

En instruction civique, comprendre les règles de sécurité et l'interdiction des jeux dangereux. On peut aussi travailler autour des gestes de premiers secours.

ZOOM AUTEUR



SÉVERINE BUTEZ

Auteure du blog *Le Cartable de Séverine*, Séverine Butez est également professeure des écoles dans les Ardennes. Filou mène l'enquête est son premier projet en tant qu'auteure pédagogique.

Filou mène l'enquête CE1/CE2	FILOM05 (978-2-7581-4169-3)	125 €
Filou mène l'enquête CM1/CM2	FILOM07 (978-2-7581-4490-8)	125 €

MISSION ÉCRIRE UNE RÈGLE DE JEU

LA BATAILLE NAVALE

But du jeu:
Le gagnant est celui qui parvient à détruire la flotte de son adversaire.

Nombre de joueurs: 2

Matériel:
2 plateaux contenant chacun 2 grilles 10x10 horizontalement et de A à J verticalement → tableau par joueur → des pions blancs et des pions rouges.

Déroulement de la partie:

1 Au début du jeu, chaque joueur prend un plateau et dispose ses bateaux sur la grille appropriée. L'adversaire ne doit pas pouvoir voir le plateau de l'autre.

2 Tout à tour, chaque joueur « tire » sur une case de son adversaire, en annonçant par exemple « H4 ». Si le tir touche un bateau de l'adversaire, le joueur place sur sa grille secondaire un pion rouge afin de signaler la tir réussi. Si le tir ne touche pas de navire, alors le joueur place un pion blanc sur sa grille secondaire.

3 Le jeu se termine lorsque l'un des 2 joueurs a coulé tous les bateaux adverses.

LE CONTENU

- 1 Quel est le nom de ce jeu ?
- 2 Combien de joueurs sont nécessaires pour ce jeu ?
- 3 De quel matériel ont besoin les joueurs ?
- 4 Combien d'étapes y a-t-il dans ce jeu ?
- 5 À quoi servent les pions rouges ?



Avec Filou, les élèves progressent en dictée en utilisant des cartes mentales et des stratégies d'apprentissage qui permettent de mettre en place une méthodologie de travail.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- S'interroger et se documenter.
- Progresser en orthographe et en conjugaison.
- Développer une méthodologie de travail.



LA MÉTHODE

Filou dictées propose aux élèves une démarche ritualisée mettant l'accent sur la réussite des élèves, avec de nombreux outils comme :

- les cartes mentales à projeter, qui guident l'élève pas-à-pas ;
- le graphique des réussites, pour valoriser la progression des élèves.

CHAQUE MISSION COMPORTE 5 ÉTAPES :

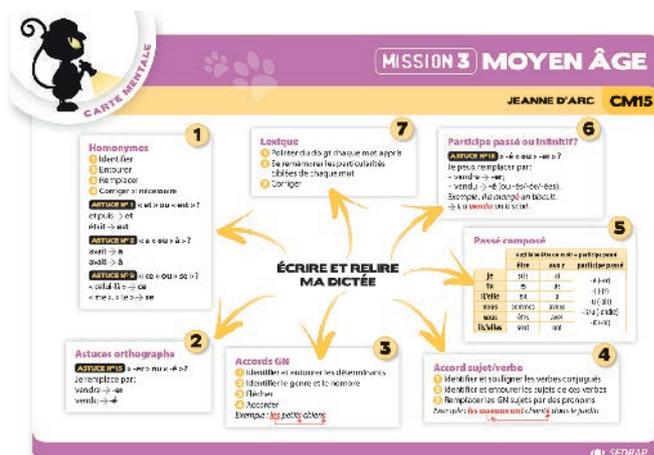
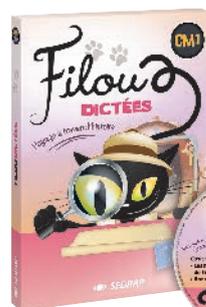
- une séquence d'histoire pour situer le thème de la dictée ;
- préparation à la dictée ;
- dictée avec 3 variantes ;
- corrections ;
- auto-évaluations des réussites et progrès.

Au total, cet outil comprend 27 dictées autour des différentes périodes historiques au programme. Pour chaque dictée, des variantes permettent à l'enseignant de mettre en place une pédagogie différenciée.



LE CONTENU

Le coffret contient un CD projetable et imprimable ainsi qu'un guide pédagogique complet proposant la conduite de classe, les corrigés, des astuces à afficher en classe et les variantes des 27 dictées.



Filou Dictées CM1 FILDIC12 (978-2-7581-4696-4) 125 €

CARTE MENTALE



en savoir plus

Un manuel de français double-niveau, adapté à l'hétérogénéité des classes, pour faciliter la mise en place d'une pédagogie différenciée.



LA MÉTHODE

Le manuel *Français clés en main* s'adapte à toutes les structures de classe et au niveau de chaque élève. Il propose une méthode innovante pour mettre réellement en place une pédagogie différenciée.

Cet outil permet d'aborder toutes les compétences relatives à des mots fréquents, raisonner pour réaliser des accords, orthographier les formes verbales, identifier les relations entre les mots...

Pour chaque notion, le manuel propose un cheminement en 3 étapes :

- activité orale de découverte de la notion ;
- activités d'entraînement en autonomie ;
- synthèse et activités de réinvestissement des connaissances acquises.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

En complément des manuels, le guide de l'enseignant propose :

- des conseils et activités préparatoires ;
- les objectifs et démarches pour préparer chaque séquence ;
- des fiches-outils et évaluations ;
- des exercices de remédiation et de soutien à photocopier ;
- les corrigés des exercices ;
- 1 CD avec les dictées oralisées.



LES AUTEURS

- **Céline Clabecq et Laurent Chaix**, professeurs des écoles et maîtres formateurs.
- **Gérard Lamotte**, conseiller pédagogique.
- **Olivier Dupin, Paule Lumia, Marie-Laure Lamotte, Guillemette Comby, Damien Monginot**, enseignant(e)s.
- **Daniel Royo**, inspecteur de l'Éducation nationale.



Manuel CE1/CE2	CEMML562 (978-2-7581-5075-6)	15,50 €
Manuel CM1/CM2	CEMML0708 (978-2-7581-4497-7)	15,50 €
Guide enseignant CE1/CE2	CEMGU562 (978-2-7581-5106-7)	55 €
Guide enseignant CM1/CM2	CEMGU0708 (978-2-7581-4580-6)	55 €

OFFRE NUMÉRIQUE

Niveau	10 manuels papier + version interactive 255€	20 manuels papier + version interactive 410€
CE1/CE2	CEMNUE5612 (978-2-7581-5114-2)	CEMNUE5622 (978-2-7581-5115-9)
CM1/CM2	CEMNUE781 (978-2-7581-4606-3)	CEMNUE782 (978-2-7581-4599-8)

* Manuels projetables avec chaque leçon et exercice pouvant être isolé et affiché en plein écran. Une sélection d'exercices est proposée en version interactive (environ 1 par page).



DÉMARCHE
PÉDAGOGIQUE
français.sedrap.fr



en savoir plus

Toutes les séquences de grammaire sont présentées sur 4 pages avec une démarche structurée

L'objectif visé est présenté sous forme d'une question à destination des élèves.

1/ « LE SAIS-TU ? » :
une évaluation diagnostique qui permet de vérifier les connaissances des élèves lors d'un rapide travail à l'oral.

2/ « JE DÉCOUVRE » :
deux extraits de la littérature de niveau différent et des questions classées en trois niveaux de difficulté.

5/ « JE M'ENTRAÎNE AVEC LA MASCOTTE », « JE M'ENTRAÎNE SEUL » :
des exercices d'entraînement classés en trois niveaux de difficultés à réaliser avec l'aide des mascottes, puis seul.

3/ « CE QUE JE VIENS D'APPRENDRE » :
un résumé des points mis en évidence dans l'activité de découverte.

4/ « J'APPLIQUE À L'ORAL », « J'APPLIQUE À L'ÉCRIT » :
des exercices de difficulté croissante pour mettre en application les hypothèses émises, à réaliser avec l'enseignant à l'oral ou à l'écrit.

Identifiant la phrase

Comment reconnaître une phrase ?

LE SAIS-TU ?

Vrai ou faux ?

- Une phrase se termine par un point.
- On trouve une majuscule en début de phrase.
- Marius s'écrit toujours avec une majuscule (même s'il n'est pas en début de phrase).
- En fin de phrase, on peut trouver :
 1. une virgule ;
 2. un point d'interrogation ;
 3. un point d'exclamation.

Je découvre

******* Ce matin, il fait une journée magnifique. **C'est** le début du printemps et les prés sont couverts de petites fleurs blanches. **Boulé** l'oursin décide d'aller à la pêche avec son copain Tuche, le lapin.

****** Il grimpe la colline. Il aperçoit au fond de la vallée la petite rivière qui serpente. C'est son coin préféré. Il y a toujours plein de truites qu'il attrape à grands coups de pattes. Mais que voit-il au bord de l'eau ? Un autre oursin en train de pêcher. **Ah non ! Cette fois, il est en colère pour de bon !** « Eh ! Que fais-tu toi là-bas, se met-il à crier, tu ne sais pas que c'est mon coin ? »

© La Route des écrivains - Bases nouvelles éd. - Michel Péquignat, Michel Péquignat © 2009/2010

CE QUE JE VIENS D'APPRENDRE

À l'écrit, une phrase commence par une majuscule et se termine par un point. On utilise des phrases pour expliquer, raconter un événement ou une histoire. Les mots doivent être placés dans un ordre précis pour que la phrase ait du sens.

J'applique à l'oral

- 1. Remets les mots suivants dans l'ordre. tous les matins - bois - un chocolat chaud - Je
- 2. Quelle phrase est la plus correcte ?
 - Le poisson nage dans
 - Mon père entre dans la cabane.
- 3. À quel mot mettra-t-on une majuscule en écrivant la phrase suivante ? mon frère pêche une carpe.
- 4. Quel mot prendra toujours une majuscule ? Cécile - fille - saur
- 5. Trouve la question posée. « Oui, je me suis fait mal. »
- 6. Quel signe de ponctuation faut-il mettre à la fin de la phrase suivante ? Quelle chance tu as d'aller à la pêche avec ton père

J'applique à l'écrit

- 1. Recopie la phrase en mettant les mots dans le bon ordre. enfants Les sur le mur. grimpent
- 2. Recopie la phrase correcte.
 - La famille va.
 - La famille va à la pêche.
- 3. Ajoute les points dans le texte suivant. Mon père prépare son matériel il va à la pêche. On mangera des poissons ce soir.
- 4. Recopie la phrase en mettant les majuscules. tous les matins, sophie et sa camarade prennent le bus.
- 5. Complète chaque phrase avec le point qui convient.
 - Je partirai de bonne heure
 - Cette fois, je n'accepte pas ton retard
 - Quelle heure est-il ta montre
- 6. Remets les mots dans l'ordre. Fais attention à la ponctuation et n'oublie pas les majuscules.
 - à l'école vas tu ?
 - voiture comme ta jolie est !
 - tu as bicyclette une neuve ?

Je m'entraîne avec la mascotte

- 1. Recopie chaque phrase de ce texte en utilisant une couleur différente pour chacune d'elle. Boulé regarde tous ses amis. Ils décident de faire une grande ronde.
- 2. Recopie ce court texte. Ajoute les points et les majuscules. le bébé cria sa maman arrive elle lui donne à boire
- 3. Écris trois phrases avec les mots ou expressions suivantes. le chien - le garçon - ma voisine - regarde - court - dort - dans la cour de récréation - les étoiles - dans sa niche

TE SOUVIENS-TU À QUOI ON RECONNAÎT UNE PHRASE ?

Identifiant la phrase

- 1. Remets les mots dans l'ordre et recopie la phrase. Les - jurent - dans - enfants - croulent. Le centre sur.
- 2. Lis ce texte. Recopie la deuxième phrase. Une arde en retard à l'école. Elle n'a pas trop de la peine car elle est. Elle a un grand sac à dos.
- 3. Recopie uniquement les phrases correctes.
 - La affiche le tableau maîtresse.
 - La affiche le tableau maîtresse.
 - La affiche le tableau maîtresse.
 - La affiche le tableau maîtresse.
- 4. Recopie chaque phrase et ajoute le point qui convient.
 - Desole moi, je suis arrivé.
 - Comment ça s'appelle ton chien ?
 - Mon grand père a gagné au lot.
 - Partons vite !

Je m'entraîne seul

- 1. Écris deux phrases en utilisant tous les mots. Le chat - les souris - la voiture - quatre - Mon père
- 2. Parmi les phrases ci-dessous, recopie celles qui ont du sens. Mon père va au travail. On a beaucoup de chat. Il n'a pas de chat. Manger ce soir nous les allons.
- 3. Lis ce texte. Le bébé et le garçon ont le même anniversaire. Les frères ont le plus rapide. Mais il s'en va manger ses amies. Les frères gagnent le course.
- 4. Recopie et complète la phrase suivante. Ce texte s'appelle... Il s'agit de... Il s'agit de... Il s'agit de...
- 5. Rédige deux phrases sur ton cahier. Utilise un point d'interrogation et un point d'exclamation.

Je suis un expert

******* J'en suis sûr, mais à ma naissance et je n'ai jamais pu dire encore à quel âge je me faisais une bonne excuse pour le mensonge. Heureusement un jour, j'avais souffert.

****** « Et donc, mon grand garçon, c'est à quelle heure que t'es arrivé ? » Maman s'en souvient à 9 heures. Tu le sais bien. Pourquoi donc ce retard ? « Hout ! C'est la faute du vent, monsieur ! Du vent ? Comment donc ? » « Hout ! Hout ! Il y avait tant de vent ce matin qu'il a fait s'élever un drap de lit. »

© La Route des écrivains - Bases nouvelles éd. - Michel Péquignat, Michel Péquignat © 2009/2010

J'ÉCRIS SEUL

- 1. Que peuvent dire les élèves ? Imagine une phrase pour chaque bulle.

EXERCICE DÉFI

- 1. Écris le début d'une phrase et demande à un camarade de la compléter.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Recherche ce qu'est le jeu du « cadavre exquis ». Avec tes camarades, essaie-tu de créer des phrases à la manière du « cadavre exquis ».

6/ « JE SUIS UN EXPERT » :
deux textes issus de la littérature et des questions pour manipuler et consolider la notion étudiée.

9/ « CE QUE J'AI APPRIS » :
un récapitulatif de ce qu'il faut retenir de la séquence d'apprentissage.

10/ POUR ALLER PLUS LOIN :
des recherches, des lectures complémentaires, des observations... en lien avec d'autres champs disciplinaires favorisant la mise en œuvre du contenu disciplinaire étudié.

8/ « EXERCICE DÉFI » OU « EXERCICE MYSTÈRE » :
une situation ludique qui pourra se résoudre seul ou en groupes de travail.

7/ « J'ÉCRIS SEUL » :
une courte situation d'écriture pour réinvestir le contenu de la leçon.

10 Points pour une méthode construite...



Les séquences d'orthographe, de lexique et de conjugaison sont présentées sur 2 pages.

Memoriser des formes fréquentes au futur

Quels sont les différents radicaux des verbes fréquents au futur ?

LE SAIS-TU ?

Vrai ou faux ?
Au futur, les marques de personne sont :

- « -ai » avec je
- « -ez » avec nous
- « -as » avec je
- « -a » avec elle
- « -nt » avec ils

Je découvre

★ **Camille est en CE1, elle n'arrive pas à apprendre ses leçons. La sorcière Cosima Lice propose de l'aider...**
« Il suffit que tu mettes sur ton livre de la poudre de persiflette et aussitôt celui-ci se transformera en petit carré de chocolat. Tu le **croqueras**, et après tout **ira** bien. Tu le **connaitras** par cœur... »

★★ **Écoute-moi bien, Camille. Demain matin, avant d'aller à l'école, tu descendras à la cave. Tu trouveras, au pied de l'escalier, une enveloppe. Tu l'ouvriras. Tout y sera expliqué. Fais bien attention, au fond de l'enveloppe, il y aura un petit sachet de persiflette. Tu le prendras et tu déposeras à sa place deux ailes de mouche. Débrouille-toi pour en trouver ce soir. C'est tout... Je te rappellerai demain... »**

★★★ **Transforme les phrases soulignées en remplaçant « tu » par « elle ».**

★★★ **« Je te rappellerai demain. » Transforme la phrase en remplaçant « demain » par « tout de suite ». À quel temps est alors le verbe ?**

★★★ **« Tu descendras à la cave. » Transforme la phrase en remplaçant « tu » par « je ».**

106

J'applique avec la mascotte

ATTENTION, AVEC « NOUS », C'EST « -ONS », AVEC « ILS », C'EST « -ONT ».

12 **Recopie les phrases en choisissant la bonne terminaison « -ons » ou « -ont ».**

- Nous pourr___ venir te voir.
- Mon oncle et ma tante viendr___ pour la naissance de mon petit frère.
- Mon amie et moi fer___ des crêpes.

13 **Utilise ton tableau de conjugaison pour écrire ces phrases au futur. Souligne le radical, colorie en vert la marque du futur et en vert la marque de la personne.**

- Venir → Ton père et toi ___ me chercher à l'aéroport à 20 h 30.
- Pouvoir → Les chevaux ne ___ pas franchir cette clôture.
- Voir et faire → Je ___ demain ce que je ___ de ce dessin.

14 **Recopie et complète ce texte avec les verbes suivants au futur : surprendre, faire, cuisiner.**
La prochaine fois, je vous ___ visiter ma maison et je ___ un plat, qui sans nul doute, vous ___. Je vais de ce pas poser ma lettre dans le tronc d'arbre que nous avons choisi ensemble. Mon seul espoir est de vous revoir.

J'ÉCRIS SEUL

15 **Carmen imagine une sorcière du futur. Décris-la.**

107

J'applique seul

12 **Recopie ce texte. Souligne les verbes au futur, colorie en jaune la marque du futur et en vert la marque de la personne.** Je vous donne rendez-vous demain, derrière le château. Nul ne pourra vous voir dans cet endroit. Et je vous montrerai un lieu secret que j'aime tant. En attendant ce grand moment, je vous embrasse cher loup !

13 **Utilise ton tableau de conjugaison pour écrire ces phrases au futur. Souligne le radical, colorie en jaune la marque du futur et en vert la marque de la personne.**

- Aller → Le loup ___ voir la princesse.
- Vouloir et tomber → Ils ___ ouvrir la porte et ___ dans le piège.
- Voir → En haut de la colline, tu ___ un paysage absolument magnifique.

14 **Recopie ces questions en les transformant au futur.**

- Pourquoi les enfants n'aiment-ils pas les épinards ?
- Pourquoi les bonshommes de neige ne tombent-ils jamais amoureux ?
- Pourquoi les enfants disent-ils souvent « pourquoi » ?

CE QUE J'AI APPRIS

Au futur certains verbes changent, mais on retrouve la marque « r » du futur et les marques des personnes.

Exemples :

- le verbe « faire » au futur → je **ferai**
- le verbe « aller » au futur → nous **irons**

Les radicaux de certains verbes fréquents changent au futur :

- le verbe « faire » → nous **ferons** ;
- le verbe « aller » → ils **iront** ;
- le verbe « venir » → je **viendrai** ;
- le verbe « vouloir » → tu **voudras**.

Les verbes suivants doublent le « r » :

- le verbe voir : il **verra** ;
- le verbe pouvoir : il **pourra**.

UTILISATION VERSION INTERACTIVE

- Manuel et fichiers projetables à l'identique de la version papier.
- Des icônes cliquables sont proposées sur chaque page pour rentrer dans les exercices interactifs qui s'ouvrent en plein écran et écouter les textes.
- L'élève peut alors saisir ses réponses, les vérifier, se corriger et recommencer.

FONCTIONNALITÉS INTERACTIVES

- ÉCOUTER
- RELIER
- DÉPLACER
- ÉCRIRE

Venez essayer sur www.sedrap.fr

Cliquer sur la consigne proposée pour lancer l'exercice interactif.

L'élève peut vérifier ses réponses en cliquant sur le bouton « valider ».

Recopie les phrases suivantes en les transformant à l'imparfait.

- Il partait avec le bus de 7 h 30.
- Les messagers chantaient devant la maison.
- Les élèves finissent leur dessin avec application.

La réponse est fausse.

Le symbole vert s'affiche, l'élève constate que sa réponse est exacte après avoir cliqué sur le bouton « valider ».



Plus de 500 exercices, utilisables avec toute méthode, par niveau, à imprimer ou à projeter, pour consolider les connaissances en français.



LA MÉTHODE

Des ressources pédagogiques compatibles avec toute méthode de français.

Les exercices, accompagnés de leurs corrigés, apparaissent par ordre de difficulté ce qui permet la différenciation.

Enfin, grâce à son format, cet outil permet à l'enseignant de projeter (sur TBI) ou d'imprimer les nombreux exercices.

CD Ressources CE1	CEMCD05 (978-2-7581-4575-2)	95 €
CD Ressources CE2	CEMCD06 (978-2-7581-4576-9)	95 €
CD Ressources CM1	CEMCD07 (978-2-7581-4577-6)	95 €
CD Ressources CM2	CEMCD08 (978-2-7581-4578-3)	95 €



G Remplacer le sujet par un pronom

GRAMMAIRE

NOM : _____ PRÉ-OMI : _____ DATE : _____

- Coche les phrases dans lesquelles le sujet est un pronom personnel.**
 - À la télévision, elle a vu un documentaire sur les ours polaires.
 - Max a photocopié les devoirs pour vous.
 - Sur le terrain se joue un match de rugby.
 - Demain, j'offrirai un cadeau à Gaël.
- Relie les groupes nominaux suivants aux pronoms qui peuvent les remplacer.**
Attention, tu ne dois relier chaque proposition qu'à un seul pronom !

le gros bocal de confiture »	« il
les filles de l'épicerie »	« elle
Zoé et moi »	« on
quelqu'un »	« nous
Marco, Arthur et Sami »	« vous
une jolie gazelle »	« ils
Layla, Fleur et toi »	« elles
- Recopie chacune des phrases suivantes en remplaçant le groupe nominal sujet souligné par un pronom personnel.**
 - Dans son lit, Jane s'invente des histoires pour s'endormir.
→ _____
 - Les hirondelles ont fait leurs nids sous les toits.
→ _____
 - Sous le canapé, Arya et Tom ont retrouvé un vieux jeu de société.
→ _____
 - Dans le village, tout le monde fête le Saint-Jean en allumant des feux.
→ _____
- Complète chacune des phrases suivantes avec le pronom personnel qui convient.**
 - En hiver, dans les montagnes, l'hermine et le lièvre changent de couleur. (ils/elles) deviennent blancs.
 - Yann est scientifique. (il/elle) étudie les baleines à bosse.
 - Sania et moi préparons le goûter. (vous/nous) avons fait un gâteau aux noix.
 - Soudain, la foudre a frappé. (elle/il) est tombée non loin de la maison.

FICHE 1

2 pages d'exercices de difficulté croissante par objet d'apprentissage.

Remplacer le sujet par un pronom

GRAMMAIRE

NOM : _____ PRÉ-OMI : _____ DATE : _____

- Recopie chacune des phrases suivantes en remplaçant le groupe nominal sujet par un pronom personnel.**
 - Le professeur d'arts martiaux fait une démonstration.
→ _____
 - A force de travail, Maïana a obtenu son diplôme de pilote de chasse.
→ _____
 - N'importe qui connaît la réponse.
→ _____
 - En hiver, les oies cendrées sauvages migrent vers le sud.
→ _____
- Recopie les phrases en utilisant un pronom personnel pour éviter les répétitions.**
 - Julien et son père font une balade en forêt. Julien et son père aperçoivent un jeune cerf.
→ _____
 - Les voisins et toi avez organisé une fête de quartier. Les voisins et toi avez prévu un buffet froid.
→ _____
 - Les joueuses de volley se sont entraînées dur. Les joueuses de volley espèrent gagner le match.
→ _____
- Dans le texte suivant, souligne les pronoms personnels sujets.**
Attention aux pièges ! N'oublie pas que le sujet est celui qui fait l'action.
Nous partons en sortie scolaire pour visiter la cité médiévale de Carcassonne. La maîtresse a prévu des sandwiches pour le repas du midi. Ils sont placés dans la soute du bus. Je m'assois à côté de Sofia. J'aime rigoler avec elle. Sur la route, le chauffeur est prudent. Il fait des pauses. Soudain, Youri colle son doigt sur la vitre. Derrière les arbustes, il vient de voir la cité médiévale. Nous regardons tous dans sa direction.
- Ecris un texte sur ton animal préféré en utilisant au moins trois pronoms personnels sujets différents.**

FICHE 2

Reinvestissement de la notion par la production écrite.



Un outil ludique pour consolider l'apprentissage de la langue française.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Approfondir les connaissances en français.
- Développer le travail en autonomie.



LA MÉTHODE

Composés de 42 fiches photocopiables, les *Coloriages magiques* proposent des exercices en lien avec le programme et des énigmes à résoudre pour trouver le code couleur du coloriage à réaliser. Ils facilitent la gestion de l'hétérogénéité en classe en permettant aux élèves de travailler en autonomie. Ils sont adaptés aux séances de remédiation et d'aide personnalisée, et conformes aux I.O.



Fichier CP	CMF0FI (978-2-7581-1415-4)	75 €
Fichier CE1	CMF1FI (978-2-7581-1416-1)	75 €
Fichier CE2	COL004U (978-2-7581-4397-0)	75 €
Fichier CM1	COL005U (978-2-7581-4398-7)	75 €
Fichier CM2	COL006U (978-2-7581-4958-3)	75 €

EXEMPLE DE FICHE CP

Les graphies à, é, ai, el et et

Des fiches d'activités thématiques.

Lis les mots contenant le son **É**. Colorie en suivant les indications.

VERT CLAIR	VERT FONCÉ	JAUNE	BLEU CLAIR	BLEU FONCÉ
e	e	ai	ai	et

Utilisation de l'archigraphème pour faciliter la compréhension de l'élève.

Des consignes claires pour favoriser l'autonomie.

Des astuces pour guider les élèves dans la résolution des exercices.

EXEMPLE DE FICHE CE1

Leur m devant m, b, p

Complète les mots suivants avec on, om, in, im, an ou am.

1 une r...de	7 du ch...pagne	13 un ch...teur
2 un t...bre	8 la c...pote	14 la c...fiture
3 un enf...t	9 c'est...portant	15 un t...bour
4 c'est...terdit	10 une m...tre	16 une pr...cesse
5 un n...bre	11 une am...de	17 un c...pes
6 du j...bon	12 c'est...mangeable	18 une p...lacie

Le numéro dans la case correspond à celui du mot de l'exercice 1. Colorie selon les lettres que tu as choisies.

GRIS	ROUGE	JAUNE	MARRON
om	om	am	am

ASTUCE : Attention, certains mots commencent par m, b, p.

Un exercice pour découvrir les codes qui permettront de réaliser le coloriage magique.



Un rallye lecture pour aborder les sciences grâce à la littérature de jeunesse.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le goût de la lecture.
- Aborder des thèmes scientifiques au programme.



LA MÉTHODE

Des textes courts et accessibles qui permettent d'introduire des notions scientifiques ou de faire des rappels des apprentissages.

Les thèmes de sciences abordés: le volcanisme et la géothermie ; la Terre, ses ressources, ses énergies et la vie ; le vivant, unité, diversité et évolution ; l'énergie électrique et la matière.



LE CONTENU

- 1 boîte de rangement.
- 5 livres de 2 nouvelles en 3 exemplaires (soit 15 livres au total).
- 5 fichiers de lecture correspondant à chaque livre avec, pour chaque fichier, 10 fiches de lecture et 10 fiches de sciences.

Boîte à lire Sciences en tête BALST01 (978-2-7581-5040-4) 150,00 €



FRANÇAIS

Prénom : _____
Nom : _____

Les Robins de la Galaxie

1 Comment réagit la maman de Marion en apprenant leur départ vers une planète inconnue ?
pages 18 et 19

2 Qui sont les « tuteurs » de Mario ? Quelle autre expression est utilisée dans la page ?
page 19

3 Explique la phrase : « Sans le savoir, Luna avait éteint mon dernier espoir. »
page 21

4 Réponds par « vrai » ou « faux ». Justifie quand c'est faux.
pages 21 et 22

- Brahé 9 ne tourne pas autour d'un soleil. VRAI FAUX
- Sur Brahé 9, l'air est respirable. VRAI FAUX
- Brahé 9 tourne sur elle-même. VRAI FAUX
- On ne trouve aucun être vivant sur Brahé 9. VRAI FAUX

5 Pourquoi est-il conseillé de ne pas s'installer près des côtes ?
page 22

6 Relève l'extrait qui indique que Marion pensait partager sa vie future avec Mario.
page 23

7 Relie chaque mot du texte à sa définition (tu peux t'aider d'un dictionnaire).
pages 23 et 24

armada •	• situation de quelqu'un qui est obligé de partir, de vivre ailleurs
cosmos •	• grand nombre de personnes ou de choses
hostile •	• totalité de l'Univers
parasite •	• qui se conduit en ennemi
exil •	• qui vit aux dépens des autres

SEDRAP 11 Fiche 3

SCIENCES

Prénom : _____
Nom : _____

La Terre, ses ressources, ses énergies et la vie

1 Voici les étapes de formation d'un fossile. Associe chaque image à sa légende.

- 1 L'animal meurt et tombe au fond de la mer.
- 2 De la boue et du sable remplissent la coquille.
- 3 La coquille est recouverte par les boues.
- 4 Avec les années, les boues se transforment en roches.
- 5 Les couches de roches remontent au-dessus du niveau de la mer.
- 6 Grâce à l'érosion, le fossile apparaît à la surface du sol.

2 On peut reproduire des fossiles avec le matériel suivant. À ton avis, comment peut-on faire ?
Matériel : eau - plâtre - récipient - coquille d'escargot

3 Pour le pétrole, on parle d'énergie « fossile ». Effectue une recherche et explique comment il s'est formé.

SEDRAP 35 Fiche 14



4 valises de rallyes lecture pour favoriser le plaisir de la lecture et la compréhension des textes pour tous les niveaux de l'élémentaire.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le plaisir de la lecture et favoriser la compréhension du texte.
- Travailler en autonomie.



LA MÉTHODE

Conçues pour faciliter l'organisation de rallyes lecture, les valises permettent aux enfants de lire plusieurs titres, écrits par des auteurs jeunesse reconnus, puis de tester leur compréhension à l'aide des questionnaires fournis.



LE CONTENU

La composition de chaque valise lecture :

- 30 livres (10 titres en 3 exemplaires) ;
- 10 fiches QCM en 3 exemplaires ;
- 10 fiches « clés réponses » en 3 exemplaires ;
- CD d'activités supplémentaires autour de la compréhension.

NIVEAU 1

Chaque livre comprend **2 niveaux de lecture**, pour s'adapter au niveau de chaque élève.

- Lecteurs débutants.
- Lecteurs confirmés.

CP CE1



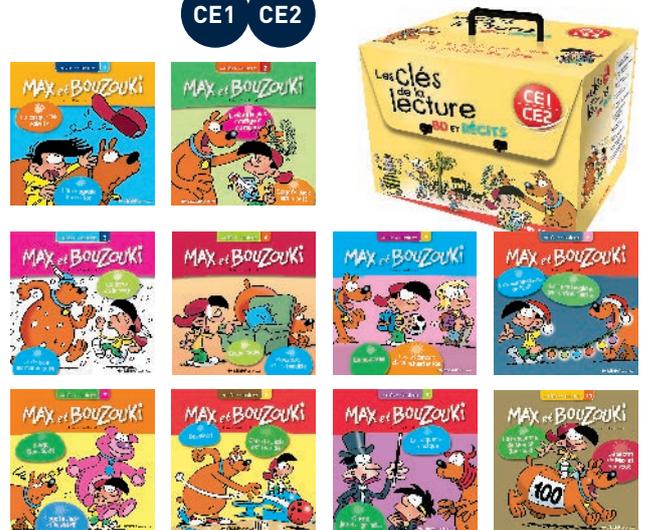
Valise niveau 1 CP-CE1 CLE1L0 (978-2-7581-4074-0) 180 €

Valise B.D. CE1-CE2 CLMB11 (978-2-7581-4803-6) 180 €

RALLYE B.D. ET RÉCITS

Des histoires amusantes et pleines d'espièglerie en compagnie de Max et de son fidèle compagnon Bouzouki. Idéal pour découvrir la bande dessinée!

CE1 CE2



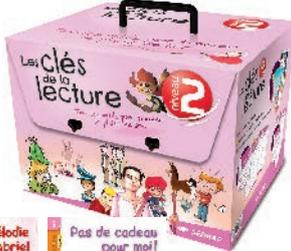
Rallyes lecture LES CLÉS DE LA LECTURE

Français

CE2 CM1 CM1 CM2

DES RÉCITS AUX THÈMES VARIÉS : HUMOUR, CONTES, SOCIÉTÉ, ENQUÊTE...

DES ROMANS QUI ALTERNENT ENTRE ENQUÊTES ET TRANCHES DE VIE.



CE2 CM1



Valise niveau 2 CE2-CM1 CLE2L02 (978-2-7581-5134-0) 180 €



CM1 CM2



Valise niveau 3 CM1-CM2 CLE3L02 (978-2-7581-5135-7) 180 €

1 La casquette volante

Falzar • David Evrard

LES CLÉS DE LA LECTURE

- Qui est rigolo selon Max ?
A Bouzouki B l'oiseau C le vent D l'homme au parapluie
- Pourquoi Max et Bouzouki courent-ils dans la rue ?
A Car ils sont en retard. B Car un voleur a pris la casquette de Max. C Car la casquette de Max s'est envolée.
- Pourquoi Bouzouki escalade-t-il une gouttière (tuyau pour l'eau de pluie) ?
A Parce qu'il veut prouver à Max qu'il est plus agile qu'un chat. B Parce qu'il veut récupérer la casquette de Max qui est sur le toit.
- À qui appartient la casquette bleue ?
A à la maman de Max B à tonton Cactus C au papa de Max
- Comment s'appelle le magasin dans lequel se rendent Max et sa maman ?
A À la jolie casquette B Au beau chapeau C À la belle casquette
- Pourquoi la commerçante est-elle énervée ?
A Car Max lui a fait sortir toutes ses casquettes. B Car Bouzouki essaie aussi ses casquettes. C Car Max fait un caprice.
- Pourquoi Max demande-t-il à Bouzouki de ne pas rattraper la casquette ?
A Car il sait qu'ils ne la rattraperont pas. B Car il n'aime pas cette casquette.
- Pourquoi Max est-il triste d'avoir perdu sa casquette ?
A Parce que c'est la seule qui lui aille bien. B Parce qu'il l'avait depuis qu'il était tout petit. C Parce que c'est un copain qui l'avait donnée.

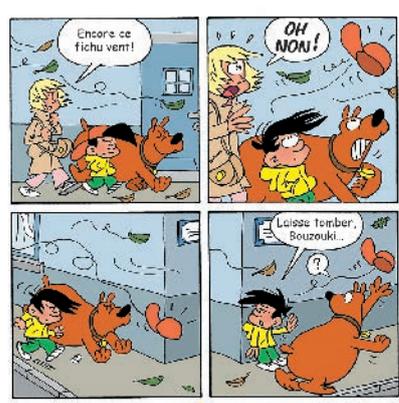
Rangé les moments de l'histoire dans l'ordre chronologique (du 1 au 9).

- La maman de Max répare la casquette rouge.
- Bouzouki court après la nouvelle casquette de Max.
- Max essaie des nouvelles casquettes dans une chapellerie.
- Le papa de Max lui offre sa casquette bleue.
- Bouzouki tombe sur Max après avoir cassé la gouttière.
- Une voiture asperge d'eau Max et Bouzouki.
- Un chat de gouttière aide Bouzouki à récupérer la casquette de son maître.
- Max se réveille.

LES RÉPONSES

- C
- C
- B
- C
- A
- B
- B
- B

6 • 5 • 4 • 3 • 2 • 7 • 1 • 8



Encore ce fichu vent!

OH NON!

Laisse tomber, Bouzouki...

NON!

Alors, vous avez trouvé ?

Allez, bonhomme. Tu ne dois pas être triste comme ça pour une casquette.

C'était ma casquette. Je l'avais depuis que j'étais tout petit!

Et puis, tu as Bouzouki ?

Lui, il n'est pas près de s'envoler à cause du vent!



en savoir plus



en savoir plus

Des livres illustrés à lire, mais aussi à écouter... Choisissez le livre en 6 exemplaires et son CD! Utilisable avec le « coin écoute ».



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Écouter, parler, lire et écrire.
- Comprendre la relation texte et image.
- Développer son imaginaire.



LA MÉTHODE

Des albums illustrés et agréables à lire, avec des thèmes issus du patrimoine littéraire jeunesse ou proches du vécu de l'enfant.



LE CONTENU

- 1 lot de 6 albums identiques.
- Chaque album est accompagné d'un CD et d'un fichier ressources photocopiable pour accompagner l'enfant dans sa lecture suivie.



Retrouvez le détail de nos offres et références en page 99.

LES ORIGINAUX



LA SOUPE MAGIQUE DES PETITS LUTINS

La micreille, herbe magique, permet à Marmous et sa joyeuse bande de lutins de rester petits. Mais un jour toute la micreille a disparu! Encore un coup du sorcier Griffaloup!



SACRÉE PISTACHE!

Pistache est une vache qui veut une moustache, comme celle de ses amis de la ferme.

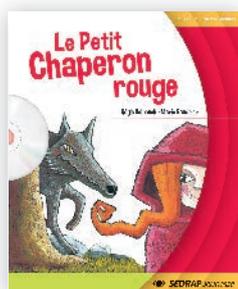
Va-t-elle arriver à en trouver une qui lui convienne?



UN VOYAGE SCOLAIRE À DEVENIR CHÈVRE

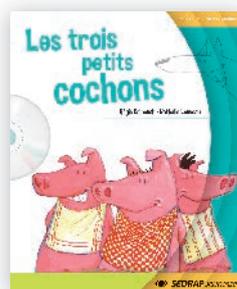
Irénée, berger un peu zinzin, offre à ses brebis un voyage scolaire en bus aux caves de Roquefort! Le conducteur de bus va-t-il accepter ces élèves à pattes? Il y a de quoi devenir chèvre...

LES CLASSIQUES



LE PETIT CHAPERON ROUGE

Une réécriture fidèle de ce conte classique de la littérature de jeunesse qui propose des illustrations attrayantes et un vocabulaire adapté aux jeunes enfants.

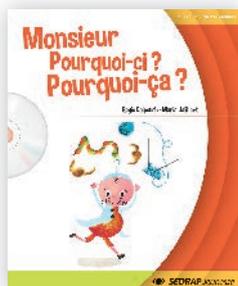


LES TROIS PETITS COCHONS

Une réécriture fidèle de ce grand classique avec de belles illustrations, une écriture dynamique et un vocabulaire proche des enfants.



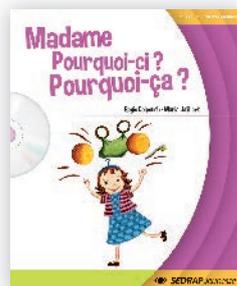
LES CONTES DES ORIGINES



MONSIEUR POURQUOI-CI? POURQUOI-ÇA?

Enfin, tu vas tout savoir :

- Pourquoi les éléphants ont-ils une trompe?
- Pourquoi les hérissons ont-ils des piquants?
- Pourquoi les vaches ont-elles des cornes?



MADAME POURQUOI-CI? POURQUOI-ÇA?

Pourquoi les chameaux ont-ils deux bosses?
Pourquoi les kangourous ont-ils une poche?
Tu crois le savoir?

Eh bien tu te trompes! Seule Madame Pourquoi-ci? Pourquoi-ça? connaît les réponses à ces questions et à beaucoup d'autres encore!



en savoir plus

L'outil idéal pour travailler l'écoute en autonomie ou en atelier jusqu'à 6 élèves.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer l'écoute.
- Gagner en autonomie.
- Développer sa culture musicale.
- Appréhender les langues étrangères.



LA MÉTHODE

Le coin écoute permet la lecture accompagnée, l'écoute musicale ou encore la familiarisation avec une langue étrangère, en atelier pouvant aller jusqu'à 6 élèves. Cet outil facilite le travail en autonomie ou différencié.

Sa fabrication a été pensée pour s'adapter aux enfants. En effet, le volume est limité afin d'assurer une écoute confortable et sécurisée. De plus, les casques sont réglables et le cordon suffisamment long.

Le coin écoute universel | ADACE62 (978-2-7581-0394-3) | 169 €



LE CONTENU

- 1 répartiteur universel avec régulateur de puissance pour protéger l'audition.
- 6 casques stéréo adaptés aux enfants.
- 1 prise entrée ligne.
- 1 adaptateur jack/mini-jack.



TOP DES
VENTES



Une collection d'albums pour amener l'enfant à aborder et comprendre le thème de la différence, de les sensibiliser à l'EMC et de travailler la découverte du monde à travers les animaux.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le goût de la lecture.
- Appréhender la différence et le respect de l'autre.
- Découvrir le monde vivant.



LA MÉTHODE

Quatre livres qui associent des textes courts et simples avec de belles illustrations.

Chaque lot de 5 livres identiques est accompagné de 20 fiches d'activités photocopiables avec :

- des activités centrées sur la lecture accompagnée ;
- des pistes pour favoriser l'éveil culturel oral et écrit ;
- des idées originales et stimulantes pour renforcer le lien affectif avec les albums et la lecture ;
- des exercices permettant le travail en autonomie et la pédagogie différenciée ;
- des rubriques pour aborder le graphisme, la découverte du monde et la production d'écrits.



TOUFOU NE SAIT PAS ABOYER

Régis Delpeuch
Anaïs Goldemberg

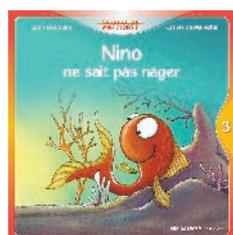
Toufou, le chien, ne sait pas aboyer! Mais alors, comment Toufou se fait-il comprendre? En faisant des grimaces? En se roulant par terre ou...



PAMELA N'AIME PAS L'HERBE

Louis Doublein
Catherine Maréchal

Pamela, la vache, n'aime pas l'herbe! Mais alors, que mange Pamela? Des fleurs? Des bonbons? Du vent ou...



NINO NE SAIT PAS NAGER

Louis Doublein
Catherine Maréchal

Nino, le poisson rouge, ne sait pas nager! Mais alors, comment se déplace Nino? En sous-marin? En planche à voile ou...



PLUME NE POND PAS D'ŒUFS

Brigitte Mahillon
Sophie Hérot

Plume, la poule ne pond pas d'œufs! Mais alors, que pond Plume? Des cailloux? Des bijoux? Des joujoux ou...

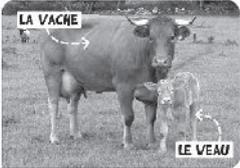


Retrouvez le détail de nos offres et références en page 99.

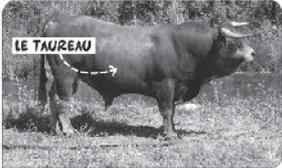
DOCUMENTAIRE

FICHE 11 Pamela n'aime pas l'herbe

La vache et sa famille



LA VACHE



LE TAUREAU



LE VEAU

La vache mange...
... de l'herbe.

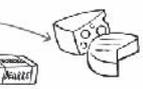




INSOLITE
Un veau naît sans cornes, elles poussent à partir de deux ans.



La vache nous donne...




en savoir plus

Une collection de romans, écrits par des auteurs reconnus et suivie par plusieurs générations d'enfants.



LA MÉTHODE

Chaque roman est proposé avec 20 fiches de lecture suivie à photocopier, contenant des activités autour du texte, des personnages, du temps et de la narration. Certaines fiches sont également dédiées à la production écrite ou à l'étude de la langue.

Il était une bergère...

Lecture accompagnée

Il était une bergère...
pages 14 à 17

JE COMPRENDS LE TEXTE ET LES ILLUSTRATIONS

1 Relie chaque personnage aux expressions qui lui correspondent.

- horrible p. 14
- boule frisée p. 16
- à demi assommé p. 16
- yeux arrondis p. 16
- dents pointues p. 14
- grosse voix p. 14
- avec rage p. 16

les moutons •

le loup •

Jeanne •

2 Recopie la phrase du texte qui correspond le mieux à chaque illustration.





JE COMPRENDS QUI PARLE À QUI

3 À côté de chaque phrase, écris le nom du personnage qui la prononce.

- Votre dernière heure est venue! _____
- Sauvez-moi! _____
- Que faites-vous sur scène avec moi? _____

JE JOUE AVEC LES RIMES

1 Souligne dans les phrases suivantes les mots qui riment ensemble (qui se terminent par le même son).

N'écoutant que leur courage, les moutons s'élancent avec rage.

Dans le noir, ils n'y voient rien, mais tant pis.

Ils sont prêts à la guerre pour sauver leur bergère.

D'un coup, ils bondissent vers le loup.

2 Complète en faisant des rimes.

Nous arrivons,

Nous les _____,

Vite, nous courons,

Jeanne, nous te _____ :

Le loup nous écrabouillerons.

Foi de Petipa, Ronron et _____ !

Fiche 8

SEDRAP

ZOOM AUTEUR



MICHEL PIQUEMAL

Instituteur et écrivain, Michel Piquemal se consacre désormais à sa carrière d'auteur. Parolier, scénariste B.D., collaborateur pour des revues pour enfants et bien sûr auteur de livres de jeunesse. De sa plume, il touche à tout.



Retrouvez le détail de nos offres et références en page 99.

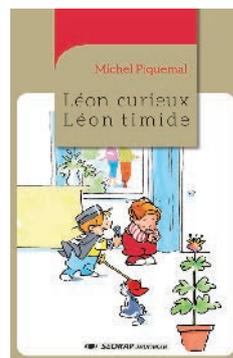


Enquête et cirque

DISPARITION AU CIRQUE ZANZIBULLE

Delphine Dumouchel

Au cirque Zanzibulle, c'est la panique! Léon, la star du numéro des chiens savants, a disparu... Siméon est bien décidé à découvrir qui a pu kidnapper le chien de sa sœur. L'apprenti détective mène l'enquête.



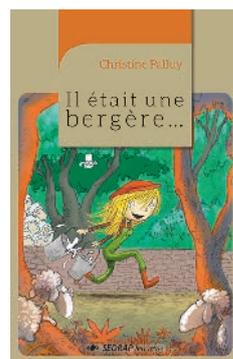
Humour et vie quotidienne

LÉON CURIEUX, LÉON TIMIDE

Michel Piquemal

Qui se précipite pour tout voir? Qui veut toujours savoir? C'est Léon curieux! Regardez-le, comme il rougit, comme il se fait petit, petit, notre Léon si intrépide! Qui aurait cru qu'il soit timide?

NOUVEAU

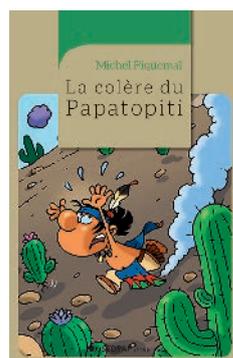


Humour et théâtre

IL ÉTAIT UNE BERGÈRE...

Christine Palluy

Depuis quelque temps, Jeanne la bergère ne pense qu'à s'échapper dans sa belle camionnette. À la bergerie, les moutons inquiets décident de découvrir son secret! Histoire suivie de *Pauvre Georgette*, une pièce de théâtre drôle, courte et rythmée.



Humour et imaginaire

LA COLÈRE DU PAPATOPITI

Michel Piquemal

Le Papatopiti, c'est un volcan... Mais un volcan éteint, un volcan sans flammes. Alors, Ran le petit Indien s'approche du cratère et le traite de «minable», de «riquiqui tout rabougré»... Le volcan ne semble pas apprécier. Il fume, il fume! Ça va chauffer!



Des histoires adaptées aux jeunes lecteurs.



Conte/Légende

TI-JEAN DE LA RÉUNION

Jean-Pierre Kerloc'h

Si un jour, vous allez sur l'île de la Réunion, c'est sûr, vous entendrez parler de Ti-Jean. Ti-Jean, c'est le galopin des rues, le gamin des champs, le lutin des bois. Il est aussi de tous les temps. Car, chose étonnante, Ti-Jean ne grandit pas, ne vieillit pas, il reste toujours un enfant. Tout cela à cause des extraordinaires aventures qui lui sont arrivées, voilà bien longtemps.



Aventures

HISTOIRES DE PIRATES

Michel Piquemal & Régis Delpuech

En garde, moussaillon! Ce sont des êtres sans pitié, toujours en quête de pièces d'or. Hier, ils faisaient la loi sur toutes les mers du monde. Aujourd'hui, ils tissent leur toile sur Internet. Prêt à défier les pirates les plus terribles?



Humour

LE TALENT CACHÉ DE MONSIEUR BISCOTO

Laurent Blot

Tout le monde aime bien monsieur Biscoto, même si parfois, on trouve qu'il en fait un peu trop... Mais une nuit, monsieur Biscoto entend d'étranges petits bruits... Et le lendemain, patatras! Tous les habitants se moquent de lui!



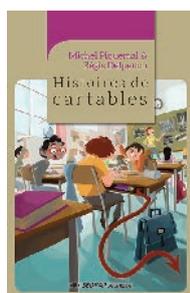
Humour et fantastique

LE LIVRE QUI REND CHÈVRE

Agnès de Lestrade

Igor et Achille passent une soirée tranquille, mais, lorsqu'Achille entend la lecture d'un étrange petit livre bleu qu'il a trouvé à la bibliothèque, la soirée prend la forme d'une aventure complètement délirante...

De quoi devenir chèvre!



Humour

HISTOIRES DE CARTABLES

Michel Piquemal & Régis Delpuech

Qu'y a-t-il dans un cartable? Des livres, des cahiers, une trousse... Mais, peut-être tu y découvrirais aussi des histoires! Des histoires de leçons trop faciles à apprendre ou d'un stylo bleu qu'il faut absolument sauver... Bref, des histoires de cartables!

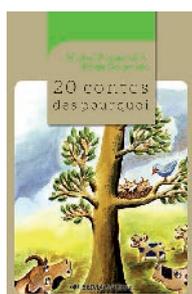


Humour

HISTOIRES D'OURS

Michel Piquemal & Régis Delpuech

Tous les ours de ce livre t'attendent avec impatience. En conte, en théâtre, en poésie, en fable, en B.D... elles ont toutes un bon goût de miel: des histoires à s'en lécher les babines!



Contes des origines

20 CONTES DES POURQUOI

Michel Piquemal & Régis Delpuech

Pourquoi le singe a-t-il les fesses rouges? Pourquoi les arbres ont-ils perdu la parole? Les réponses à ces questions et à 18 autres sont dans ce livre. Des réponses très abracadabrantesques!

Un régal!



Humour et fantastique

LE BÊTISOVORE

Pascale Boutry & Régis Delpuech

Que celui qui n'a jamais fait de bêtises ne lise pas cette histoire!

Pour tous les autres, un vrai régal et l'occasion d'en parler, des bêtises!



Humour

LE VOLEUR DE DENTS

Régis Delpuech

Une enquête policière à claquer des dents... s'il t'en reste!

Une histoire tout en dialogues, idéale pour la lecture oralisée et le théâtre.



Humour et école

L'ORTOGAFEUR

Pascale Boutry & Régis Delpuech

Et si, quand les enfants font des fautes d'orthographe, ce n'était pas toujours de leur faute!

Une histoire pour rire, pour réfléchir et surtout pour dire: lisez beaucoup, ça vaut le coup!



Humour et fantastique

HISTOIRES DE DRAGONS

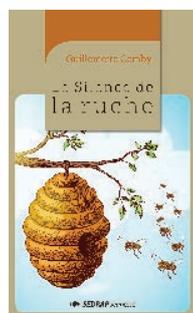
Régis Delpuech

Des contes, une pièce de théâtre (à jouer sans modération!), un récit pour aborder, par le biais de l'humour, le thème de la différence.



en savoir plus

Des textes variés pour les lecteurs intermédiaires.



LE SILENCE DE LA RUCHE

Guillemette Comby

Autour de la ruche plane un silence angoissant... Qu'est-il arrivé aux abeilles?

L'enquête commence, menée par l'Ascalaphe, un insecte détective. Devenez insecte et plongez avec lui dans l'univers des insectes, plantes et animaux du Causses. Un roman policier au cœur des préoccupations écologiques.

Enquête et environnement



PRIX ANCP

UN FAUTEUIL POUR QUATRE

Mélanie Tellier

Le grand jeu de Gabin? Dévaler les couloirs à toute vitesse à bord de son fauteuil roulant pour tester la réaction de son entourage. Quand ses enseignants le punissent, c'est la victoire: ils le voient comme un élève comme les autres. Cependant ce n'est pas du tout au goût de Younès qui ne le supporte pas...

Humour et handicap



COURIR POUR ZOÉ

Marie-José Segura

Zoé rit tout le temps, tout la fait rire: surtout son précieux ami Léo. Pour chaque rire, elle marque une croix dans son carnet. Mais pourquoi?

Léo est trop potelé: ses camarades se moquent de lui. Mais Léo a une amie maintenant: Zoé. Pourtant elle est souvent absente en classe, peut-être devrait-elle confier son secret à Léo?

Comprendre les différences



UN CLANDESTIN À L'ÉCOLE

Hélène Maurin

À l'approche de Noël, d'étranges événements se produisent à l'école Pythéas de Marseille. Des objets disparaissent mystérieusement dans les classes et une silhouette inquiétante se promène la nuit sous le préau...

Société

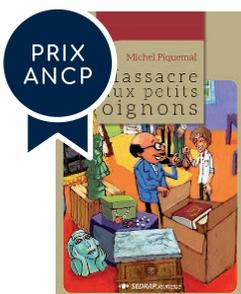


LES 20 NOUVEAUX CONTES DES POURQUOI

Régis Delpuech & Michel Piquemal

Pourquoi les cochons ont-ils la queue en tire-bouchon? Vingt nouveaux contes des pourquoi toujours plus délectants... Un livre plein d'humour, qui donne envie d'inventer à notre tour, pour que l'imagination soit à la fête!

Contes des origines



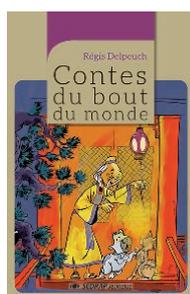
PRIX ANCP

MASSACRE AUX PETITS OIGNONS

Michel Piquemal

Max, neuf ans, adore la brocante. Mais Max est aussi un redoutable Sherlock Holmes! Et quand La Pince, le truant aux doigts coupés, s'intéresse à un vieux bouquin, ça tourne au massacre!

Policier



CONTES DU BOUT DU MONDE

Régis Delpuech

Parce que les bons contes font les bons amis, vingt contes pour une balade sur les cinq continents et une découverte du patrimoine culturel mondial.

Contes



HISTOIRES DE SORCIÈRES

Marcel Pineau

Des contes, une pièce de théâtre, un récit, une B.D. qui font plus rire que frémir! Accessible aux lecteurs débutants et à ceux en grande difficulté.

Humour et fantastique



LE JOUR OÙ J'AI COMMENCÉ À AIMER L'ÉCOLE

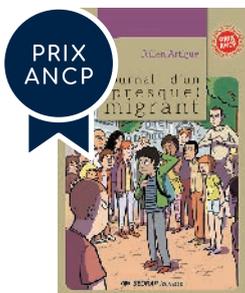
Lynda Marty

À 9 ans, le petit Lucien n'aime pas l'école! Il est nul en orthographe: les mots s'emmèlent dans sa tête. Alors c'est décidé, c'en est fini de l'orthographe! Mais, à l'école, un événement surprise va tout chambouler...

Vie quotidienne et humour

* Prix ANCP: Prix décerné par les conseillers pédagogiques.

Des romans historiques ou de société pour lecteurs confirmés.



PRIX ANCP

JOURNAL D'UN (PRESQUE) MIGRANT

Julien Artigue

Les parents de Bachir, militaires, partent en mission en Afrique. Bachir, lui, déménage chez sa grand-mère. Dans sa nouvelle école, ce n'est pas tout rose : personne ne lui parle et deux brutes le harcèlent. Très touché par l'histoire d'un petit garçon syrien de 3 ans retrouvé échoué sur une plage, Bachir commence à s'inventer une nouvelle vie, celle d'un migrant débarquant en France.

Société

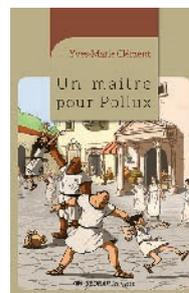


Aventure et environnement

DANS LES PAS DU LYNX

Guillemette Comby

Les vacances de Loïc sont gâchées par son diabète. Un soir, alors qu'il est installé dans son arbre préféré à la lisière de la forêt, deux yeux perçants le fixent. Les yeux d'un lynx. Mais est-ce un vrai lynx ou juste un rêve ?

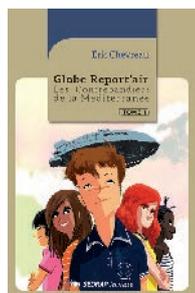


Historique

UN MAÎTRE POUR POLLUX

Yves-Marie Clément

Pollux Minimus n'aime pas l'école. Il préfère faire les quatre-cents coups dans les rues de Rome. Alors le jour où ses parents décident d'acheter un maître-esclave afin de lui donner une éducation convenable, Pollux est bien décidé à ne pas se laisser faire !

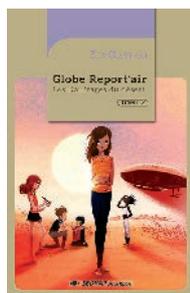


Aventure et environnement

GLOBE REPORT'AIR (TOME 1)

Éric Chevreaux

Cinq enfants, venus des cinq continents, embarquent pour un tour du monde d'un an à bord d'un dirigeable géant. La mission de ces Globe Report'air : répondre aux appels au secours des enfants du monde entier.



Aventure et environnement

GLOBE REPORT'AIR (TOME 2)

Éric Chevreaux

5 aventuriers, embarqués pour un tour du monde à bord d'un dirigeable géant, volent à la rescousse des enfants du monde entier. Ils vont faire naufrage dans le désert de Mauritanie où une étrange épidémie semble frapper le village de Bacar... Une nouvelle énigme à résoudre pour nos jeunes héros.



Voyage et suspense

VACANCES FOLLES CHEZ GRANICOLE

Céline Rey

Arnold Plumet voit son univers s'effondrer : sa future petite sœur va pointer le bout de son nez et il doit passer l'été en Écosse chez ses grands-parents avec ses deux abominables cousins. Pourtant, les Highlands lui réservent une chasse au trésor qu'il n'est pas prêt d'oublier !



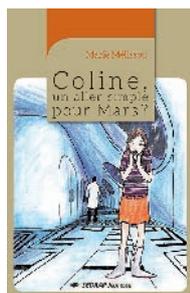
PRIX ANCP

LE VIOLON DE SAMUEL

Sylvie Reynard-Candie

Marion passe les vacances d'été chez ses arrière-grands-parents. Alors qu'elle regarde de vieilles photos de famille, elle découvre une clé. Serait-il possible que ce soit celle de la vieille maison abandonnée ? On raconte qu'elle serait hantée par la musique du jeune Samuel Bloum, le cousin de mémé Titoune disparu pendant la guerre. Marion est bien décidée à résoudre l'énigme...

Historique

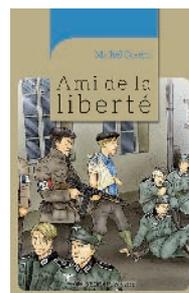


Policier et fantastique

COLINE, UN ALLER SIMPLE POUR MARS ?

Marie Mélisou

Dans le futur, Coline et sa famille voyagent dans un vaisseau spatial qui les emmène sur Mars. Des messages mystérieux apparaissent sur son ardoise électronique. Mais qui lui écrit sans dévoiler son nom ?

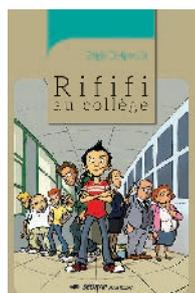


Historique

AMI DE LA LIBERTÉ

Michel Cosem

Le jeune Mathurin se retrouve dans un groupe de résistants en 1944. Il va participer à des combats souvent très dangereux, rencontrer l'amitié et la fraternité. Il va aussi beaucoup grandir dans cette extraordinaire expérience de vie.

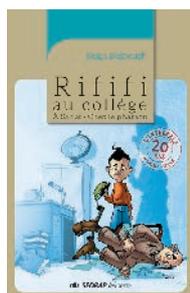


Humour et suspense

RIFI AU COLLÈGE

Régis Delpuech

Au moment où l'informatique et les caméras indiscretes envahissent notre quotidien, découvrez un collège où le principal a créé un programme permettant de lire les pensées des profs et des élèves.

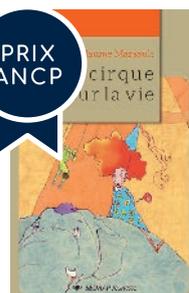


Humour et suspense

RIFI AU COLLÈGE LA TRILOGIE

Régis Delpuech

Entre des professeurs aussi loufoques que leurs noms et un principal de collège amoureux, Jérém se lance dans des aventures plus abracadabrantes et délirantes les unes que les autres. Entouré d'amis aussi fidèles que désopilants, Jérém n'en finit pas de nous surprendre !



Historique

UN CIRQUE POUR LA VIE

Guillaume Marsault

Alice, 10 ans, une enfant sans cesse malade et mal aimée de ses parents, voit sa vie éclairée lorsqu'elle croise la route du cirque Raider. Elle comprend alors qu'il faut saisir sa chance...

Si la guerre qui rôde dans toute l'Europe lui en laisse le temps !

Une collection de romans pour faire vivre les thèmes des sciences (volcanisme, matière, vivant...) à travers des personnages et leurs aventures.



LA MÉTHODE

Chaque ouvrage est composé de 2 récits et d'un précis scientifique.

Un fichier pédagogique de 20 fiches-séquences est proposé avec chaque titre : 10 fiches sur la compréhension du texte, et 10 sur les notions scientifiques abordées dans l'ouvrage.



Retrouvez le détail de nos offres et références en page 99.



LE GÉANT ENDORMI

Michel Piquemal

À la recherche d'un bon sujet d'exposé, notre jeune héros rêve de photographier le mont Saint-Helens qui menace d'entrer en éruption.

POUSSIÈRES SUR LA GLACE

Daniel Royo

Les vainqueurs du concours «Scientifiques en herbe» ont gagné un voyage en Islande sur les traces de Jules Verne. Le périple s'annonce riche en découvertes...

Volcanisme et géothermie



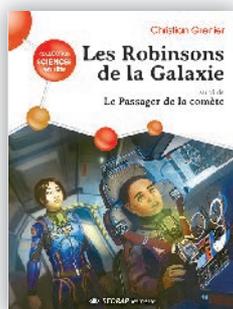
LE GOUFFRE DU DIABLE

Christian Grenier

Étienne et Jo profitent de leurs vacances pour partir en quête d'un trésor naturel dans les profondeurs du gouffre du diable. Insouciant, les deux amis n'ont pas pensé à prévenir quelqu'un avant d'explorer l'immense labyrinthe. La grotte souterraine est pourtant réputée très dangereuse.

LES NAUFRAGÉS D'ORPHÉE

Gil Lakmi et Maïa parviennent à atteindre Orphée, une planète jugée autrefois habitable. Leur mission est de retrouver les membres d'équipage d'une précédente expédition spatiale. La matière



LES ROBINSONS DE LA GALAXIE

Christian Grenier

C'est à bord d'un vaisseau, le *Noé 114*, que vivent Marion et Mario. Seront-ils désignés pour aller découvrir une nouvelle exoplanète habitable ?

LE PASSAGER DE LA COMÈTE

Gil a programmé son retour sur la planète Terre, sa mission est à présent terminée. Mais une météorite heurte son vaisseau.

La Terre, ses ressources, ses énergies et la vie



LE LOUP D'ONNA

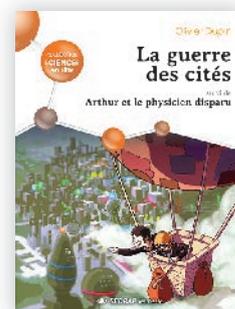
Guy Jimenes

Après une chute, Onna se retrouve seule en forêt et doit trouver refuge dans une cavité. Depuis son abri, elle voit deux lueurs qui la fixent dans la pénombre. Ce sont les yeux d'un loup solitaire.

LE JOUR OÙ MA POULE A EU DES DENTS

Depuis que les religieux du Conseil de la foi ont pris le pouvoir, ceux qui refusent d'admettre que la théorie de l'évolution est fautive sont emprisonnés. Le père de Tarkin en fait partie. Aidé de son robot et de sa poule, Tarkin doit agir pour le sauver...

Unité, diversité et évolution des organismes vivants



LA GUERRE DES CITÉS

Olivier Dupin

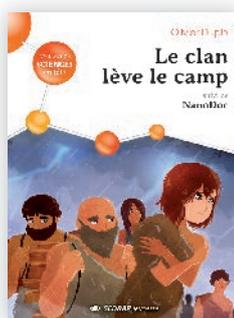
Kaïs et Estella vivent dans la Cité Est, où le bois constitue la principale ressource d'énergie. Si Kaïs s'apprête à suivre son destin de coupeur de troncs, Estella a d'autres rêves : voir la mer.

ARTHUR ET LE PHYSICIEN DISPARU

C'est en juillet 1953 que je fis la connaissance du détective de génie Zacharias MacDermot. Il ne fallut pas plus d'une journée pour qu'il m'entraîne avec lui dans une périlleuse enquête autour de l'énergie solaire...

Produire de l'énergie électrique

NOUVEAU



Besoins des plantes vertes et corps humain

LE CLAN LÈVE LE CAMP

Olivier Dupin

Ecma fait une belle découverte alors que son clan doit encore lever le camp pour se nourrir. Une découverte qui permettrait au clan d'arrêter de voyager...

NANODOC

David, pilote de nano robots chirurgicaux qui permettent de soigner le corps de l'intérieur, se retrouve embarqué dans une chasse à L'homme.



Matériaux et objets techniques

LE DÉFI DES DRONES

Guy Jimenes

Léo et Aïcha obtiennent une chance en or : ils feront une démonstration de pilotage d'ailes volantes. Ils découvriront alors le plaisir du pilotage de drones... mais aussi leur utilité.

PARI TENU

Yann doit changer une ampoule inaccessible... et son grand-père est trop loin pour venir l'aider ! Par mail, la communication est compliquée. Arriveront-ils à collaborer à distance ?



Les grandes œuvres du patrimoine et les classiques de l'enfance, pour permettre aux élèves de se constituer une première culture littéraire.

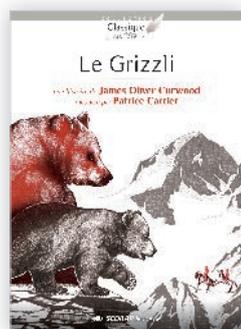


LA MÉTHODE

La collection propose des œuvres adaptées par des auteurs jeunesse confirmés afin de proposer des récits en adéquation avec le niveau des élèves, tout en respectant le texte d'origine. Pour certains récits déjà adaptés au jeune public comme les contes de Grimm, de Perrault et d'Andersen, les textes originaux ont été conservés.

Chaque roman est proposé avec 20 fiches-séquences :

- 10 fiches de compréhension du texte ;
- 10 fiches encourageant la production d'écrits.



LE GRIZZLI

Patrice Cartier

Dans les montagnes Rocheuses du Canada vit un ours solitaire. Un jour, une odeur inconnue monte dans la vallée, mêlée aux parfums du début d'été et porteuse d'une menace: une créature inconnue est entrée sur son territoire. Un grognement de mécontentement monte de sa poitrine.

La vie paisible du roi des montagnes va se trouver bouleversée par cette intrusion. Ce conte classique a inspiré le célèbre film *L'Ours*.

ZOOM AUTEUR



PATRICE CARTIER

Auteur de documentaires et de romans pour enfants et adultes, Patrice Cartier est également journaliste et photographe. En tant qu'auteur, il affectionne particulièrement l'adaptation de grands classiques pour les jeunes lecteurs.

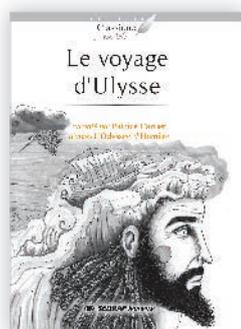


LE MAGICIEN D'OZ

Patrice Cartier

Dorothée essaie d'attraper Toto qui se cache sous le lit. Au moment où elle se relève, tenant le chien contre elle, le vent se met à souffler avec un bruit terrifiant. La petite maison tremble de toute part et Dorothée tombe assise sur le plancher. Il se produit alors une chose incroyable... Que va-t-il arriver à Dorothée? Où sa maison va-t-elle être emportée? Découvrez les aventures de Dorothée et de tous ses nouveaux amis dans leur voyage extraordinaire au pays du Magicien d'Oz!

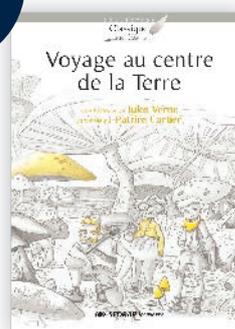
NOUVEAU



LE VOYAGE D'ULYSSE

Patrice Cartier

Il y a très longtemps, le voyage extraordinaire d'Ulysse était chanté dans toute la Grèce antique. Ce roi, navigant pour rentrer chez lui, à Ithaque, subit les foudres de Poséidon, le dieu des mers. Baladés d'île en île au rythme des tempêtes qui se succèdent, Ulysse et ses compagnons doivent faire preuve de force et de ruse pour échapper aux obstacles qui se dressent sur leur route. Ils affrontent des créatures terrifiantes, tombent dans des pièges qui les attirent comme des mirages...



VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Patrice Cartier

La découverte d'un étrange parchemin va conduire un professeur obstiné, un jeune homme courageux et leur grand gaillard de guide aux confins de la Terre, dans les entrailles d'un volcan islandais. Affrontant mille dangers, les trois héros de cette aventure découvrent en ces profondeurs inconnues des forêts extraordinaires et une mer pleine de mystères. Cette exploration scientifique deviendra le plus incroyable des voyages.



Retrouvez le détail de nos offres et références en page 101.



en savoir plus



ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

Jean-Pierre Kerloc'h

Alice, assise au pied d'un arbre, voit passer un lapin blanc. En le suivant, elle bascule dans le pays des merveilles... une adaptation pleine de légèreté et de fantaisie mais fidèle à l'esprit du texte original.



HISTOIRES COMME ÇA

Rudyard Kipling

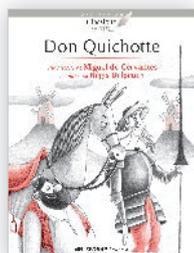
As-tu déjà vu un dromadaire sans bosse ou un léopard sans taches? Non! Et pourtant, en des temps très anciens, où les choses étaient différentes, les baleines engloutissaient tous les poissons, les zèbres étaient sans rayures et les tatous n'existaient pas. Que s'est-il donc passé? Pour le savoir, voici six délicieuses «histoires comme ça» prêtes à être dévorées!



LES CONTES DE PERRAULT

Charles Perrault

Oyez, oyez! Il est l'heure de plonger dans les histoires du temps passé, une promenade au cœur des contes merveilleux, dans de magnifiques châteaux et de sombres forêts. Et si vous croyez être à l'abri, vous risquez fort d'être surpris à la lecture de ces histoires que vous pensez si bien connaître.



DON QUICHOTTE

Régis Delpuech

Les aventures de Don Quichotte, chevalier errant, racontées par son fidèle Rossinante! «Et s'il vous paraît incroyable qu'un pauvre cheval s'adresse à vous, sachez que ce n'est rien à côté des extraordinaires aventures qui vont suivre.»



L'OISEAU BLEU

Jean-Pierre Kerloc'h

Un roi fort riche, avait une fille douce et belle. Devenu veuf, il prit une nouvelle épouse qui avait une fille, aussi laide qu'elle était jalouse et méchante. Quand elles eurent l'âge de se marier, le roi invita à sa cour un grand et beau souverain, pour qu'il choisisse l'une des deux princesses...



12 FABLES DE JEAN DE LA FONTAINE

Guy Jimenes

Douze fables de Jean de La Fontaine, dans leur version originale, accompagnées d'une réécriture contemporaine. Avec une adaptation moderne de ces grands classiques, Guy Jimenes aide ainsi les élèves à mieux comprendre les fables et leur morale.



LES CONTES D'ANDERSEN

Hans Christian Andersen

Une petite sirène qui rêve de découvrir le monde d'en haut; de simples allumettes qui représentent la vie pour une petite fille transie de froid et de faim; un empereur très coquet auquel des brigands jouent un drôle de tour... Aujourd'hui encore, les célèbres contes d'Andersen n'ont rien perdu de leur magie.



LE ROMAN DE RENART

Régis Delpuech

On m'appelle Renart et mes compères me trouvent rusé. Sauf Ysengrin, le loup, qui ne m'aime pas; il est plus fort que moi mais surtout beaucoup plus bête! Alors, oui: je lui ai joué quelques tours. Aussi, ai-je décidé de raconter quelques-unes de mes aventures. Elles sont toutes vraies! Aussi vraies qu'un renard qui parle et qui écrit!



LES AVENTURES DE PINOCCHIO

Paul Lapoujade

«Si tu mens, ton nez va s'allonger!» «Si tu travailles mal à l'école, des oreilles d'ânes vont te pousser!» La faute à qui? À Pinocchio, bien sûr! Tu ne me crois pas? Lis les aventures du célèbre pantin en bois!



LES CONTES DE GRIMM

Jacob et Wilhelm Grimm

N'avez-vous jamais entendu parler des frères Grimm? Vous êtes sûrs? Vous savez, ces chasseurs de contes qui ont parcouru mille lieux et mille contrées à la recherche de fabuleuses légendes à raconter le soir, autour d'un feu. Laissez-vous embarquer à leurs côtés dans cet univers féérique peuplé de petit garçon de la taille d'un pouce, d'animaux parlants et de barbes magiques.



LE MOYEN ÂGE

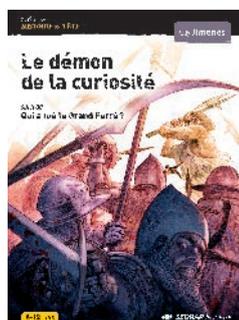


CHARLEMAGNE : ENTRE HISTOIRE ET LÉGENDES

Michel Cosem

L'histoire a aussi ses grandes légendes. Charlemagne, qui régna sur l'empire d'Occident au IX^e siècle, en fait partie. Les récits mythiques de sa naissance, de son enfance et de ses exploits de guerrier, ont traversé la mémoire sans âge de l'histoire.

En voici les plus emblématiques, tirés des chansons de geste et légendes du temps passé...



LE DÉMON DE LA CURIOSITÉ

Guy Jimenes

À la mort de ses parents, Gautier est recueilli par un oncle pour travailler sur le chantier de la nouvelle église. Bientôt, un vol est commis, et Gautier décide de mener l'enquête...

QUI A TUÉ LE GRAND FERRÉ ?

Mélisende a bien de la chance: son père l'emmène à Paris et promet de lui raconter, en chemin, l'histoire véritable du Grand Ferré, ce héros magnifique qui a combattu les Anglais. Mais la route est longue et bien des dangers menacent les voyageurs...



LES ÉVADÉS DE LA CROISADE DES ENFANTS

Serge Boèche

La croisade des enfants fut un véritable désastre, mais certains enfants ont réussi à s'en sortir. Tienou et ses amis parviendront-ils à échapper à leurs ravisseurs? L'amitié l'emportera-t-elle sur la haine?

LA BOITE MAGIQUE

Un voyage à travers le temps que seuls un ordinateur et un rêve peuvent organiser. Tatiki parviendra-t-elle à concilier les différences religieuses et culturelles pour retourner saine et sauve sur sa planète?



COMPLIT AU CHÂTEAU

Philippe Barbeau

Été 1280. Au château, la petite Ermeline se réjouit : elle va enfin rencontrer Baudouin, son grand frère, parti apprendre le métier de chevalier peu après sa naissance. Hélas, elle découvre un mystérieux complot contre Baudouin. Parviendra-t-elle à le sauver?

DANGERS SUR LA LOIRE

Mai 1429. Orléans est assiégée par les Anglais. La maman et les petites sœurs de Pierre y sont prisonnières. Jeanne d'Arc va bientôt tenter de délivrer la ville mais, trop inquiet, son père entend de remonter la Loire pour les rejoindre. Impatient et armé de courage, Pierre s'embarque lui aussi dans ce voyage terriblement dangereux...

LES TEMPS MODERNES ET LA RENAISSANCE



LE BUCHER DE LA DIFFÉRENCE

Serge Boèche

1599, près de Toulouse. La haine entre les catholiques et les protestants ne faiblit pas. Louison, le grand-père de Riton a pris la décision de devenir protestant mais le clergé l'accuse de sorcellerie...

SUR UN NUAGE BLANC

1572, en Picardie. Blanche fait des rêves merveilleux. Mais un matin, son sourire radieux a disparu. Dans ce contexte de guerres entre catholiques et protestants, même les rêves se font plus sombres...



LA JOCONDE EN EXIL

Christian Grenier

En 1516, Léonard de Vinci quitte Rome pour la France, où le roi François 1^{er} veut l'accueillir en héros. Hélas, traverser les Alpes est périlleux. Surtout avec *La Joconde* dans les bagages!

AU BUCHER, GALILÉE

En 1633, Galilée est accusé d'hérésie: il a publié un ouvrage affirmant que la Terre tourne autour du Soleil. S'il refuse de renier le fruit des recherches de toute sa vie... il sera brulé vif!



GRAND-PÈRE MYSTÈRE

Philippe Barbeau

Pierre, 11 ans, rentre de son travail à la chocolaterie Poulain. Un jour, il rencontre un mystérieux grand-père qui lui raconte son histoire, une histoire extraordinaire.

LE RÊVE DE MARIE

Marie découvre le plaisir d'apprendre grâce à l'ouverture d'une école pour filles dans son village. Mais les mauvaises langues s'opposent à cette nouvelle école et Marie craint la fermeture de l'établissement...



LES TEMPS MODERNES ET LA RENAISSANCE



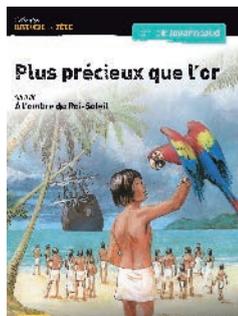
LA RÉVOLTE DES BONNETS ROUGES

Jean-Pierre Kerloc'h

Après la mort de ses parents, Viviane est placée dans un monastère dont elle rêve de pouvoir partir un jour. C'est alors qu'un étranger gravement blessé est recueilli : il s'agirait d'une victime des terribles Bonnets Rouges. Mais qu'en est-il réellement ?

LA FONTAINE ET L'APPRENTI POÈTE

Tristan, jeune écrivain obtient une invitation au fameux salon de M. de La Sablière. Il doit y rencontrer les plus grands hommes de lettres. Sera-t-il à la hauteur ?



PLUS PRÉCIEUX QUE L'OR

Jean-Louis Jouanneaud

Un matin, après une violente tempête, le jeune Indien Yuban et sa tribu découvrent qu'un immense navire a fait naufrage sur leur île. Les deux groupes d'hommes, pourtant si différents, s'entendent bien. Mais le chasseur Coati reste méfiant...

À L'OMBRE DU ROI-SOLEIL

À Versailles, le marquis de la Foulche rêve d'être remarqué par le roi. Bientôt, l'opportunité se présente grâce à un jeune musicien rencontré dans les rues de Paris. Mais à Versailles, complot et confusion feront du marquis la risée de la Cour...



LES OMBRES NOIRES DU ROI-SOLEIL

Jean-Pierre Kerloc'h

Timbo, l'enfant noir, vivait heureux en Afrique. Mais à des milliers de lieues, le roi Louis XIV voulait toujours plus de sucre, pour s'en régaler et le vendre, quitte à changer dramatiquement la vie de Timbo.

L'ESCLAVE NOIR ET LE MARRON

Timbo a été capturé, vendu et embarqué de force sur un voilier. Le voilà devenu esclave dans une plantation de cannes à sucre. Parviendra-t-il à s'échapper pour retrouver sa liberté ?



LA RÉVOLUTION ET LE XIX^E SIÈCLE



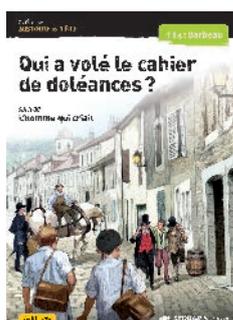
SAUVER MON AMI DE LA BASTILLE

Philippe Barbeau

Marie apprend que des Parisiens s'arment et sont prêts à tuer les troupes étrangères engagées par le roi. Marie est inquiète, son ami Jules, posté à la Bastille, est en danger.

LES PETITS GUERRIERS DE LA RÉPUBLIQUE

Sur la place du village, les habitants fêtent la République. Michel et ses amis en profitent pour partir discrètement vers la forêt sans se douter que Violette est sur leurs talons.



QUI A VOLÉ LE CAHIER DE DOLÉANCES ?

Philippe Barbeau

C'est la panique à la maison des Garnier : le cahier de doléances de la paroisse a disparu ! Bien décidée à aider son père, qui doit le transmettre en vue des États généraux, Antoinette mène l'enquête !

L'HOMME QUI CRIAIT

À Arbois, Louis n'est pas tranquille. Alors qu'il se rendait au collège avec son ami Jules, il a entendu d'épouvantables cris de douleur. Qui donc a pu crier de la sorte ? Il s'est passé quelque chose, Louis en est sûr.



SUR LA PISTE DES MARSEILLAIS

Hélène Montardre

Paris, juillet 1792. Tandis que l'autorité du roi est remise en question, Augustin surgit dans la vie d'Adrien. Ce dernier ne se doute pas dans quelle aventure il s'engage... Que cherche Augustin ? Qui est-il vraiment ?

L'ÉCOLE DE LA LIBERTÉ

Devant l'insistance de sa famille, le père finit par inscrire son fils à l'école. Louis découvre alors que l'apprentissage de la lecture n'est pas si facile !



LE XX^E ET LE XXI^E SIÈCLE



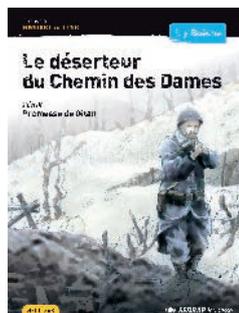
UNE GRAND-MÈRE À BERLIN-EST

Philippe Barbeau

Novembre 1989, Berlin-Ouest. Katrin rêve de rencontrer sa grand-mère qui vit de l'autre côté du Mur. En cet instant historique du 10 novembre 1989, l'espoir leur sourirait-il enfin ?

JOUER UN BON TOUR

Avec le Front populaire au pouvoir, les ouvriers se battent pour améliorer leur vie. Dans un village proche de Paris, Pierre et Paul s'intéressent au Tour de France, comme chaque année. Paul profitera bientôt des premiers congés payés et Pierre rêve d'en faire autant, mais il n'a pas assez d'argent. Pourtant...



LE DÉSERTEUR DU CHEMIN DES DAMES

Serge Boèche

Qu'est-ce qui peut amener un soldat courageux et généreux à fuir le combat et abandonner ses amis ? La petite Élise a fini par comprendre...

PROMESSE DE GITAN

Pourquoi le vieux Manolo va-t-il s'asseoir près de la gare abandonnée, chaque lundi soir depuis plus de 70 ans ? Le petit Joselito va éclaircir ce mystère... et sa surprise sera énorme.



LETTRES AUX PRÉSIDENTS DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Serge Boèche

Charles de Gaulle, Valéry Giscard d'Estaing, François Mitterrand, Jacques Chirac, Nicolas Sarkozy, François Hollande... Quand les enfants de France écrivent aux présidents de la République ; à ceux d'hier... comme à ceux d'aujourd'hui.



ENFANTS HÉROS DE LA RÉSISTANCE :

À CHACUN SON JOUET

LE COURAGE N'A PAS D'ÂGE

Serge Boèche

Deux histoires qui racontent, avec un suspens constant et parfois avec humour, le rôle des résistants pendant la seconde guerre mondiale. Marcel, 12 ans, qui par son courage et son imagination évita un bombardement lourd de conséquences et le petit Elle, fils de résistants, qui par son acte héroïque sauva ses protecteurs.



PETIT-JEAN DES POILUS

Michel Piquemal

En pleine guerre de 1914, un garçon d'une dizaine d'années habite avec sa grand-mère dans un village proche du front où des poilus sont parfois envoyés en repos. Un jour, arrive monsieur Jean, un sergent qui va devoir loger chez eux. C'est le début d'une belle amitié entre le garçon et le soldat...

LETTRES DES TRANCHÉES

De vraies lettres écrites à leur famille par les poilus de la guerre 1914-1918 et les réponses émouvantes de leur compagne et de leurs enfants. Des documents exceptionnels pour mieux comprendre ce qu'ont ressenti les soldats, au cœur même des tranchées !

ZOOM AUTEUR



HÉLÈNE MONTARDRE

Après avoir effectué de nombreux métiers, Hélène Montardre, s'est finalement consacrée à l'écriture. Elle est l'auteur d'une soixantaine de romans, albums, contes et autres documentaires. L'histoire est son sujet de prédilection.



Chaque trimestre, l'élève repart sur un nouveau fichier pour un nouveau départ et un cartable bien plus léger !



LA MÉTHODE

Une démarche structurée et parfaitement adaptée aux élèves de CP et CE1 :

- Je découvre ;
- Je m'entraîne ;
- Je réfléchis ;
- Je compte, je calcule de tête.

Les trois fichiers par niveau proposent :

- des exercices de difficulté progressive pour développer l'autonomie des élèves ;
- 12 pauses consacrées aux révisions pour s'adapter au niveau et à la progression des élèves ;
- des mascottes modernes auxquelles l'élève pourra facilement s'identifier, et qui l'accompagnent dans ses apprentissages en grandissant avec lui jusqu'au CM2.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Il propose toutes les corrections des exercices et des problèmes, mais aussi :

- des conseils ;
- les objectifs et les démarches pour préparer la classe ;
- les évaluations pour mesurer les progrès.



LES EXERCICES RESSOURCES

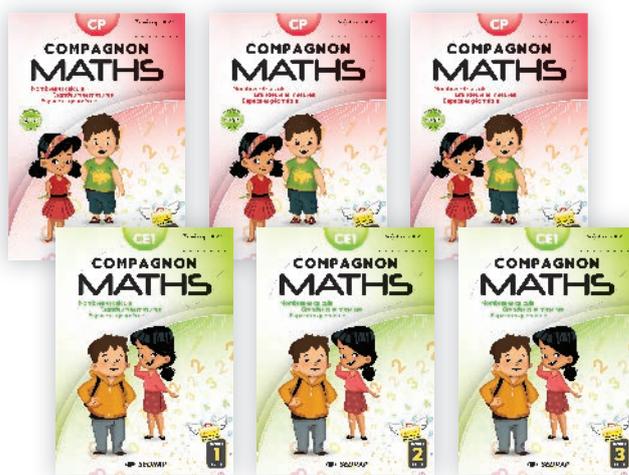
Pour chaque niveau, plus de 430 exercices et problèmes supplémentaires à imprimer ou à projeter, ainsi que leurs corrigés. Rendez-vous page 74 pour les découvrir.



LA VERSION INTERACTIVE

Une version projetable à l'identique et des exercices interactifs sont proposés.

Fonctionne hors connexion Internet et sans aucune limitation dans le temps sur tout support, ordinateur, tablette ou TBI. Retrouver tous les détails page 75.



Fichiers de l'élève CP	CMACA042 (978-2-7581-4875-3)	11 €
Guide enseignant CP	CMAGU04 (978-2-7581-4364-2)	25 €
Fichiers de l'élève CE1	CMACA05 (978-2-7581-4352-9)	11 €
Guide enseignant CE1	CMAGU05 (978-2-7581-4383-3)	25 €



DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE
compagnonmaths.sedrap.fr



23 Position d'un nombre inférieur à 20

1/ JE DÉCOUVRE AVEC ILA ET BASILE

La leçon du jour à travers des exemples et des exercices résolus.

2/ JE M'ENTRAINE AVEC ILA ET BASILE

Des exercices à résoudre en utilisant la leçon qui vient d'être découverte. L'élève peut résoudre seul les exercices en s'appuyant sur l'exemple ou sur l'aide des mascottes.

JE DÉCOUVRE AVEC ILA ET BASILE

Voici un train avec 6 wagons.



On observe, par exemple, que le wagon rouge est en 4^e position et que le wagon marron est en 6^e position derrière la locomotive. On peut aussi dire, par exemple, que le wagon rouge a 3 wagons devant lui : le wagon bleu, le wagon orange et le wagon vert.

JE M'ENTRAINE AVEC ILA ET BASILE

1 Observe ce train puis complète les phrases suivantes.



- Le wagon vert est en ^e position derrière la locomotive.
- C'est le wagon qui est en 3^e position derrière la locomotive.
- Le wagon orange a wagons devant lui.

2 Colorie en orange le wagon situé juste devant le wagon en 4^e position derrière la locomotive.



34 trente-quatre

DATE :

3 Colorie en orange le wagon situé en 5^e position derrière la locomotive. Colorie en bleu le wagon situé en 7^e position derrière la locomotive. Colorie en rouge le wagon qui a seulement 3 wagons devant lui.



- Le wagon vert est en ^e position derrière la locomotive et a wagons devant lui.

4 Observe ce circuit de voitures de course puis complète les phrases suivantes.



- C'est la voiture n° qui est en 4^e position et la voiture n° qui est en 10^e position.
- La voiture n° 9 a voitures devant elle.
- La voiture n° a 6 voitures devant elle.

35 trente-cinq

3/ JE M'ENTRAINE TOUT SEUL

Des exercices de prolongement à résoudre sans aide.

4/ JE RÉFLÉCHIS AVEC ILA ET BASILE

Une situation problème pour donner du sens aux mathématiques et mettre en place des stratégies de raisonnement et de résolution.

23 Position d'un nombre inférieur à 20

DATE :

JE M'ENTRAINE TOUT(E) SEUL(E)

5 Colorie en orange le lapin en 4^e position.

Colorie en bleu le lapin en 6^e position.

- Il y a lapins avant le 7^e.



6 Voici une pile de livres. Observe-la bien puis complète :

À quelles positions de la pile se trouvent les livres de lecture et d'animaux ?

- LECTURE → position n°
- ANIMAUX → position n°

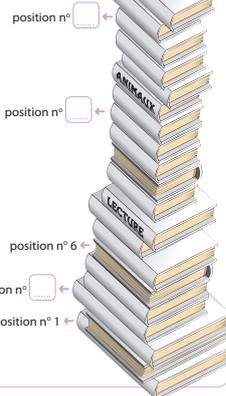
Colorie en vert le livre situé tout en haut de la pile.

Le livre de MATHS est en 12^e position. Colorie-le en bleu et écris son nom.

Le livre de SPORT a 3 livres au-dessus de lui. Retrouve-le et écris son nom.

Colorie en rouge le livre situé juste au-dessus du livre en 6^e position.

Colorie en orange le 7^e livre au-dessus du livre de lecture.



36 trente-six

JE RÉFLÉCHIS AVEC ILA ET BASILE

7 Combien vois-tu d'enfants sur ce dessin ? →



Écris les prénoms des enfants qui se trouvent en 8^e position et en 4^e position.

- 8^e position →
- 4^e position →

Complète la phrase suivante. Qui a gagné la course ? →

- Tom se trouve en position.

JE JOUE AVEC ILA ET BASILE

8 Colorie le numéro du cheval qui est en 3^e position en vert, du cheval qui est en 6^e position en bleu et du cheval qui est en 9^e position en rose.



Combien de chevaux sont devant l'avant-dernier cheval ? →



Quand je compte de 2 en 2, je saute un nombre chaque fois.
Compter de 2 en 2, de 0 à 20 et de 1 à 19.



37 trente-sept

5/ JE JOUE AVEC ILA ET BASILE

La leçon se termine par un jeu, un exercice ludique qui permet de réinvestir les connaissances acquises ou en cours d'apprentissage.

6/ JE COMPTE, JE CALCULE DE TÊTE

Des exemples pour un rituel quotidien de calcul mental.



en savoir plus

Une méthode composée d'un manuel et d'un carnet qui garantit au mieux l'autonomie de l'élève et la réussite par des exercices progressifs et de nombreux problèmes.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Nombres et calculs.
- Grandeurs et mesures.
- Espace et géométrie.



LA MÉTHODE

LE MANUEL

Une démarche pédagogique adaptée et structurée en lien avec les compétences prévues par le programme :

- l'évaluation diagnostique : pour tester le niveau des élèves avant le début de la séquence ;
- la solution experte : l'élève assiste au déroulement de la solution experte d'un problème. Cette solution met en jeu des compétences relatives à la leçon. C'est le cœur de la méthode « Compagnon Maths » ;
- l'application : des problèmes et exercices à résoudre en s'appuyant sur la solution experte.

DANS LE CARNET DE LEÇONS

L'élève retrouve le résumé de chaque notion avec des définitions, des règles à connaître et des exemples pour illustrer les connaissances visées dans le manuel. Plus léger que le manuel, le carnet de leçons peut accompagner l'élève à la maison sans alourdir le cartable.

Le carnet de leçons est aussi un support de pédagogie différenciée. Il peut être utilisé en classe en soutien.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Il propose les corrections des exercices mais aussi :

- des conseils ;
- les objectifs et les démarches pour préparer la classe ;
- les évaluations pour mesurer les progrès.



LES EXERCICES RESSOURCES

Pour chaque niveau, plus de 430 exercices et problèmes supplémentaires à imprimer ou à projeter, ainsi que leurs corrigés. Rendez-vous page 74.



LA VERSION INTERACTIVE

Une version projetable à l'identique et des exercices interactifs sont proposés.

Fonctionne hors connexion Internet et sans aucune limitation dans le temps sur tout support, ordinateur, tablette.

Manuel + carnet de leçons CE2	CMAML06 (978-2-7581-4381-9)	15,50 €
Guide enseignant CE2	CMAGU06 (978-2-7581-4382-6)	55 €
5 carnets de leçons CE2	CMALE06 (978-2-7581-4613-1)	25 €
Manuel + carnet de leçons CM1	CMAML07 (978-2-7581-1965-4)	15,50 €
Guide enseignant CM1	CMAGU07 (978-2-7581-4365-9)	55 €
5 carnets de leçons CM1	CMALE07 (978-2-7581-4492-2)	25 €
Manuel + carnet de leçons CM2	CMAML08 (978-2-7581-4380-2)	15,50 €
Guide enseignant CM2	CMAGU08 (978-2-7581-4579-0)	55 €
5 carnets de leçons CM2	CMALE08 (978-2-7581-4608-7)	25 €



DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE
compagnonmaths.sedrap.fr



Plus de 430 exercices et problèmes par niveau pour s'entraîner en mathématiques.
Des exercices adaptés à toute méthode.



LA MÉTHODE

Des ressources pédagogiques compatibles avec toute méthode de mathématiques.

Les exercices, accompagnés de leurs corrigés, apparaissent par ordre de difficulté, ce qui permet la différenciation.

Enfin, grâce à son format, cet outil permet à l'enseignant de projeter ou d'imprimer les nombreux exercices.

CD ressources CP	CMACD04 (978-2-7581-4678-0)	95 €
CD ressources CE1	CMACD05 (978-2-7581-4679-7)	95 €
CD ressources CE2	CMACD06 (978-2-7581-4798-5)	95 €
CD ressources CM1	CMACD07 (978-2-7581-4799-2)	95 €
CD ressources CM2	CMACD08 (978-2-7581-4800-5)	95 €



Les nombres décimaux : addition et soustraction

1 Pose puis effectue les opérations suivantes.

• 21,43 + 6,9 • 59,08 + 0,9 • 84 + 4,23 • 13,4 + 27,65 • 22,24 + 22,4

• 25,7 - 13,92 • 15,08 - 9,27 • 45 - 6,84 • 38,08 - 28,8

2 Que doit-on ajouter aux nombres suivants pour obtenir 10 ?

• 1,45 + = 10 • 9,6 + = 10
• 7,70 + = 10 • 0,9 + = 10
• 8,4 + = 10 • 0,7 + = 10

Que doit-on ajouter aux nombres suivants pour obtenir 100 ?

• 12,4 + = 100 • 90,7 + = 200
• 39,6 + = 100 • 84,6 + = 100
• 76,5 + = 100 • 0,9 + = 100

Que doit-on ajouter aux nombres suivants pour obtenir 1 000 ?

• 738,5 + = 1 000
• 947,4 + = 1 000
• 699,2 + = 1 000
• 600,7 + = 1 000
• 500,1 + = 1 000
• 2,5 + = 1 000

3 La caisse de légumes pleine pèse 2,5 kg. Une fois les légumes retirés, la caisse pèse 1,3 kg. Quelle est la masse des légumes ? Pose l'opération.

4 Mesure la longueur totale de la ligne brisée. Exprime-la en cm.

5 Pour faire 3 gâteaux, Camille utilise 2,75 kg de farine, 1,8 kg de fruits, 0,7 kg de sucre et 0,42 kg de crème fraîche. Quelle est la masse totale des ingrédients ? Pose l'opération.

Les nombres décimaux : addition et soustraction

6 Pose et effectue les opérations suivantes. Vérifie les résultats avec la calculatrice.

• 43,05 + 0,9 • 73 + 0,86 • 6,08 + 1,9

• 143,26 + 87,98 • 521,23 + 1,6 + 7,02 • 514,28 - 47

• 8 000 - 65,4 • 702,08 - 398 • 9,03 - 7,18

7 Au marché, maman dépense 1 € et 45 centimes pour des tomates, 6,73 € pour des fruits et 0,86 € pour une salade. Combien maman a-t-elle dépensé ? Pose l'opération.

Elle paie avec un billet de 10 euros. Combien le marchand doit-il lui rendre ? Dessine les pièces.

8 Les côtés du terrain de monsieur David mesurent 17,8 m, 46,9 m, 35,5 m et 18 m. Monsieur David veut clôturer son champ. Quelle longueur de clôture doit-il acheter ? Pose l'opération.

9 Chez le boulanger, j'achète 6 croissants à 0,71 € l'un et 5 pains aux raisins à 1,02 € pièce. Combien ai-je dépensé ? Pose l'opération.

Je paie avec un billet de 20 euros. Combien le boulanger doit-il me rendre ? Pose l'opération.

Une version numérique interactive de la collection « Compagnon Maths », à utiliser sur tout support numérique et utilisable hors connexion.



LA MÉTHODE

Des manuels et fichiers interactifs* disponibles hors-connexion Internet pour :

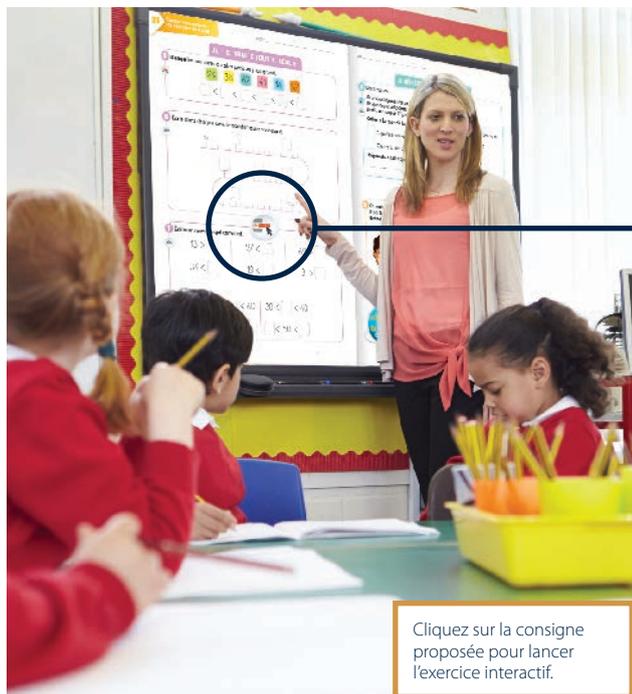
- le travail collectif en classe : le manuel est projeté comme support du cours et les exercices peuvent être résolus collectivement ou individuellement.
- la remédiation : l'élève peut s'exercer seul sur un ordinateur ou une tablette. Il peut renseigner ses réponses et les valider puis le cas échéant se corriger pour trouver la bonne réponse.

Un complément innovant et unique aux manuels et fichiers de l'élève :

- une interface conviviale, fonctionnelle et interactive ;
- des graphismes développés et attrayants ;
- des outils pratiques et faciles à utiliser pour animer la classe, préparer les cours ou mettre en place des activités en autonomie.

UTILISATION

- Manuel et fichiers projetables à l'identique de la version papier.
- Des icônes cliquables sont proposées sur chaque page pour rentrer dans les exercices interactifs, qui s'ouvrent en plein écran.
- L'élève peut alors saisir ses réponses, les vérifier, se corriger et recommencer.
- Application compatible Mac, PC, iOS et Android.



Cliquez sur la consigne proposée pour lancer l'exercice interactif.



TESTER LA VERSION INTERACTIVE SUR compagnonmaths.sedrap.fr

OFFRE NUMÉRIQUE INTERACTIVE*

Niveau	10 manuels papier + version interactive 255€	20 manuels papier + version interactive 410€
CP	CMANUE412 (978-2-7581-4879-1)	CMANUE422 (978-2-7581-4878-4)
CE1	CMANUE051 (978-2-7581-4602-5)	CMANUE052 (978-2-7581-4595-0)
CE2	CMANUE061 (978-2-7581-4603-2)	CMANUE062 (978-2-7581-4596-7)
CM1	CMANUE071 (978-2-7581-4604-9)	CMANUE072 (978-2-7581-4597-4)
CM2	CMANUE081 (978-2-7581-4607-0)	CMANUE082 (978-2-7581-4600-1)

* Les manuels et fichiers sont tous projetables, et la presque totalité des exercices présents dans les fichiers *Compagnon Maths* est proposée en version interactive. Pour les manuels, c'est une sélection d'exercices qui est proposée en version interactive (environ 1 par page).

FONCTIONNALITÉS INTERACTIVES



DÉPLACER



ÉCRIRE



COCHER



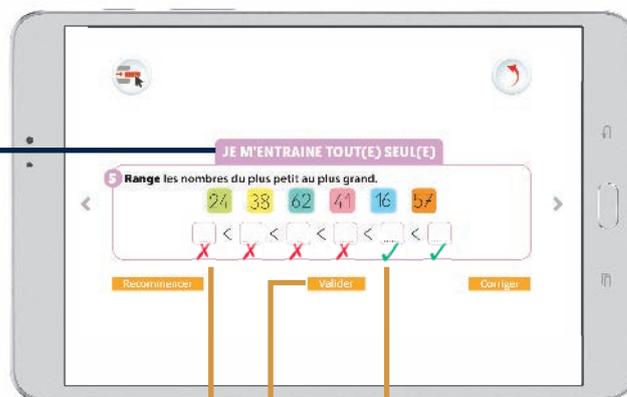
CHOISIR DANS UNE LISTE



RELIER



TROUSSE INTERACTIVE



La réponse est fausse.

L'élève peut vérifier ses réponses en cliquant sur le bouton « valider ».

Le symbole vert s'affiche, l'élève constate que sa réponse est exacte après avoir cliqué sur le bouton « valider ».



Des cahiers individuels pour s'entraîner et progresser dans tous les domaines des mathématiques.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Consolider les connaissances en mathématiques.
- Développer l'autonomie dans le travail.



LA MÉTHODE

Compatibles avec n'importe quelle méthode de mathématiques, les cahiers de réussite proposent une multitude d'exercices, avec pour chaque leçon, un large choix de problèmes.

Afin de couvrir l'intégralité des thèmes au programme, deux cahiers d'entraînement sont disponibles pour chaque niveau du CE2 au CM2 :

- cahier géométrie et mesures ;
- cahier nombres et calculs.

Grâce au format individuel du cahier et aux exercices progressifs proposés, l'élève peut avancer et évoluer à son rythme.

Les corrigés projetables sont disponibles en ligne sur sedrap.fr.



Cahier de réussite géométrie et mesure CE2 – lot de 5 cahiers	CMALO06A (978-2-7581-4931-6)	19,50 €
Cahier de réussite nombres et calculs CE2 – lot de 5 cahiers	CMALO06B (978-2-7581-4932-3)	19,50 €
Cahier de réussite géométrie et mesure CM1 – lot de 5 cahiers	CMALO07A (978-2-7581-4933-0)	19,50 €
Cahier de réussite nombres et calculs CM1 – lot de 5 cahiers	CMALO07B (978-2-7581-4934-7)	19,50 €
Cahier de réussite géométrie et mesure CM2 – lot de 5 cahiers	CMALO08A (978-2-7581-4935-4)	19,50 €
Cahier de réussite nombres et calculs CM2 – lot de 5 cahiers	CMALO08B (978-2-7581-4948-4)	19,50 €

Les durées 58

1 Calcule, à chaque fois, la durée qui s'est écoulée.

lundi matin

lundi matin

lundi matin

lundi après-midi

lundi matin

mardi matin

lundi matin

mercredi après-midi

2 Observe cet extrait de relevé d'appels téléphoniques.

Communications du 20/03 au 19/05			
Locales:	4 min 16 s	4 appels	
Nationales:	2 h 55 min 35 s	35 appels	
Vers mobile:	1 h 33 min 1 s	35 appels	

Calcule le temps total des différentes communications.

.....

Calcule le temps d'appel moyen d'une communication locale, puis d'une communication nationale.

.....

3 Effectue les calculs.

- 2 h 20 min + 49 min =
- 36 min 45 s + 40 s =
- 3 min 26 s + 2 h 59 min 30 s =
- 7 h 40 min 38 s + 2 h 19 min 22 s =
- 4 h – 2 h 10 min =
- 25 min – 7 min 35 s =
- 15 min 20 s – 50 s =
- 12 h – 6 h 10 min =

4 Tous les matins, mon voisin fait 35 min de jogging. Combien de temps consacre-t-il au jogging durant le mois de mai ? Exprime le résultat en heures et minutes.

.....

Admettons qu'il y consacre autant de temps chaque mois. Combien de temps consacre-t-il au jogging sur une année ? Exprime ton résultat en jours et heures.

.....

18



Un outil ludique pour mettre en application les connaissances en mathématiques.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Approfondir les connaissances en mathématiques.
- Développer le travail en autonomie.



LA MÉTHODE

Des exercices adaptés à chaque niveau sont proposés autour des 3 grands domaines : connaissance des nombres et du calcul, géométrie, grandeurs et mesures.

Composés de 42 fiches photocopiables, les *Coloriages Magiques* proposent des exercices en lien avec le programme et des énigmes à résoudre pour trouver le code couleur du coloriage à réaliser. Ils facilitent la gestion de l'hétérogénéité en classe en permettant aux élèves de travailler en autonomie. Ils sont adaptés aux séances de remédiation et d'aide personnalisée, et conformes aux I.O.



Pour chaque fiche, une thématique clairement identifiée, un exercice ou un problème à résoudre pour découvrir le code couleur du coloriage magique, et un beau dessin à colorier pour valider le résultat obtenu.

Fichier CP	COL003U (978-2-7581-4396-3)	75 €
Fichier CE1	COL010U (978-2-7581-5000-8)	75 €
Fichier CE2	CMA2FI (978-2-7581-1632-5)	75 €
Fichier CM1	COL001U (978-2-7581-4170-9)	75 €
Fichier CM2	COL002U (978-2-7581-4171-6)	75 €

Nombres décimaux : addition et soustraction

1 Observe le tableau. Les croix indiquent les achats réalisés par chaque enfant. Calcule sur ton cahier de brouillon la somme que chacun doit payer et ce que le vendeur va lui rendre. Écris tes réponses dans le tableau. Classe les sommes rendues par ordre croissant : de la plus petite à la plus grande (de 1 à 5).

codes	achat 1	achat 2	achat 3	achat 4	achat 5	somme à payer	somme à rendre	monnaie rendue	classement
a. Lina	X			X			70,50 €		
b. Théo		X	X	X			39,50 €		
c. Paul	X	X					97 €		
d. Manon		X	X	X	X		95,50 €		
e. Jules	X	X	X		X		116 €		

2 Reporte les codes de l'exercice 1 puis colorie avec les couleurs indiquées.

classement codes	GRIS	JAUNE	ORANGE	VERT	BLEU
		2	3	1	5



Un outil de manipulation en 3D pour se repérer dans l'espace, travailler la géométrie et aborder les fractions.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le raisonnement logique et mathématique.
- Travailler dans l'espace, sur plan horizontal et vertical.
- Appréhender les formes géométriques.



LA MÉTHODE

Outil de manipulation par excellence, «Fractionary» combine un vaste choix d'activités autour des mathématiques et de la géométrie. Pratiques, les blocs en mousse, une fois humidifiés, adhèrent à toute surface lisse telle que le tableau de classe.



LE CONTENU

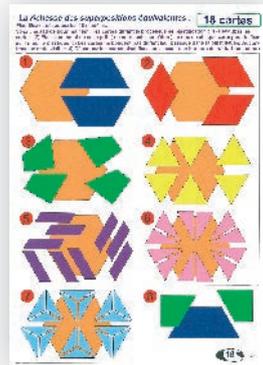
LE KIT DE BASE



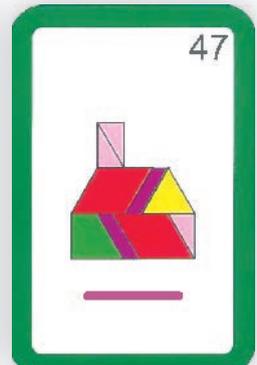
70 blocs en mousse haute densité



60 cartes couleurs d'exercices



1 guide d'utilisation



71 modèles de construction en plan vertical



MANIPULATION

LE FICHIER ÉLÉMENTAIRE

Brevet 01 "savoir lire"
La valeur des blocs a été découverte lors de leçons précédentes. Voir explications dans le "guide des fiches".
Consigne: 2 élèves. Un élève lit la fiche. L'autre élève lève les blocs (il ne voit pas la fiche). Le levure a les 8 blocs devant lui.
Maman 2. Le levure lit en fraction. Le levure lève le bloc côté et le nomme en couleur. Maman 2. Le levure lit en couleur. Le levure lève le bloc côté et le nomme en fraction.

Fractionary **COMPÉTENCES SPATIALES** **Objectifs.**

B) Agir le retournement.
Comment retourner un bleu foncé avec 2 verts ?

1 Ce vert va "recouvrir" la moitié du bleu foncé.
2 Mais au passage, il autor-varie les orientations, comment faire ? "Saute" moitié de ce "et foncé".
Par rotation ?
"Faut-il comme une roue"
Aucune des orientations spatiales observées ne le permet.
Donc en tournant le bloc "comme une roue", c'est impossible.

3 Par retournement ?
"Faut-il comme une crêpe ?"
OUI ! Le retournement spatial est obtenu en passant le papier.
En tournant le bloc "comme une crêpe", cela devient possible.

Faites des blocs (depuis une base de symétrie, la plus en moins en profondeur) selon les deux notions de ce tableau sans les avoir obtenus. Contournez à l'aide de spatules rouges les "Lévelés" à l'aide de blocs, le dessin à gauche.

LE KIT COMPLÉMENTAIRE



6 plateaux d'encastrement



36 cartes « casse-tête »

Pour compléter le jeu «Fractionary», les 6 plateaux d'encastrement autocorrectifs permettent à 6 élèves d'emboîter des blocs géométriques dans une figure creusée.

Les plateaux sont accompagnés de 36 cartes modèles à découper, de difficultés progressives.

Fractionary – Kit de base + kit complémentaire + fichier élémentaire	FRACLO2	269 €
Fractionary – Kit de base + fichier élémentaire	FRACJE2	179 €
Fractionary – Kit complémentaire	FRACCE	99 €
Fractionary – Recharge de 35 blocs	FRACRE	70 €



Manipuler les nombres pour mieux comprendre leurs propriétés.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Écrire et représenter les nombres jusqu'à 1 000.
- Passer de la représentation concrète des nombres à leur représentation abstraite.
- Connaître les décompositions additives des nombres jusqu'à 1 000.
- Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction.



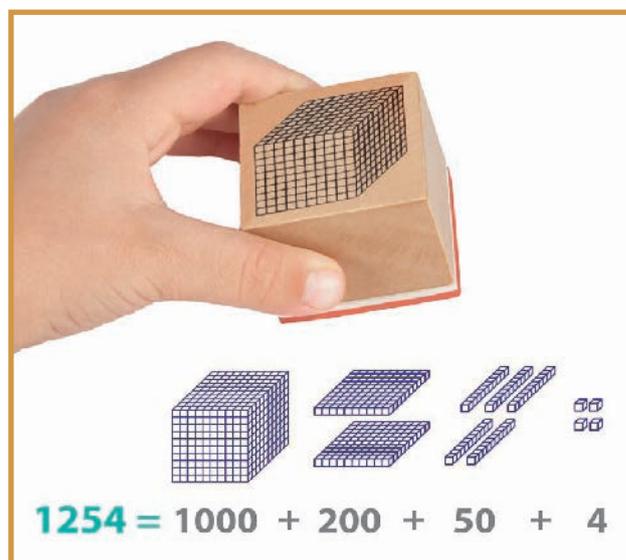
LA MÉTHODE

Grâce à du matériel de manipulation inspiré de la pédagogie Montessori et des tampons représentant ce matériel, les enseignant(e)s peuvent facilement mettre en place des ateliers différenciés et adaptés aux besoins de chaque élève. Les tampons sont également très utiles pour le passage du concret à l'abstrait et permettent également de rendre l'apprentissage des opérations plus visuel.



LE CONTENU

- Le coffret «Mes premiers nombres avec des blocs de base 10» contenant :
 - 125 blocs de couleurs différentes : 105 blocs unités, 10 blocs dizaines, 10 blocs centaines ;
 - 45 cartes superposables (recto : nombre en chiffres ; verso : nombres représentés en blocs).
- Le coffret «Tampons de décomposition numérique (base 10)» contenant :
 - 4 tampons en bois représentant l'unité, la dizaine, la centaine et le millier.
- 1 guide pédagogique ;
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires.



Un coffret pour inventer des problèmes mathématiques afin d'apprendre à les résoudre.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Identifier les éléments constitutifs d'un problème mathématiques.
- Créer des problèmes mathématiques.
- Résoudre des problèmes mathématiques.



LA MÉTHODE

Grâce à une approche ludique, les élèves créent des problèmes et mobilisent ainsi les compétences nécessaires à leur compréhension. Les problèmes ainsi produits sont ensuite résolus pour vérifier qu'aucune information n'ait été oubliée.



LE CONTENU

- Le coffret « Inventer et résoudre des problèmes mathématiques » contenant :
 - 5 roulettes avec flèches tournantes ;
 - 42 cartes pictogrammes.
- 1 guide pédagogique.
- Des fiches à photocopier pour mener des ateliers complémentaires .



Inventer et résoudre des problèmes AKØ1ØLO (978-2-7581-5074-9) 49 €



Un outil ludique pour réinvestir toutes les notions de la découverte du monde au cycle 2.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Approfondir les connaissances du domaine « Découverte du monde ».
- Développer le travail en autonomie.

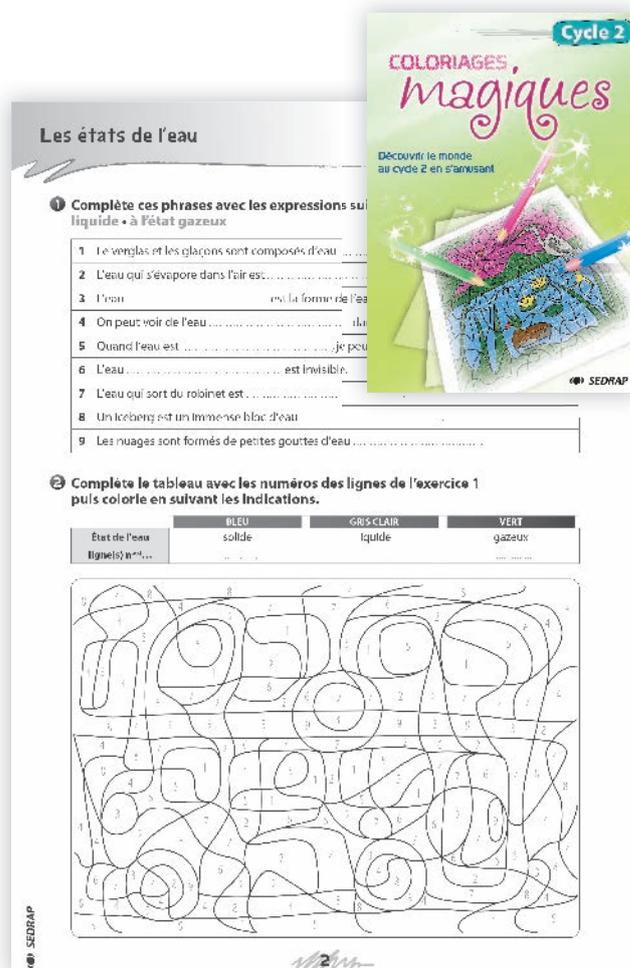


LA MÉTHODE

Composés de 42 fiches photocopiables, les *Coloriages magiques* proposent des exercices en lien avec le programme et des énigmes à résoudre pour trouver le code couleur du coloriage à réaliser. Ils facilitent la gestion de l'hétérogénéité en classe en permettant aux élèves de travailler en autonomie. Ils sont adaptés aux séances de remédiation et d'aide personnalisée.

LES GRANDES THÉMATIQUES ABORDÉES :

- La matière
- Le monde du vivant
- Les objets techniques
- L'espace
- Le temps
- Les organisations du monde



Découverte du monde

COLØ12U (978-2-7581-5041-1)

75 €



Un ensemble d'activités à l'oral et à l'écrit pour aborder les thématiques au programme du CP au CE2 en suivant la démarche d'investigation.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Décrire et comprendre le monde.
- Développer les capacités de raisonnement.
- Contribuer à la formation de citoyens.



LA MÉTHODE

« Les Reporters du monde » mettent en avant la démarche d'investigation pour développer les capacités d'analyse et de synthèse des élèves. Il s'agit de les amener à développer une démarche scientifique (questionner, observer, expérimenter, décrire, raisonner...).

Un lot de 36 « posters situations » répartis par thématique.



LE CONTENU

Les 6 thèmes du programme :

- La matière
- Les objets techniques
- Le monde du vivant
- L'espace
- Le temps
- Les organisations du monde

Un classeur comprenant :

- 1 CD avec les posters en version projetable et des images complémentaires à exploiter en classe ;
- 1 fiche « carnet du reporter » par poster : ces fiches permettent aux élèves d'illustrer la leçon à leur façon ;
- 1 fiche d'activité photocopiable par niveau et par poster (soit au total 108 fiches) ;
- 1 guide de l'enseignant avec les objectifs des séquences, le vocabulaire, des conseils de conduite de classe, les corrigés d'activités, les consignes pour remplir le « Carnet du reporter ».



Le classeur seul (avec posters projetables dans le CD)

RDMCD04 | 978-2-7581-4694-0

219€



en savoir plus

Le poster avec des photos pour découvrir la notion et des mots-clés spécifiques à chaque séance.

LES REPORTERS DU MONDE RETOUR

ANIMAUX ET VÉGÉTAUX: DES ÊTRES VIVANTS









un animal

un âne

un végétal

une tulipe

naître

la naissance

se nourrir

grandir

Au fur et à mesure, l'élève construit son « Carnet du reporter ». Toutes les consignes sont notées dans le guide.

Les fiches sont disponibles en trois niveaux de difficulté pour adapter la pédagogie au niveau des élèves. Elles aident l'enseignant(e) à faire le point sur les acquisitions des élèves.

CARNET DU REPORTER 13

ANIMAUX ET VÉGÉTAUX: DES ÊTRES VIVANTS

LE MONDE QUI M'ÉTOURNE

Les photos cochées indiquent ce qui est vivant.







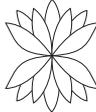

LE MONDE DES APPRENTIS CHERCHEURS

La vie d'une plante à graine

LE MONDE À INVENTER

Une frise fleurie Colorie cette mosaïque de fleurs.







LE MONDE DU VIVANT

FICHE 13 ANIMAUX ET VÉGÉTAUX: DES ÊTRES VIVANTS

1 Complète le texte avec les mots suivants.
animaux – se nourrissent – végétaux – vivants

Les hommes, les et les
..... . Contrairement aux objets, les êtres
grandissent et se reproduisent.

2 Dans la liste suivante, colorie uniquement les êtres
un crayon un ver-de-terre un livre un c.....

3 Colorie le rond en rouge quand la photographie rep
il s'agit d'un végétal.








4 Trouve trois noms d'êtres vivants et trois noms de c.....
êtres vivants

LE MONDE DU VIVANT

FICHE 13 ANIMAUX ET VÉGÉTAUX: DES ÊTRES VIVANTS

1 Complète le texte avec les mots qui conviennent.
animaux – grandissent – se nourrissent – végétaux – vivants

Les hommes, les et les végétaux sor
Contrairement aux objets, les êtres vivants naissent,
et se reproduisent.

2 Classe les mots de la liste ci-dessous dans la colon
une pierre – une pluie – du métal – de la mousse – un po
une voiture – un microbe

vivant	

3 Colorie le rond en rouge quand la photographie rep
il s'agit d'un végétal.

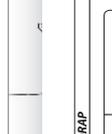




4 Parmi les animaux suivants, colorie ceux qui sont ov
le coq la tortue le lapin le

5 Numérote de 1 à 4, les étapes de la vie du chêne.






LE MONDE DU VIVANT

PRENOM:
NOM:

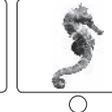
FICHE 13 ANIMAUX ET VÉGÉTAUX: DES ÊTRES VIVANTS

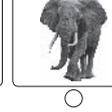
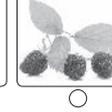
1 Classe les mots de la liste ci-dessous dans la colonne qui convient.
un arbre en hiver – la mer – une marmotte qui hiberne – le feu – un virus – un fauteuil massant

vivant	non vivant

2 Colorie le rond en rouge quand la photographie représente un animal, en bleu quand
il s'agit d'un végétal et en gris quand il s'agit d'un minéral.



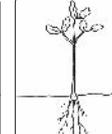
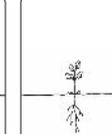



3 Parmi les animaux suivants, colorie ceux qui sont ovipares (naissent d'un œuf).
la grenouille la fourmi le tigre l'aigle le requin

4 Numérote de 1 à 4, les étapes de la vie du chêne.



LES REPORTERS DU MONDE

Un CD interactif qui permet de projeter et d'imprimer des cartes superposables pour donner du relief à la géographie.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Repérer les principales caractéristiques géographiques d'un territoire.
- S'interroger, analyser, émettre des hypothèses.



LA MÉTHODE

L'association de cartes thématiques et de calques superposables permet la mise en relation de phénomènes géographiques et humains, en France, dans les drom-com et en Europe.

Simple d'utilisation, le CD interactif propose tous les calques et les cartes en version imprimable et projetable. Ainsi, l'enseignant peut travailler collectivement avec ses élèves en ayant accès à de nombreuses fonctionnalités (zoom, placement d'étiquettes de villes, régions, etc.)



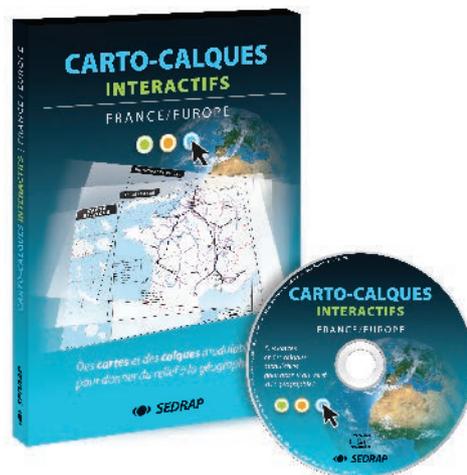
LE CONTENU

- 1 CD interactif (qui permet de travailler sur toutes les cartes et calques, de les projeter et de les imprimer), ainsi qu'un guide pédagogique.

Les carto-calques en version papier, avec des posters plastifiés au format 129 x 92 cm :

- pour la France (avec les nouvelles régions à jour) :
 - 4 posters (2 recto-verso) : reliefs, densités, climats et carte blanche ;
 - 3 calques : principales villes, transports, administratif.
- pour l'Europe :
 - 4 posters (2 recto-verso) : reliefs, densités, climats et carte blanche ;
 - 3 calques : principales villes, transports.

Les cartes et calques en version papier offrent la possibilité d'écrire avec des feutres effaçables à sec.



CD interactif (France + Europe) + guide	CRTCD12 (978-2-7581-4615-5)	179 €
Lot 3 cartes France + 4 calques	CRTG01 (978-2-7581-0919-8)	179 €
Lot 3 cartes Europe + 3 calques	CRTG02 (978-2-7581-0920-4)	179 €



Cinq frises historiques grand format complétées par la version interactive.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Se représenter les grandes périodes de l'histoire.
- Appréhender plusieurs dimensions du temps.
- Acquérir des repères de culture historique commune.
- Replacer dans leur contexte des œuvres étudiées dans le cadre de l'histoire de l'art.



LA MÉTHODE

La frise historique permet de présenter de façon claire et complète les principales périodes du programme.

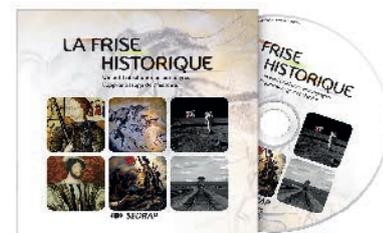
Le CD permet une projection de la frise dans son intégralité ou de chacun des posters. L'enseignant peut cliquer sur les visuels pour les afficher en grand et les étudier en détail.

Étude transversale possible de l'histoire des arts.

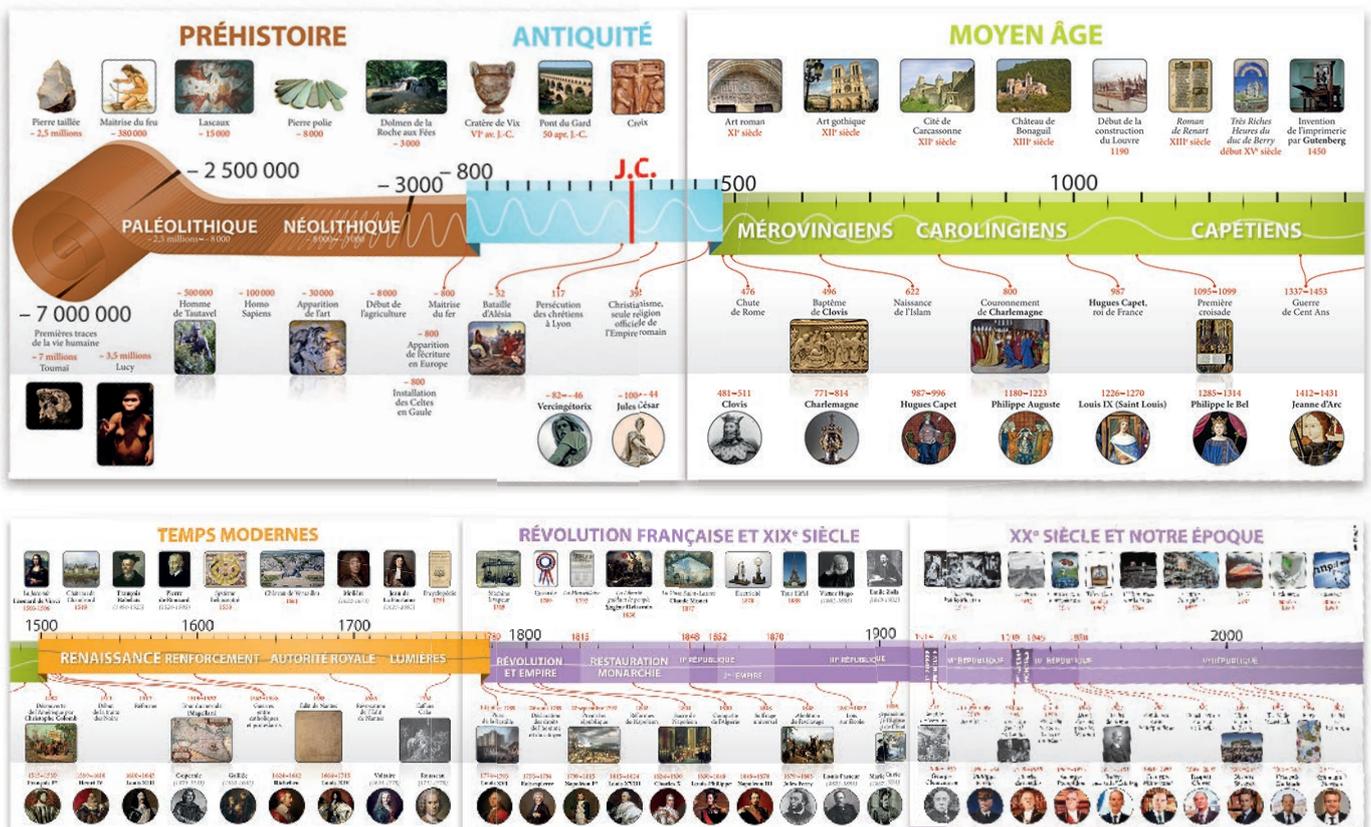


LE CONTENU

- 5 grands posters (70 x 100 cm) qui correspondent aux principales périodes historiques et présentent plusieurs niveaux d'informations illustrées.
- 1 CD qui contient :
 - 1 guide avec le rôle et les différentes utilisations possibles de la frise, des éclair-ages sur les époques et des pistes de travail élargies ;
 - La frise en version numérisée projetable ;
 - La frise vierge en version numérisée projetable et imprimable pour travailler avec les élèves, ainsi que les visuels imprimables pour la compléter.



La frise historique et le CD
5 posters de 70 X 100 cm FRISHIST (978-2-7581-4149-5) 179 €



5 POSTERS DE 70 X 100 CM



Un manuel documentaire et un guide de l'enseignant ainsi qu'une version numérique avec des animations de « Il était une fois... L'homme ».



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Identifier et décrire les grandes périodes historiques.
- Développer les capacités d'analyse et de synthèse.

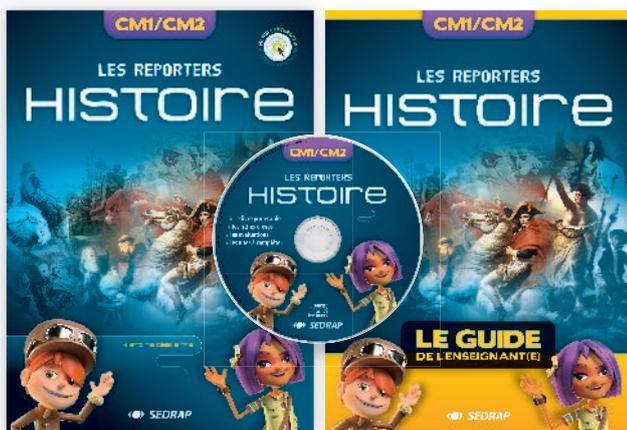


LA MÉTHODE

Ce manuel richement illustré, aéré et agréable à parcourir, met en avant de nombreux documents, cartes, frises et œuvres d'art permettant à l'élève de se repérer dans le temps et de retenir les éléments clés de la leçon.

Les gazettes à compléter permettent à l'élève-reporter de garder une trace de ses connaissances historiques sous forme d'article.

Le manuel	RHGNU12 (978-2-7581-4801-2)	15,50€
Le guide de l'enseignant + le CD	RHGGU12 (978-2-7581-4851-7)	55€



LE CONTENU

LE MANUEL

Découpé en 6 grands thèmes, il présente tous les documents qui serviront d'appui pour répondre aux questions du guide.

LES GRANDES THÉMATIQUES ABORDÉES :

NIVEAU CM1 :

- Et avant la France ?
- Le temps des rois.
- Le temps de la Révolution et de l'Empire.

NIVEAU CM2 :

- Le temps de la République.
- L'âge industriel en France.
- La France, des guerres mondiales à l'Union européenne.

LE GUIDE ET LE CD

- La partie théorique pour l'enseignant.
- La problématique liée à chaque période étudiée.
- Le déroulement « autour des images ».
- Des conseils pour exploiter le CD et ses ressources.

POUR CHAQUE LEÇON :

- la « gazette » à compléter par l'élève ;
- des évaluations à imprimer ;
- des fiches d'activités élève imprimables (exploitation des documents), à compléter et leurs corrigés.

LA VERSION NUMÉRIQUE

L'enseignant a la possibilité d'isoler et d'afficher chaque texte et chaque visuel par un simple clic. De nombreux extraits Il était une fois... L'homme sont proposés pour illustrer les périodes et événements.



Retrouvez la présentation de la version numérique en page 88.



Chaque chapitre propose la même structure

Des cartes, documents ou textes pour permettre à l'élève d'identifier facilement les points de la leçon.

16 La république à l'épreuve de la guerre

1792 - 1794

1 La 1^{re} République

Le 22 septembre 1792, l'Assemblée nationale est proclamée la 1^{re} République. Elle est proclamée à la suite de la victoire de Valmy, le 20 septembre 1792, qui permet à la France de conserver sa liberté.

La monarchie est abolie et remplacée par la République. Le pouvoir est confié à la Convention nationale, qui est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.



Le drapeau tricolore français, adopté le 15 juillet 1792. Il est composé de trois bandes horizontales de même hauteur, de couleur bleue, blanche et rouge.

2 La guerre aux frontières et la révolte à l'intérieur

La France est envahie par les armées prussiennes et autrichiennes. La Convention nationale déclare la guerre à l'Autriche et à la Prusse. Elle est chargée de défendre le territoire et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.

La Convention nationale est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.



La France en 1792, montrant les frontières et les territoires occupés.

3 La Terreur

5 septembre 1793

Le 5 septembre 1793, la Convention nationale proclame la Loi de exception. Elle est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.



Le guilhotin, symbole de la Terreur.

La Convention nationale est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.



Le Comité de salut public, organe exécutif de la Convention nationale.

4 La fin de la Terreur

27 juillet 1794

Le 27 juillet 1794, la Convention nationale proclame la Loi de répression. Elle est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.



L'exécution de Robespierre, le 28 juillet 1794.

La Convention nationale est chargée de gouverner le pays. Elle est composée de députés élus par les citoyens. Elle est chargée de préparer la loi et de surveiller l'exécution de la loi. Elle est chargée de déclarer la guerre et de faire la paix. Elle est chargée de déclarer l'état de siège et de faire la loi de exception.

Des zooms sur « une date », « une femme », « un homme », ou « un lieu » qui ont marqué la période étudiée.

zoom sur ...

Un homme

Robespierre (1758-1794)

Né à Arras en 1758, Maximilien de Robespierre est avocat, journaliste et homme politique. En 1791, il est élu député du tiers état pour l'Arras aux États généraux. Membre actif du club (ou groupe de discussion) des Jacobins, où des idées plus radicales sont discutées, Robespierre est élu à la Convention en septembre 1793. Il y siège parmi les Montagnards. Membre du Comité de salut public à partir de juillet 1793, il devient l'un des principaux initiateurs de la Terreur.



Portrait de Maximilien de Robespierre.

Il met en œuvre des revendications radicales des sans-culottes, orientant la tournure violente prise par la Révolution. Il élimine ses opposants en les faisant condamner à mort. Il est sans cesse à la tête de la Convention nationale, qui le force à quitter le 28 juillet 1794.

"On l'appelle le sans-culotte de la Convention nationale." (Lettre à son frère, 1793)

"Fais que l'homme du 15 juillet qui vit dans la liberté, soit plus libre que le sans-culotte, et que, comme le sans-culotte, il soit plus libre que le sans-culotte." (Lettre à son frère, 1793)

"Quand le gouvernement est le plus mauvais, l'insurrection est pour le peuple le plus bon et le plus indispensable des devoirs." (Lettre à son frère, 1793)

à retenir

- Le 22 septembre 1792, la levée en masse de la victoire de Valmy, la 1^{re} République est proclamée. C'est le début de la Convention.
- En septembre 1793, alors que les révolutionnaires sont en guerre contre l'Autriche et la Prusse et qu'une guerre civile se déclenche en France, Robespierre et les députés « Montagnards » prennent le pouvoir. Les opposants à la Révolution sont arrêtés et guillotines.
- Le 5 septembre 1793, la Convention nationale proclame la Loi de exception. L'exécution de Robespierre le lendemain.

POUR ALLER PLUS LOIN

Afin de ne pas réduire cette phase de la Révolution française à la figure de Robespierre, remonte que les idées de la Révolution sont donc sur un autre révolutionnaire, tel que Danton.

HISTOIRE DES Arts

Les chansons patriotiques

Durante la Révolution, les **chansons populaires** se chargent de signifier les idées politiques. A partir d'une mélodie traditionnelle, les révolutionnaires changent les paroles ou créent de nouvelles mélodies.

Les paroles d'origine de la chanson **Marseillaise**, écrite par Louis de Broglie et Roussier, sont très patriotiques et reflètent l'enthousiasme du début de la Révolution.

Quand les sans-culottes s'opposent à la monarchie, les paroles deviennent plus violentes :

- « Chanson populaire, la France est asséchée à la lanterne »
- « Chanson populaire, la France est asséchée à la lanterne »
- « Chanson populaire, la France est asséchée à la lanterne »

Le **Carmagnole** (qui tire son nom de la ville italienne de Carmagnola) est une autre chanson révolutionnaire, ayant d'ailleurs donné son nom à ce type de chemise que portaient les sans-culottes. Le Carmagnole est une chanson révolutionnaire, ayant d'ailleurs donné son nom à ce type de chemise que portaient les sans-culottes.

Ainsi, au lieu de chanter le **Credo**, qui est le symbole de la religion, on chante le **Credo**, qui est le symbole de la religion.

Le **bonnet phrygien**, symbole de la liberté, est une autre chanson révolutionnaire, ayant d'ailleurs donné son nom à ce type de chemise que portaient les sans-culottes.

Le **Marseillaise** est une autre chanson révolutionnaire, ayant d'ailleurs donné son nom à ce type de chemise que portaient les sans-culottes.

Le drapeau tricolore

Sous l'ancien Régime, le royaume peut être symbolisé par les armoiries du roi légitime aux trois fleurs de lys d'or, ou bien par un **pavillon** (drapeau triangulaire blanc, couleur de la royauté) et couleur française par excellence.

Sous la Révolution, le bleu et le rouge, couleurs de Paris, sont ajoutés au blanc pour former les couleurs révolutionnaires et les armoiries des soldats de la Garde nationale.

Le drapeau tricolore (bleu, blanc, rouge) devient officiellement l'**emblème national** de la France en 1793.

Un parallèle est fait avec l'Histoire des arts, pour travailler l'histoire de façon transversale.



L'héritage : ce qui reste aujourd'hui de la période étudiée.

À retenir : une synthèse des points essentiels de la leçon.

Pour aller plus loin : des pistes pour approfondir le sujet.

Version numérique interactive innovante : des documents affichables en plein écran et des vidéos « *Il était une fois... L'homme* » pour enrichir les notions.



LA MÉTHODE

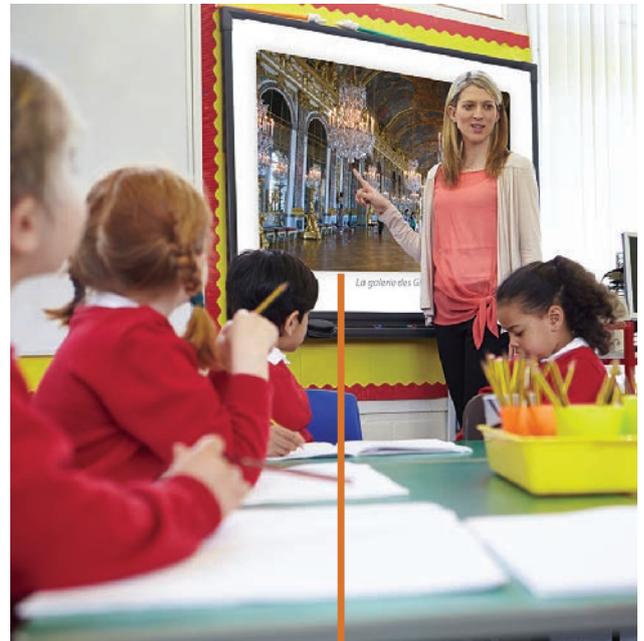
MANUEL PROJETABLE EN HAUTE DÉFINITION

La version numérique enrichie permet non seulement de projeter le manuel à l'identique de la version papier en haute définition, mais aussi d'isoler chaque œuvre, document, image et texte, pour l'afficher en plein écran.

Les élèves peuvent ainsi observer chaque photo, carte, frise ou illustration dans ses moindres détails !

10 manuels papier + version interactive	RHGUE781 (978-2-7581-4863-0)	255 €
20 manuels papier + version interactive	RHGUE782 (978-2-7581-4862-3)	410 €

- ✓ Fonctionne également sans connexion Internet.
- ✓ Compatible avec TNI, Mac, PC, tablettes et Smartphones iOS et Android.



Zoom sur les vidéos IL ÉTAIT UNE FOIS...

Histoire

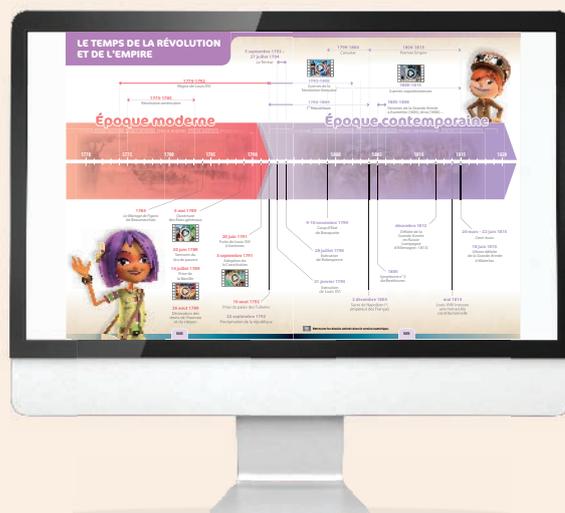
CM1 CM2

Plus de 30 vidéos de la collection « Il était une fois... L'homme » disponible d'un simple clic.

La célèbre série animée sur l'histoire permet d'illustrer, de manière originale et attractive, les périodes étudiées au programme.

FACILE ET INTUITIF

Accès aux vidéos *Il était une fois... L'homme* en cliquant directement sur les pictogrammes proposés. Chaque vidéo se lit en plein écran et haute résolution, en lien avec les thèmes étudiés.



HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE EN JEUX

Histoire et géographie

CM1 CM2

Des fiches photocopiables avec corrigés pour réinvestir ses connaissances en histoire et géographie de manière ludique et autonome.

LE CONTENU

Chaque dossier comprend 15 séquences de 2 fiches photocopiables, soit un total de 30 fiches proposant mots croisés, charades, mots mêlés... Mais aussi des conseils de lecture ou des pistes d'approfondissement.

Chaque séquence inclut aussi un « mémo » pour rappeler les notions essentielles de la thématique abordée.



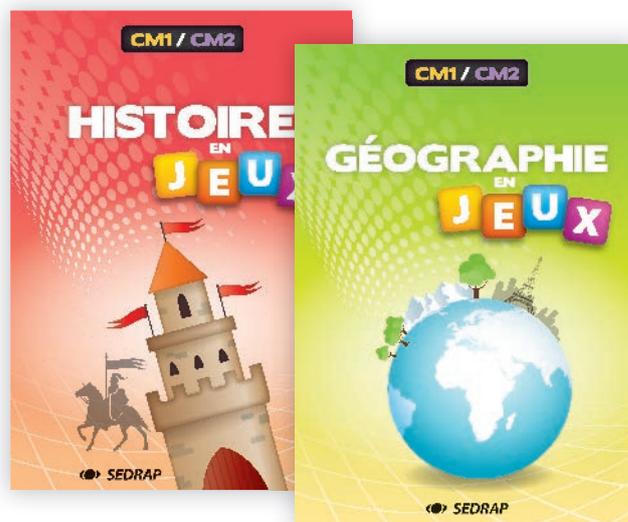
LA MÉTHODE

« Histoire en jeu » et « Géographie en jeu » sont conçus comme un ensemble de jeux autour de 15 thématiques.

Ces fichiers peuvent être utilisés de différentes façons en fonction des objectifs pédagogiques :

- en prolongement des activités de classe ;
- comme jeux d'évaluation en groupe ;
- comme activité individuelle de réinvestissement.

Corrigés inclus.



Histoire en jeu	RHICA0708 (978-2-7581-4624-7)	75 €
Géographie en jeu	RGECA0708 (978-2-7581-4625-4)	75 €



en savoir plus

Un outil de cycle complet projetable et imprimable pour aborder l'EMC et développer l'attitude citoyenne des adultes de demain.



LA MÉTHODE

Les Reporters EMC mettent en avant le travail de groupe, la réflexion et l'expression orale pour amener l'élève à :

- découvrir la citoyenneté et le respect ;
- penser par lui-même et avec les autres ;
- se questionner sur le monde ;
- argumenter ses positions.

En accord avec les programmes, les activités proposées permettent le travail en transversalité ainsi que la mise en place d'une pédagogie différenciée, grâce à 3 niveaux de difficulté par thème.

Les séquences proposées suivent toutes le même déroulé :

- rappel des programmes ;
- rubrique « Je découvre » : une situation de découverte invitant à la discussion ;
- rubrique « J'analyse » : différentes activités débouchant généralement sur une trace écrite ;
- rubrique « J'agis », avec 1 ou 2 propositions d'ateliers plaçant les élèves en situation d'acteur ;
- rubrique « J'échange » : une question pour conclure collectivement à l'oral ;
- ses prolongements pour aller plus loin.

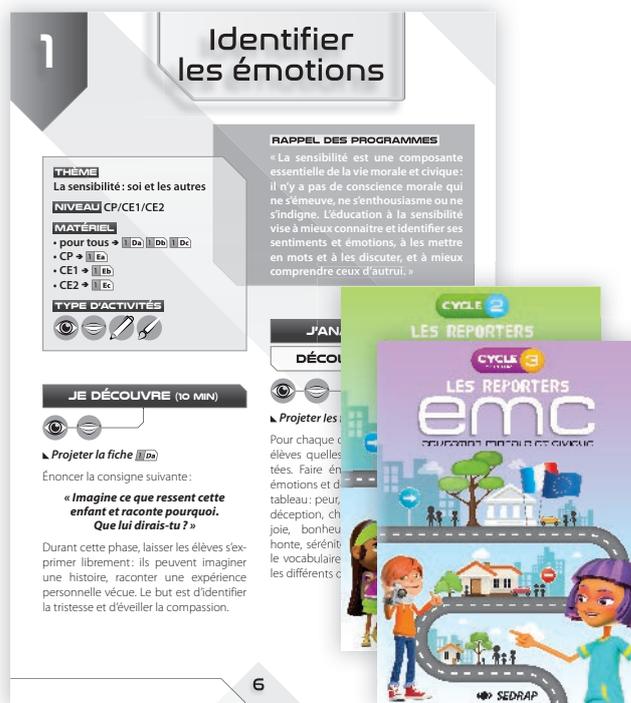
Les Reporters EMC cycle 2	REMCML11 (978-2-7581-4621-6)	129 €
Les Reporters EMC cycle 3	REMCML12 (978-2-7581-4622-3)	129 €



LE CONTENU

Pour chaque cycle, un CD avec :

- des fiches d'activités différenciées photocopiables pour les élèves ;
- des images, textes, œuvres d'art, photos, extraits audio et vidéo ;
- 1 guide enseignant(e) comprenant : la conduite de classe, les corrigés d'activités, des conseils pédagogiques.



1 Db Identifier les émotions

J'ANALYSE

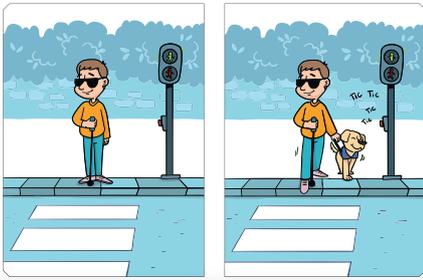
CLIQUEZ SUR L'IMAGE POUR VISUALISER LA VIDEO

REGARDE CES DIFFÉRENTES ŒUVRES, ELLES EXPRIMENT DES ÉMOTIONS. LESQUELLES?




4 Dc Accepter les différences

J'ANALYSE



4 Da Accepter les différences

JE DÉCOUVRE

Zoé a découvert qu'elle était atteinte d'une maladie grave. Son ami Léo souhaite organiser une course pour récolter des fonds. Au début, Zoé n'est pas d'accord car elle ne veut pas que les autres sachent qu'elle est malade. Zoé demande :

« Au fait, pourquoi ils ne viennent pas me voir, ceux de la classe ? »

Léo hésite puis lâche très vite :

« Ils ont peur d'attraper ta maladie. »

Le village de Zoé se ferme quelques semaines. L'idée de faire fuir ses copains de classe ne lui a jamais traversé l'esprit.

« N'importe quoi ! C'est pas contagieux, cette maladie ! Tu te fais bien toi ! »

— Une chance cette fête, finalement, répond Léo, en prenant les mains de son amie. Si tu viens, tu peux leur montrer à tous que tu te portes comme un charme. Même si tu es dans un fauteuil roulant.

— T'es raison ! Maman m'a expliqué que je dois vous soutenir. J'étais pas trop d'accord au début, mais j'ai réfléchi et je viendrai !

— Wouah ! »

Le jour J arrive enfin. Zoé quitte la voiture pour le fauteuil roulant avec l'aide de sa maman. Elle serre son écharpe d'une main tremblante.

« Ça va, ma Poulette ? Tu veux une couverture supplémentaire ? »

— C'est pas le froid, maman. Juste la peur.

— Et si les camarades ne veulent pas s'approcher de moi ? Léo dit qu'ils ont peur de ma maladie.

— Impossible. La directrice m'a expliqué que l'association a envoyé une vidéo, qui explique très bien ta maladie. On découvre où en est la recherche médicale. On y voit aussi les familles des malades, et des écoliers qui courent pour battre cette maladie. La vidéo est passée dans toutes les classes. Mais je t'ai déjà dit tout ça, il me semble ?

— Oui. Mais tu sais, un film c'est une chose, la réalité, une autre.

Zoé et sa maman entrent dans le hall de l'école. Un écran de télévision est suspendu sur l'un des murs. Il diffuse un film en continu. Mais elle n'a pas le temps de s'y attarder. Des dizaines d'élèves entourent Zoé pour la saluer.

« Un banc pour Zoé ! », crie M^{lle} Aurélien en se frayant un chemin au milieu de la bousculade.

Un barman d'apollaudissements s'élève et résonne contre les murs.

Zoé ne retient pas ses larmes. Son cœur est gros comme un ballon. Il a chassé la boue qui tournait dans son ventre. Mais elle s'est précipitée dans ses yeux pour y explorer.

Deux bras chauds s'immolent autour de ses épaules. Ceux de sa maman. Elle aussi a les yeux mouillés. Aucune des deux ne s'attendait à un tel accueil.

ÉCOUTE ATTENTIVEMENT.



1 Db Identifier les émotions

J'ANALYSE

REGARDE CES DIFFÉRENTES ŒUVRES, ELLES EXPRIMENT DES ÉMOTIONS. LESQUELLES?




Des pictogrammes aident à se repérer dans les activités.

Des fiches de travail différenciées pour réinvestir ses connaissances et aller plus loin.

Des documents projetables pour échanger et débattre : textes à lire et à écouter, illustrations, photographies, vidéos, œuvres d'art.

1 Ea Identifier les émotions

J'ANALYSE

Relie chaque œuvre d'art à son émotion.

MAIS QUE RESENTENT-ILS ?

TRISTESSE

JOIE

COLÈRE

PEUR






1 Eb Identifier les émotions

J'ANALYSE

Recopie l'émotion de la liste correspondante en dessous de chaque œuvre d'art. la colère — la peur — la joie — la tristesse.

MAIS QUE RESENTENT-ILS ?






1 Ec Identifier les émotions

J'ANALYSE

Écris l'émotion correspondante en dessous de chaque œuvre d'art.

MAIS QUE RESENTENT-ILS ?



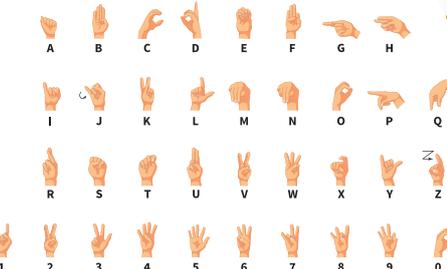



4 Dd Accepter les différences

J'AGIS

L'ALPHABET DE LA LANGUE DES SIGNES

JE PEUX ÉPELER MON NOM EN LANGUE DES SIGNES ?




Une nouvelle édition du manuel organisée autour de la démarche d'investigation pour amener l'élève à s'interroger, à formuler des hypothèses et à les vérifier.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Acquérir une démarche scientifique.
- Développer une attitude éco-citoyenne et responsable.



LA MÉTHODE

Dans chaque séquence, l'élève est amené à mettre en place une investigation guidée et à se positionner en chercheur. Il émet des hypothèses, expérimente, se documente puis conclut.

Les séquences sont construites en 4 étapes : « Je m'interroge », « J'explore », « Je comprends » et « Pour aller plus loin ».

Chaque leçon se termine par un quiz permettant à l'élève de se confronter à des questions rapides, consolidant ainsi ses acquis.

Le manuel est découpé selon 4 grands thèmes de 6 leçons chacun et couvrant les thèmes du programme :

- Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent.
- La planète Terre, les êtres vivants dans leur environnement.
- Matériaux et objets techniques.
- Matière, mouvement, énergie, information.

Chaque thème se conclut par 2 missions du reporters qui permettent de transposer les connaissances à des sujets d'actualités autour du développement durable, de la santé et de la sécurité.

ASPECT LUDIQUE : DÉPLIER LES CONNAISSANCES

Un origami pour s'auto-évaluer.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Un guide accompagne l'enseignant dans sa conduite de classe avec des apports théoriques, des conseils, des évaluations formatives et des origamis pédagogiques.



Les Reporters Sciences Manuel	RSCNU12 (978-2-7581-4907-1)	15,50 €
Les Reporters Sciences Guide de l'enseignant	RSCGU12 (978-2-7581-4997-2)	55 €

OFFRE NUMÉRIQUE

Niveau	10 manuels papier + version numérisée 255€	20 manuels papier + version numérisée 410€
CM1 CM2	RSCNUE121 (978-2-7581-4967-7)	RSCNUE122 (978-2-7581-4975-0)



Le classement des êtres vivants

3

JE M'INTERROGE

Achille, j'ai vu dans un reportage que les hommes sont des animaux, mais que nous sommes plus évolués, c'est tout !

Je ne suis pas d'accord, je ne marche pas à quatre pattes, moi ! Tu n'as qu'à dire que j'ai des points communs avec un lapin !

J'EXPLORE

A Comment classer les êtres vivants ?

Squelette externe et squelette interne, c'est quoi ? Le squelette est une structure rigide (os et cartilages) qui intervient dans trois fonctions importantes : le maintien du corps, la protection contre les chocs et le mouvement. Il nous permet de conserver notre forme. Comme pour le serpent (A), notre squelette est interne (présence de vertèbres). En revanche, chez les insectes ou les crustacés (B), le squelette est externe.

B Pour classer les êtres vivants, nous devons les observer et les décrire. Observe les êtres vivants de la page précédente. Liste les caractères (exemple : le nombre de pattes, la présence de poils) qu'ils partagent. Ensuite, reporte ces caractères dans le tableau ci-dessous (une croix indique que l'être vivant concerné les possède).

	grenouille	4 membres	squelette interne (os)	squelette externe	poils	plumes
être humain						
lapin						
renard						
rouge-gorge						
coccinelle						
papillon						

B Être vivant ou non ?

B Parmi les mots suivants, retrouve ceux qui désignent des êtres vivants, et surtout donne au moins trois raisons pour expliquer ta réponse.
Vache, champignon, roche, cerise, serpent, araignée, eau, volcan, poupe, ver de terre, montagne, nuage, herbe, souris mélanique.

JE COMPRENDS

A Le classement des êtres vivants : les boîtes

La classification scientifique pour traduire les liens de parenté entre les êtres vivants se fonde sur les caractères qu'ils ont en commun. On peut effectuer des regroupements dans des boîtes.

Deux animaux d'une même boîte partagent au moins un caractère commun.

Ces boîtes imbriquées permettent une classification des animaux :

- les **vertébrés** : le bouquetin, la marmotte, la buse et la taupe (un squelette interne, des yeux) ;
- les **tétrapodes** : le bouquetin, la marmotte et la buse (quatre membres) ;
- les **mammifères** : le bouquetin et la marmotte (des poils, des mammelles).

Cette classification permet de donner un nom à chacun des groupes d'animaux.

B Le classement des êtres vivants : l'arbre

On peut aussi faire apparaître les liens de parenté sous la forme d'un **arbre**. Les êtres vivants sont positionnés à l'extrémité des **branches**. Les branches les relient à leurs **ancêtres communs** (nœuds de l'arbre). En lisant l'arbre de gauche à droite, on découvre des relations de parenté : le lapin est plus proche du chat que du rouge-gorge ; le lapin et le chat partagent plus de caractères en commun, donc leur ancêtre commun est plus récent.

Classer des êtres vivants en utilisant certains caractères partagés (par exemple le squelette interne, la présence de plumes ou de poils...) permet d'identifier les liens de parenté. Plus le nombre de caractères communs entre deux êtres vivants est important, plus ils sont proches parents et plus leur ancêtre commun est récent.

1/ JE M'INTERROGE :
des documents pour valider ses représentations et émettre des hypothèses.

2/ J'EXPLORE :
phase d'expérience et/ou de recherche documentaire guidée.

3/ JE COMPRENDS :
acquisition ou consolidation des connaissances, avec une leçon illustrée.

QUIZ

Réponds par « vrai » ou « faux ».

- Pour classer les êtres vivants, on recherche les caractères qu'ils ont en commun.
- Un animal à squelette interne possède des vertèbres.
- L'être humain possède un squelette interne.
- La cigale et la fourmi ont un squelette externe.
- Tous les caractères communs entre des êtres vivants sont visibles à l'œil nu.
- La classification scientifique recherche les liens de parenté entre les êtres vivants.
- L'être humain et le chien possèdent des vertèbres.
- L'ancêtre commun du renard, de la coccinelle et du rouge-gorge avait des yeux et une bouche.

POUR ALLER PLUS LOIN

A Je ne l'aurais pas deviné

Parfois, les organismes vivants possèdent des points communs que l'on ne peut pas observer à l'œil nu.

Trois radiographies ont été prises au niveau du bassin de trois animaux. On voit que l'homme (A), le chien (B) et l'oiseau (C) possèdent tous des vertèbres.

B Famille et espèces : quelle est la différence ?

Le hamster d'Europe et le campagnol des champs possèdent un grand nombre de points communs : des poils brun-roux, quatre membres, une queue courte, des petits yeux, un squelette interne, des mammelles pour les femelles, des incisives développées. Mais ces deux rongeurs ne peuvent se reproduire entre eux : ils sont de la même famille, mais pas de la même espèce.

4/ POUR ALLER PLUS LOIN :
une ouverture sur les thèmes liés à celui du chapitre, pour une sensibilisation à la nature et à l'environnement.

Une évaluation en 3 parties :

- « Je sais, je retiens » pour vérifier les connaissances ;
- « Je comprends, j'analyse, je transfère » pour appliquer les connaissances ;
- « Je deviens chercheur » pour appliquer la démarche d'investigation.

LE CLASSEMENT DES ÊTRES VIVANTS

ÉVALUATIONS

NOM : _____ PRÉNOM : _____ DATE : _____

JE SAIS, JE RETIENS

Compétences : associer un animal à son squelette ; connaître et associer, quand c'est possible, chaque animal à son squelette.

Lequel de ces animaux possède un squelette externe ?

JE COMPRENDS, J'ANALYSE, JE TRANSFÈRE

Compétence : comprendre une représentation et interpréter.

Observe les animaux suivants.

A Dresse la carte d'identité de ces animaux (pattes, présence de poils, de crocs, de cornes).

	autruche	lion
nombre de pattes		
poils		
cornes		
sabots		
bec		
crocs		

JE DEVIENS CHERCHEUR

Compétence : trouver des éléments significatifs permettant de valider une hypothèse.

B Lucas émet l'hypothèse que la chauvesouris est plus proche de l'oiseau que de la souris. Est-ce que tu partages son avis ? Quelle est ton hypothèse ?

→ _____

C Teste ton hypothèse en complétant le tableau des caractéristiques à l'aide des 3 photos ci-dessous.

	poils	plumes	ailles	dents	queue
oiseau					
chauvesouris					
souris					

D La chauvesouris est-elle plus proche de l'oiseau ou de la souris ? Ton hypothèse est-elle validée ?

→ _____



en savoir plus

Un classeur avec des fiches à photocopier pour des expériences faciles à réaliser.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer la curiosité.
- Se donner une stratégie de recherche de l'information.
- Traiter l'information.
- Communiquer.



LA MÉTHODE

Cet outil est conçu pour mener des expériences facilement et simplement. Il propose 10 thèmes qui sont abordés en 3 parties :

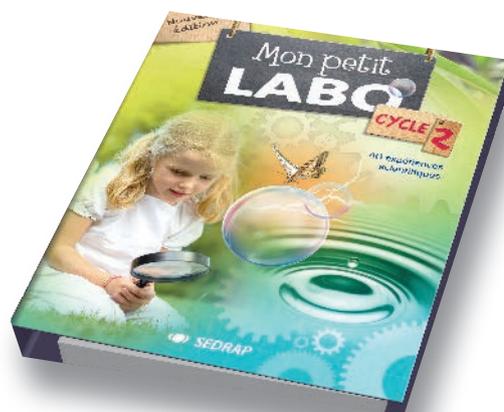
- comprendre : grâce aux fiches de questionnement comme point de départ, l'élève doit faire preuve de créativité ;
- manipuler : des fiches reproductibles guident l'élève dans ses démarches ;
- mettre en lien avec la réalité.

Mon petit labo – Cycle 2 LABOC2 (978-2-7581-1642-4) 89 €



LE CONTENU

- Des fiches avec les activités et expériences à mener.
- Des fiches solutions pour aider l'élève à s'évaluer.
- 1 guide de l'enseignant (marche à suivre, liste du matériel, pistes d'approfondissement...).
- 1 poster pour chaque thème (format A3).



Un dossier de 30 fiches photocopiables avec corrigés, abordant 15 thèmes de sciences.

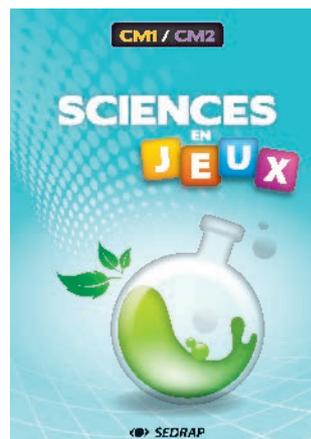


LA MÉTHODE

Chaque thème propose mots croisés, charades, mots mêlés... mais aussi des conseils de lecture ou des pistes d'approfondissement. Un « mémo » rappelle les notions essentielles à retenir.

Les thèmes abordés sont : l'eau ; la nutrition ; le monde animal, humain et végétal ; l'électricité ; l'informatique et le système solaire ; le soleil et les saisons.

Sciences en jeux RSCCA0708- (978-2-7581-4623-0) 75 €



en savoir plus

MON PETIT ATELIER D'ARTISTE

Arts

CP CE1 CE2 CM1 CM2



en savoir plus

Un coffret comprenant une mine d'idées pour réaliser facilement des activités originales!



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer le goût et la sensibilité artistique.
- Se familiariser avec différentes techniques.
- Améliorer la motricité fine.



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Un guide de l'enseignant qui contient pour chaque activité :

- 1 mise en avant des compétences travaillées ;
- 1 récapitulatif du matériel à utiliser ;
- 1 déroulement pas-à-pas en 4 photos pour une utilisation facile et attrayante ;
- des trucs et astuces (privilégiant notamment l'utilisation de matériel de récupération) ;
- des prolongements pour éveiller les plus jeunes à la culture artistique.

Mon petit atelier d'artiste Primaire | MPAPRI (978-2-7581-1944-9) | 69€



LA MÉTHODE

45 activités artistiques sont proposées autour de 10 thèmes : les couleurs, les formes, le graphisme, les matières, les sujets (portrait, fruits, légumes...), les arts et les mathématiques, l'art et l'éveil, l'art dans le monde, les activités en 3D et « à la manière de... ».

En plus du guide, retrouvez 10 affiches A3 représentant des réalisations d'élèves.



PLACE DES ARTISTES

Arts

PS MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2

Un livre pour découvrir et pratiquer les arts plastiques à l'école.



LA MÉTHODE

Entre théorie artistique et pédagogie des arts plastiques, *Place des artistes* permet à tous les enseignants, curieux ou confirmés, d'enrichir leurs situations d'apprentissage en arts.

Place des artistes | PLALIV2 (978-2-7581-5021-3) | 49€



en savoir plus

Un concept unique, permettant de réaliser de multiples créations à partir d'un seul support. Ces puzzles permettent aux enfants de s'exprimer dans le domaine des arts plastiques.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Développer la culture artistique et l'esprit créatif.
- Travailler «la pensée convergente» (reproduction d'un modèle à l'identique).
- Travailler «la pensée divergente»: grâce aux consignes ouvertes des puzzles, une multitude de créations est possible.



LA MÉTHODE

Les «Puzzles Art» sont un concept unique développé par Serge Boèche, en exclusivité pour les éditions SEDRAP, en France et à l'étranger. Chaque puzzle est composé d'un support plastique avec fond transparent et de 12 pièces carrées.

Chacune des 12 pièces représente un élément graphique original inspiré par un peintre ou par le style artistique d'un pays. Les pièces ont un point de jonction en leurs coins. C'est ainsi que l'enfant peut déplacer les 12 pièces librement, et obtenir une composition unique.

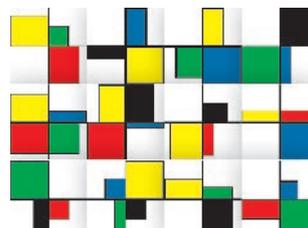
Au verso de chaque pièce, se trouvent les mêmes éléments graphiques, mais seuls les traits noirs apparaissent pour permettre la photocopie, facilitée par le format A4 du puzzle et sa faible épaisseur.

Le fond transparent du support permet donc de photocopier le dessin créé par l'enfant et de travailler ensuite sur cette œuvre unique, en coloriage par exemple.

Le fond transparent du puzzle permet de photocopier le dessin créé par l'élève.



Lot 3 puzzles au choix	PUZL03 (978-2-7581-1028-6)	92 €
Lot 6 puzzles au choix	PUZL06 (978-2-7581-1029-3)	175 €



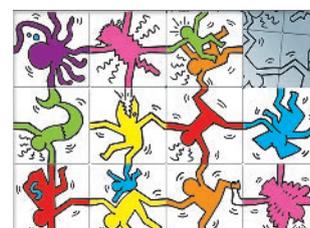
À la manière de... MONDRIAN
PUZMON2 9782841178070



À la manière de... LÉGER
PUZLEG 9782758106210



À la manière de... BRAQUE
PUZBRA 9782758103615



À la manière de... HARING
PUZHAR1 9782758107781



À la manière de... MATISSE
PUZMAT 029782841177882



À la manière de... l'art des Indiens d'Amérique
PUZ0001U 029782758142133



À la manière de... l'art chinois
PUZCHI1 9782758119906



À la manière de... l'art mexicain
PUZMEX 9782758140764



À la manière de... l'art égyptien
PUZ0002U 9782758142140



À la manière de... l'art australien
PUZAUS 029782758117612



Un outil ludique pour réviser et réinvestir ses connaissances en anglais.



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Acquérir du lexique.
- Approfondir l'étude du fonctionnement de la phrase.
- Développer le travail en autonomie.



LA MÉTHODE

Un apprentissage ludique, pour permettre aux élèves d'améliorer leurs compétences linguistiques. Ces derniers pourront apprendre du vocabulaire supplémentaire et mieux comprendre la structure grammaticale anglaise tout en se familiarisant avec les thèmes au programme (personne et vie quotidienne, repères culturels, imaginaire...).

Coloriages magiques anglais niveau 1	COL008U (978-2-7581-4864-7)	75 €
Coloriages magiques anglais CM2	COL009U (978-2-7581-4865-4)	75 €



Cet outil comprend 41 fiches photocopiables conformes aux I.O., avec des exercices et des énigmes à résoudre pour trouver le code couleur du coloriage à réaliser. Une fiche lexique, avec tout le vocabulaire par séquence, est également fournie.

Ma famille PRENOM : _____ NOM : _____

1 Observe l'arbre généalogique suivant et écris les mots proposés dans le tableau au bon endroit.

2 Complète le tableau avec les numéros des lignes de l'exercice 1 puis colorie en suivant les indications.

mot	MARRON CLAIR	ORANGE	ROUGE	JAUNE	MARRON FONCÉ	VERT CLAIR
grandfather	brother	father	sister	mother	grandmother	

Des exercices illustrés pour simplifier la compréhension.

Un réinvestissement ludique du lexique.

Le corps humain PRENOM : _____ NOM : _____

1 Observe le dessin suivant et écris les mots proposés dans le tableau au bon endroit.

2 Complète le tableau avec les numéros des lignes de l'exercice 1 puis colorie en suivant les indications.

mot	NOIR	ROUGE	MARRON	JAUNE	VERT	GRIS
hand	hair	arm	face	leg	foot	

Un coloriage sur le thème du Royaume-Uni ou des pays du Common Wealth.



CP

CE1

CE2

CM1

CM1

CM2

Un outil complet et attrayant pour initier vos élèves à l'anglais!
Une collection indispensable pour l'apprentissage de l'anglais du CP au CM2.

CAT AND MOUSE



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Découvrir une langue étrangère au travers de jeux et de chansons.
- Travailler l'écoute et l'expression orale.



LA MÉTHODE

LES THÈMES ABORDÉS ET LES NIVEAUX :

- Niveau 1 CP/CE1 : les animaux et leurs cris, les couleurs.
- Niveau 2 CE1/CE2 : fruits et légumes, les vêtements.
- Niveau 3 CE2/CM1 : la maison, Londres, les émotions, l'espace.

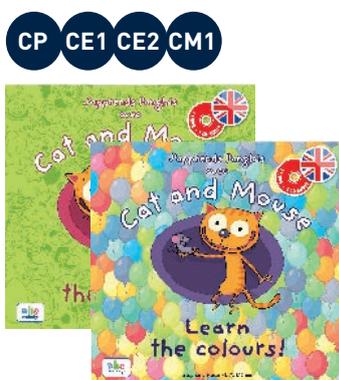
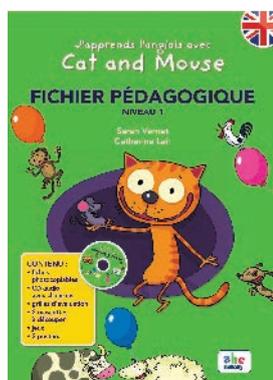
Chaque album contient un CD audio avec chansons et jeux de phonologie.



LE FICHER PÉDAGOGIQUE

- Pour chaque niveau 1 et 2 : un guide pédagogique, les flashcards, des mascottes à découper, des jeux, 2 posters.
- Pour le niveau 3 : fiches téléchargeables sur sedrap.fr.

Lot Niveau 1 (2 albums CD + 1 guide)	ME1033	135€
Lot Niveau 2 (2 albums CD + 1 guide)	ME1034	135€
Lot niveau 3 (4 albums CD + fiches pédagogiques)	ME1032	105€



HELLO KIDS



LES COMPÉTENCES CIBLÉES

- Lire et comprendre avec l'image et le contexte.
- Assimiler et mémoriser par la répétition.
- Développer l'écoute de la langue.
- Découvrir les cultures anglophones.



LA MÉTHODE

Une approche ludique et attrayante de la langue.

LES ALBUMS ANGLAIS «HELLO I AM»

Charlie from London	ME1013 (978-2-916947-70-9)	9,95 €
Lily from New York City	ME1014 (978-2-916947-72-3)	9,95 €
Max from Sidney	ME1015 (978-2-916947-71-6)	9,95 €
Fiona from Scotland	ME1016 (978-2-916947-73-0)	9,95 €

CM1 CM2



Existe aussi pour l'apprentissage de l'allemand avec *Felix Aus Berlin*.

ALLEMAND

L'album Felix Aus Berlin	ME1031 (978-2-9169-4785-3)	9,95 €
Le fichier pédagogique allemand	ME1030 (978-2-6169-4725-9)	79 €



Pour exploiter cet outil, découvrez le matériel d'écoute en page 57.



en savoir plus

CD Z'Histoires

DE LA MS AU CP

Désignation	Tarif: 80 € / Le lot de 6 albums + CD + fichier			
La Soupe magique des petits lutins – MS	REF.	ZH001A1	ISBN	978-2-7581-4338-3
La Soupe magique des petits lutins – GS	REF.	ZH001A2	ISBN	978-2-7581-4339-0
Sacrée Pistache – MS	REF.	ZHSP6L01	ISBN	978-2-7581-4194-5
Sacrée Pistache – GS	REF.	ZHSP6L02	ISBN	978-2-7581-4195-2
Un voyage scolaire à devenir chèvre – GS	REF.	ZHLP6L01	ISBN	978-2-7581-4196-9
Un voyage scolaire à devenir chèvre – CP	REF.	ZHLP6L02	ISBN	978-2-7581-4197-6
Madame Pourquoi-ci? Pourquoi-ça? – GS	REF.	ZHMM6L01	ISBN	978-2-7581-4192-1
Madame Pourquoi-ci? Pourquoi-ça? – CP	REF.	ZHMM6L02	ISBN	978-2-7581-4193-8
Monsieur Pourquoi-ci? Pourquoi-ça? – GS	REF.	ZHPC6L01	ISBN	978-2-7581-4190-7
Monsieur Pourquoi-ci? Pourquoi-ça? – CP	REF.	ZHPC6L02	ISBN	978-2-7581-4191-4
Les Trois Petits Cochons – GS	REF.	ZHCO6L01	ISBN	978-2-7581-4186-0
Les Trois Petits Cochons – CP	REF.	ZHCO6L02	ISBN	978-2-7581-4187-7
Le Petit Chaperon rouge – GS	REF.	ZHCR6L01	ISBN	978-2-7581-4188-4
Le Petit Chaperon rouge – CP	REF.	ZHCR6L02	ISBN	978-2-7581-4189-1

Mais alors ?

DE LA GS AU CP

Désignation	Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Pamela n'aime pas l'herbe – GS	REF. MAPHGSLF5 ISBN 978-2-7581-1665-3	REF. MAPHGSLF10 ISBN 978-2-7581-1666-0	REF. MAPHGSLF15 ISBN 978-2-7581-1667-7	REF. MAPHGSLF20 ISBN 978-2-7581-1668-4	REF. MAPHGSLF25 ISBN 978-2-7581-1669-1	REF. MAPHGSLF30 ISBN 978-2-7581-1670-7
Pamela n'aime pas l'herbe – CP	REF. MAPH0LF5 ISBN 978-2-7581-1659-2	REF. MAPH0LF10 ISBN 978-2-7581-1660-8	REF. MAPH0LF15 ISBN 978-2-7581-1661-5	REF. MAPH0LF20 ISBN 978-2-7581-1662-2	REF. MAPH0LF25 ISBN 978-2-7581-1663-9	REF. MAPH0LF30 ISBN 978-2-7581-1664-6
Nino ne sait pas nager – GS	REF. MANNGLF5 ISBN 978-2-7581-1677-6	REF. MANNGLF10 ISBN 978-2-7581-1678-3	REF. MANNGLF15 ISBN 978-2-7581-1679-0	REF. MANNGLF20 ISBN 978-2-7581-1680-6	REF. MANNGLF25 ISBN 978-2-7581-1681-3	REF. MANNGLF30 ISBN 978-2-7581-1682-0
Nino ne sait pas nager – CP	REF. MANN0LF5 ISBN 978-2-7581-1671-4	REF. MANN0LF10 ISBN 978-2-7581-1672-1	REF. MANN0LF15 ISBN 978-2-7581-1673-8	REF. MANN0LF20 ISBN 978-2-7581-1674-5	REF. MANN0LF25 ISBN 978-2-7581-1675-2	REF. MANN0LF30 ISBN 978-2-7581-1676-9
Toufou ne sait pas aboyer – GS	REF. MATAGSLF5 ISBN 978-2-7581-1785-8	REF. MATAGSLF10 ISBN 978-2-7581-1786-5	REF. MATAGSLF15 ISBN 978-2-7581-1787-2	REF. MATAGSLF20 ISBN 978-2-7581-1788-9	REF. MATAGSLF25 ISBN 978-2-7581-1789-6	REF. MATAGSLF30 ISBN 978-2-7581-1790-2
Toufou ne sait pas aboyer – CP	REF. MATA0LF5 ISBN 978-2-7581-1791-9	REF. MATA0LF10 ISBN 978-2-7581-1792-6	REF. MATA0LF15 ISBN 978-2-7581-1793-3	REF. MATA0LF20 ISBN 978-2-7581-1794-0	REF. MATA0LF25 ISBN 978-2-7581-1795-7	REF. MATA0LF30 ISBN 978-2-7581-1796-4
Plume ne pond pas d'œufs – GS	REF. MAPPGLF5 ISBN 978-2-7581-1772-8	REF. MAPPGLF10 ISBN 978-2-7581-1773-5	REF. MAPPGLF15 ISBN 978-2-7581-1774-2	REF. MAPPGLF20 ISBN 978-2-7581-1775-9	REF. MAPPGLF25 ISBN 978-2-7581-1776-6	REF. MAPPGLF30 ISBN 978-2-7581-1777-3
Plume ne pond pas d'œufs – CP	REF. MAPP0LF5 ISBN 978-2-7581-1778-0	REF. MAPP0LF10 ISBN 978-2-7581-1779-7	REF. MAPP0LF15 ISBN 978-2-7581-1780-3	REF. MAPP0LF20 ISBN 978-2-7581-1781-0	REF. MAPP0LF25 ISBN 978-2-7581-1782-7	REF. MAPP0LF30 ISBN 978-2-7581-1783-4

Classique en tête

DU CE2 AU CM2

Désignation	Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Le Voyage d'Ulysse	REF. CT010A ISBN 978-2-7581-5008-4	REF. CT010B ISBN 978-2-7581-5009-1	REF. CT010C ISBN 978-2-7581-5010-7	REF. CT010D ISBN 978-2-7581-5011-4	REF. CT010E ISBN 978-2-7581-5012-1	REF. CT010F ISBN 978-2-7581-5013-8
Le Grizzli	REF. CT006A ISBN 978-2-7581-4422-9	REF. CT006B ISBN 978-2-7581-4423-6	REF. CT006C ISBN 978-2-7581-4424-3	REF. CT006D ISBN 978-2-7581-4425-0	REF. CT006E ISBN 978-2-7581-4426-7	REF. CT006F ISBN 978-2-7581-4427-4
Voyage au centre de la Terre	REF. CT007A ISBN 978-2-7581-4769-5	REF. CT007B ISBN 978-2-7581-4770-1	REF. CT007C ISBN 978-2-7581-4771-8	REF. CT007D ISBN 978-2-7581-4772-5	REF. CT007E ISBN 978-2-7581-4773-2	REF. CT007F ISBN 978-2-7581-4774-9
Le Magicien d'Oz	REF. CT002A ISBN 978-2-7581-4261-4	REF. CT002B ISBN 978-2-7581-4262-1	REF. CT002C ISBN 978-2-7581-4263-8	REF. CT002D ISBN 978-2-7581-4264-5	REF. CT002E ISBN 978-2-7581-4265-2	REF. CT002F ISBN 978-2-7581-4266-9
Alice au pays des merveilles	REF. CT001A ISBN 978-2-7581-4253-9	REF. CT001B ISBN 978-2-7581-4254-6	REF. CT001C ISBN 978-2-7581-4255-3	REF. CT001D ISBN 978-2-7581-4256-0	REF. CT001E ISBN 978-2-7581-4257-7	REF. CT001F ISBN 978-2-7581-4258-4
Histoires comme ça	REF. CT005A ISBN 978-2-7581-4414-4	REF. CT005B ISBN 978-2-7581-4415-1	REF. CT005C ISBN 978-2-7581-4416-8	REF. CT005D ISBN 978-2-7581-4417-5	REF. CT005E ISBN 978-2-7581-4418-2	REF. CT005F ISBN 978-2-7581-4419-9
Les Contes de Perrault	REF. CT004A ISBN 978-2-7581-4406-9	REF. CT004B ISBN 978-2-7581-4407-6	REF. CT004C ISBN 978-2-7581-4408-3	REF. CT004D ISBN 978-2-7581-4409-0	REF. CT004E ISBN 978-2-7581-4410-6	REF. CT004F ISBN 978-2-7581-4411-3
Don Quichotte	REF. CT008A ISBN 978-2-7581-4778-7	REF. CT008B ISBN 978-2-7581-4779-4	REF. CT008C ISBN 978-2-7581-4780-0	REF. CT008D ISBN 978-2-7581-4781-7	REF. CT008E ISBN 978-2-7581-4782-4	REF. CT008F ISBN 978-2-7581-4783-1
L'Oiseau bleu	REF. CT0BLF5 ISBN 978-2-7581-4126-6	REF. CT0BLF10 ISBN 978-2-7581-4121-1	REF. CT0BLF15 ISBN 978-2-7581-4122-8	REF. CT0BLF20 ISBN 978-2-7581-4123-5	REF. CT0BLF25 ISBN 978-2-7581-4124-2	REF. CT0BLF30 ISBN 978-2-7581-4125-9
12 fables de Jean de La Fontaine	REF. CTFALF5 ISBN 978-2-7581-4131-0	REF. CTFALF10 ISBN 978-2-7581-4136-5	REF. CTFALF15 ISBN 978-2-7581-4135-8	REF. CTFALF20 ISBN 978-2-7581-4134-1	REF. CTFALF25 ISBN 978-2-7581-4133-4	REF. CTFALF30 ISBN 978-2-7581-4132-7
Les Contes d'Andersen	REF. CT003A ISBN 978-2-7581-4269-0	REF. CT003B ISBN 978-2-7581-4270-6	REF. CT003C ISBN 978-2-7581-4271-3	REF. CT003D ISBN 978-2-7581-4272-0	REF. CT003E ISBN 978-2-7581-4273-7	REF. CT003F ISBN 978-2-7581-4274-4
Le Roman de Renart	REF. CTRRLF5 ISBN 978-2-7581-1864-0	REF. CTRRLF10 ISBN 978-2-7581-1865-7	REF. CTRRLF15 ISBN 978-2-7581-1866-4	REF. CTRRLF20 ISBN 978-2-7581-1867-1	REF. CTRRLF25 ISBN 978-2-7581-1868-8	REF. CTRRLF30 ISBN 978-2-7581-1869-5
Les Aventures de Pinocchio	REF. CTPILF5 ISBN 978-2-7581-1850-3	REF. CTPILF10 ISBN 978-2-7581-1851-0	REF. CTPILF15 ISBN 978-2-7581-1852-7	REF. CTPILF20 ISBN 978-2-7581-1853-4	REF. CTPILF25 ISBN 978-2-7581-1854-1	REF. CTPILF30 ISBN 978-2-7581-1855-8
Les Contes de Grimm	REF. CT009A ISBN 978-2-7581-4787-9	REF. CT009B ISBN 978-2-7581-4788-6	REF. CT009C ISBN 978-2-7581-4789-3	REF. CT009D ISBN 978-2-7581-4790-9	REF. CT009E ISBN 978-2-7581-4791-6	REF. CT009F ISBN 978-2-7581-4792-3

Lecture en tête

CP/CE1

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Disparition au cirque Zanzibulle	REF.	LTØ13A	LTØ13B	LTØ13C	LTØ13D	LTØ13E	LTØ13F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-1300-3	978-2-7581-1301-0	978-2-7581-1302-7	978-2-7581-1303-4	978-2-7581-1304-1	978-2-7581-1305-8
Léon curieux, Léon timide	REF.	LTØ16A	LTØ16B	LTØ16C	LTØ16D	LTØ16E	LTØ16F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-5063-3	978-2-7581-5064-0	978-2-7581-5065-7	978-2-7581-5066-4	978-2-7581-5067-1	978-2-7581-5068-8
Il était une bergère...	REF.	LTIBLF5	LTIBLF1Ø	LTIBLF15	LTIBLF2Ø	LTIBLF25	LTIBLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1445-1	978-2-7581-1446-8	978-2-7581-1447-5	978-2-7581-1448-2	978-2-7581-1449-9	978-2-7581-1450-5
La Colère du Papatopiti	REF.	LTPILF5	LTPILF1Ø	LTPILF15	LTPILF2Ø	LTPILF25	LTPILF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1300-3	978-2-7581-1301-0	978-2-7581-1302-7	978-2-7581-1303-4	978-2-7581-1304-1	978-2-7581-1305-8

CE1/CE2

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Ti-Jean de la Réunion	REF.	LTØ11A	LTØ11B	LTØ11C	LTØ11D	LTØ11E	LTØ11F
	ISBN	978-2-7581-4742-8	978-2-7581-4743-5	978-2-7581-4744-2	978-2-7581-4745-9	978-2-7581-4746-6	978-2-7581-4747-3
Histoires de pirates	REF.	LTØØ5A	LTØØ5B	LTØØ5C	LTØØ5D	LTØØ5E	LTØØ5F
	ISBN	978-2-7581-4430-4	978-2-7581-4431-1	978-2-7581-4432-8	978-2-7581-4433-5	978-2-7581-4434-2	978-2-7581-4435-9
Le Talent caché de monsieur Biscoto	REF.	LTØØ2A	LTØØ2B	LTØØ2C	LTØØ2D	LTØØ2E	LTØØ2F
	ISBN	978-2-7581-4231-7	978-2-7581-4232-4	978-2-7581-4233-1	978-2-7581-4234-8	978-2-7581-4235-5	978-2-7581-4236-2
Le Livre qui rend chèvre	REF.	LT LRLF5	LT LRLF1Ø	LT LRLF15	LT LRLF2Ø	LT LRLF25	LT LRLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-4119-8	978-2-7581-4114-3	978-2-7581-4115-0	978-2-7581-4116-7	978-2-7581-4117-4	978-2-7581-4118-1
Histoires de cartables	REF.	LTHCLF5	LTHCLF1Ø	LTHCLF15	LTHCLF2Ø	LTHCLF25	LTHCLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1819-0	978-2-7581-1820-6	978-2-7581-1821-3	978-2-7581-1822-0	978-2-7581-1823-7	978-2-7581-1824-4
Histoires d'ours	REF.	LTHOLF5	LTHOLF1Ø	LTHOLF15	LTHOLF2Ø	LTHOLF25	LTHOLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1328-7	978-2-7581-1329-4	978-2-7581-1330-0	978-2-7581-1331-7	978-2-7581-1332-4	978-2-7581-1333-1
20 contes des pourquoi	REF.	LTCPLF5	LTCPLF1Ø	LTCPLF15	LTCPLF2Ø	LTCPLF25	LTCPLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1356-0	978-2-7581-1357-7	978-2-7581-1358-4	978-2-7581-1359-1	978-2-7581-1360-7	978-2-7581-1361-4
Le Bétisovore	REF.	RCBTLF5	RCBTLF1Ø	RCBTLF15	RCBTLF2Ø	RCBTLF25	RCBTLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1039-2	978-2-7581-1040-8	978-2-7581-1041-5	978-2-7581-1042-2	978-2-7581-1043-9	978-2-7581-1044-6
Le Voleur de dents	REF.	RCVDLF5	RCVDLF1Ø	RCVDLF15	RCVDLF2Ø	RCVDLF25	RCVDLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1265-5	978-2-7581-1266-2	978-2-7581-1267-9	978-2-7581-1268-6	978-2-7581-1269-3	978-2-7581-1270-9
L'Ortogafeur	REF.	RCOGLF5	RCOGLF1Ø	RCOGLF15	RCOGLF2Ø	RCOGLF25	RCOGLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1247-1	978-2-7581-1248-8	978-2-7581-1249-5	978-2-7581-1250-1	978-2-7581-1251-8	978-2-7581-1252-5
Histoires de dragons	REF.	RCHDLF5	RCHDLF1Ø	RCHDLF15	RCHDLF2Ø	RCHDLF25	RCHDLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1171-9	978-2-7581-1187-0	978-2-7581-1188-7	978-2-7581-1189-4	978-2-7581-1190-0	978-2-7581-1191-7

CE2/CM1

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Le Silence de la ruche	REF.	LTØ15A	LTØ15B	LTØ15C	LTØ15D	LTØ15E	LTØ15F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-5050-3	978-2-7581-5051-0	978-2-7581-5052-7	978-2-7581-5053-4	978-2-7581-5054-1	978-2-7581-5055-8
Un fauteuil pour quatre	REF.	LTØ14A	LTØ14B	LTØ14C	LTØ14D	LTØ14E	LTØ14F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-5050-3	978-2-7581-5051-0	978-2-7581-5052-7	978-2-7581-5053-4	978-2-7581-5054-1	978-2-7581-5055-8
Un cirque pour la vie	REF.	LTIVLF5	LTIVLF1Ø	LTIVLF15	LTIVLF2Ø	LTIVLF25	LTIVLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1321-8	978-2-7581-1322-5	978-2-7581-1323-2	978-2-7581-1324-9	978-2-7581-1325-6	978-2-7581-1326-3
Courir pour Zoé	REF.	LTØØ8A	LTØØ8B	LTØØ8C	LTØØ8D	LTØØ8E	LTØØ8F
	ISBN	978-2-7581-4475-5	978-2-7581-4476-2	978-2-7581-4477-9	978-2-7581-4478-6	978-2-7581-4479-3	978-2-7581-4480-9
Un clandestin à l'école	REF.	LTØØ9A	LTØØ9B	LTØØ9C	LTØØ9D	LTØØ9E	LTØØ9F
	ISBN	978-2-7581-4661-2	978-2-7581-4662-9	978-2-7581-4663-6	978-2-7581-4664-3	978-2-7581-4665-0	978-2-7581-4666-7
Les 20 Nouveaux Contes des pourquoi	REF.	LTCP2LF5	LTCP2LF1Ø	LTCP2LF15	LTCP2LF2Ø	LTCP2LF25	LTCP2LF3Ø
	ISBN	978-2-7581-4037-5	978-2-7581-4038-2	978-2-7581-4039-7	978-2-7581-4034-4	978-2-7581-4035-1	978-2-7581-4036-8
Massacre aux petits oignons	REF.	RCMALF5	RCMALF1Ø	RCMALF15	RCMALF2Ø	RCMALF25	RCMALF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1233-4	978-2-7581-1234-1	978-2-7581-1235-8	978-2-7581-1236-5	978-2-7581-1237-2	978-2-7581-1238-9
Contes du bout du monde	REF.	RCBMLF5	RCBMLF1Ø	RCBMLF15	RCBMLF2Ø	RCBMLF25	RCBMLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1032-3	978-2-7581-1033-0	978-2-7581-1034-7	978-2-7581-1035-4	978-2-7581-1036-1	978-2-7581-1037-8
Histoires de sorcières	REF.	RCHSLF5	RCHSLF1Ø	RCHSLF15	RCHSLF2Ø	RCHSLF25	RCHSLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1198-6	978-2-7581-1199-3	978-2-7581-1200-6	978-2-7581-1201-3	978-2-7581-1202-0	978-2-7581-1203-7
Le Jour où j'ai commencé à aimer l'école	REF.	LTJELF5	LTJELF1Ø	LTJELF15	LTJELF2Ø	LTJELF25	LTJELF3Ø
	ISBN	978-2-7581-1805-3	978-2-7581-1806-0	978-2-7581-1807-7	978-2-7581-1808-4	978-2-7581-1809-1	978-2-7581-1810-7

CM1/CM2

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Journal d'un (presque) migrant	REF.	LTØ2ØA	LTØ2ØB	LTØ2ØC	LTØ2ØD	LTØ2ØE	LTØ2ØF
	ISBN	978-2-7581-4890-6	978-2-7581-4891-3	978-2-7581-4892-0	978-2-7581-4893-7	978-2-7581-4894-4	978-2-7581-4895-1
Dans les pas du lynx	REF.	LTØ12A	LTØ12B	LTØ12C	LTØ12D	LTØ12E	LTØ12F
	ISBN	978-2-7581-4751-0	978-2-7581-4752-7	978-2-7581-4753-4	978-2-7581-4754-1	978-2-7581-4755-8	978-2-7581-4756-5
Vacances folles chez Granicole	REF.	LTØ1ØA	LTØ1ØB	LTØ1ØC	LTØ1ØD	LTØ1ØE	LTØ1ØF
	ISBN	978-2-7581-4733-6	978-2-7581-4734-3	978-2-7581-4735-0	978-2-7581-4736-7	978-2-7581-4737-4	978-2-7581-4738-1
Globe Report'air (tome 1)	REF.	LTGLLF5	LTGLLF1Ø	LTGLLF15	LTGLLF2Ø	LTGLLF25	LTGLLF3Ø
	ISBN	978-2-7581-4043-6	978-2-7581-4044-3	978-2-7581-4045-0	978-2-7581-4046-7	978-2-7581-4047-4	978-2-7581-4048-1
Globe Report'air (tome 2)	REF.	LTØØ6A	LTØØ6B	LTØØ6C	LTØØ6D	LTØØ6E	LTØØ6F
	ISBN	978-2-7581-4438-0	978-2-7581-4439-7	978-2-7581-4440-3	978-2-7581-4441-0	978-2-7581-4442-7	978-2-7581-4443-4
Un maître pour Pollux	REF.	LTØØ1A	LTØØ1B	LTØØ1C	LTØØ1D	LTØØ1E	LTØØ1F
	ISBN	978-2-7581-4223-2	978-2-7581-4224-9	978-2-7581-4225-6	978-2-7581-4226-3	978-2-7581-4227-0	978-2-7581-4228-7
Le Violon de Samuel	REF.	LTØØ7A	LTØØ7B	LTØØ7C	LTØØ7D	LTØØ7E	LTØØ7F
	ISBN	978-2-7581-4448-9	978-2-7581-4449-6	978-2-7581-4450-2	978-2-7581-4451-9	978-2-7581-4452-6	978-2-7581-4453-3

Lecture en tête

CM1/CM2

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Coline, un aller simple pour Mars?	REF.	LTPELF5	LTPELF10	LTPELF15	LTPELF20	LTPELF25	LTPELF30
	ISBN	978-2-7581-1438-3	978-2-7581-1439-0	978-2-7581-1440-6	978-2-7581-1441-3	978-2-7581-1442-0	978-2-7581-1443-7
Ami de la liberté	REF.	LTCLLF5	LTCLLF10	LTCLLF15	LTCLLF20	LTCLLF25	LTCLLF30
	ISBN	978-2-7581-1370-6	978-2-7581-1371-3	978-2-7581-1372-0	978-2-7581-1373-7	978-2-7581-1374-4	978-2-7581-1375-1
Rififi au collège	REF.	LTRCLF5	LTRCLF10	LTRCLF15	LTRCLF20	LTRCLF25	LTRCLF30
	ISBN	978-2-7581-4145-7	978-2-7581-4140-2	978-2-7581-4141-9	978-2-7581-4142-6	978-2-7581-4143-3	978-2-7581-4144-0
La trilogie Rififi	REF.	LTRILF5	LTRILF10	LTRILF15	LTRILF20	LTRILF25	LTRILF30
	ISBN	978-2-7581-1826-8	978-2-7581-1827-5	978-2-7581-1828-2	978-2-7581-1829-9	978-2-7581-1830-5	978-2-7581-1831-2
Un cirque pour la vie	REF.	LTIVLF5	LTIVLF10	LTIVLF15	LTIVLF20	LTIVLF25	LTIVLF30
	ISBN	978-2-7581-1321-8	978-2-7581-1322-5	978-2-7581-1323-2	978-2-7581-1324-9	978-2-7581-1325-6	978-2-7581-1326-3

Sciences en tête

CM1/CM2

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Le Clan lève le camp	REF.	LT007A	LT007B	LT007C	LT007D	LT007E	LT007F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-4760-2	978-2-7581-4761-9	978-2-7581-4762-6	978-2-7581-4763-3	978-2-7581-4764-0	978-2-7581-4765-7
Le Défi des drones	REF.	LT006A	LT006B	LT006C	LT006D	LT006E	LT006F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-4669-8	978-2-7581-4670-4	978-2-7581-4671-1	978-2-7581-4672-8	978-2-7581-4673-5	978-2-7581-4674-2
Le Géant endormi	REF.	ST003A	ST003B	ST003C	ST003D	ST003E	ST003F
	ISBN	978-2-7581-4293-5	978-2-7581-4294-2	978-2-7581-4295-9	978-2-7581-4296-6	978-2-7581-4297-3	978-2-7581-4298-0
Le Gouffre du diable	REF.	ST002A	ST002B	ST002C	ST002D	ST002E	ST002F
	ISBN	978-2-7581-4285-0	978-2-7581-4286-7	978-2-7581-4287-4	978-2-7581-4288-1	978-2-7581-4289-8	978-2-7581-4290-4
Les Robinsons de la galaxie	REF.	ST004A	ST004B	ST004C	ST004D	ST004E	ST004F
	ISBN	978-2-7581-4456-4	978-2-7581-4457-1	978-2-7581-4458-8	978-2-7581-4459-5	978-2-7581-4460-1	978-2-7581-4461-8
Le Loup d'Onna	REF.	ST005A	ST005B	ST005C	ST005D	ST005E	ST005F
	ISBN	978-2-7581-4464-9	978-2-7581-4465-6	978-2-7581-4466-3	978-2-7581-4467-0	978-2-7581-4468-7	978-2-7581-4469-4
La Guerre des cités	REF.	ST001A	ST001B	ST001C	ST001D	ST001E	ST001F
	ISBN	978-2-7581-4277-5	978-2-7581-4278-2	978-2-7581-4279-9	978-2-7581-4280-5	978-2-7581-4281-2	978-2-7581-4282-9

Histoire en tête

CM1/CM2

Désignation		Tarif: 75 € 5 romans + fichier	Tarif: 105 € 10 romans + fichier	Tarif: 130 € 15 romans + fichier	Tarif: 145 € 20 romans + fichier	Tarif: 160 € 25 romans + fichier	Tarif: 180 € 30 romans + fichier
Grand-père mystère	REF.	LT005A	LT005B	LT005C	LT005D	LT005E	LT005F
NOUVEAUTÉ	ISBN	978-2-7581-4715-2	978-2-7581-4716-9	978-2-7581-4717-6	978-2-7581-4718-3	978-2-7581-4719-0	978-2-7581-4720-6
Le Bijou disparu	REF.	HTB.D.LF5	HTB.D.LF10	HTB.D.LF15	HTB.D.LF20	HTB.D.LF25	HTB.D.LF30
	ISBN	978-2-7581-4055-9	978-2-7581-4050-4	978-2-7581-4051-1	978-2-7581-4052-8	978-2-7581-4053-5	978-2-7581-4054-2
Le Pendentif de Kihia	REF.	HTPKLF5	HTPKLF10	HTPKLF15	HTPKLF20	HTPKLF25	HTPKLF30
	ISBN	978-2-7581-1577-9	978-2-7581-1578-6	978-2-7581-1579-3	978-2-7581-1580-9	978-2-7581-1581-6	978-2-7581-1582-3
Attila le maudit	REF.	HT004A	HT004B	HT004C	HT004D	HT004E	HT004F
	ISBN	978-2-7581-4682-7	978-2-7581-4683-4	978-2-7581-4708-4	978-2-7581-4709-1	978-2-7581-4710-7	978-2-7581-4711-4
Le Secret de Marcus Caius Victor	REF.	HTMCLF5	HTMCLF10	HTMCLF15	HTMCLF20	HTMCLF25	HTMCLF30
	ISBN	978-2-7581-1146-7	978-2-7581-1147-4	978-2-7581-1128-3	978-2-7581-1129-0	978-2-7581-1130-6	978-2-7581-1131-3
Charlemagne, entre histoire et légendes	REF.	HTCHLF5	HTCHLF10	HTCHLF15	HTCHLF20	HTCHLF25	HTCHLF30
	ISBN	978-2-7581-1609-7	978-2-7581-1610-3	978-2-7581-1611-0	978-2-7581-1612-7	978-2-7581-1613-4	978-2-7581-1614-1
Les Évadés de la croisade des enfants	REF.	HTECLF5	HTECLF10	HTECLF15	HTECLF20	HTECLF25	HTECLF30
	ISBN	978-2-7581-1885-5	978-2-7581-1886-2	978-2-7581-1887-9	978-2-7581-1888-6	978-2-7581-1889-3	978-2-7581-1890-9
Le Démon de la curiosité	REF.	HT002A	HT002B	HT002C	HT002D	HT002E	HT002F
	ISBN	978-2-7581-4309-3	978-2-7581-4310-9	978-2-7581-4311-6	978-2-7581-4312-3	978-2-7581-4313-0	978-2-7581-4314-7
Complot au château	REF.	HTCCLF5	HTCCLF10	HTCCLF15	HTCCLF20	HTCCLF25	HTCCLF30
	ISBN	978-2-7581-1112-2	978-2-7581-1113-9	978-2-7581-1114-6	978-2-7581-1115-3	978-2-7581-1116-0	978-2-7581-1137-5
Le Bucher de la différence	REF.	HT006A	HT006B	HT006C	HT006D	HT006E	HT006F
	ISBN	978-2-7581-4724-4	978-2-7581-4725-1	978-2-7581-4726-8	978-2-7581-4727-5	978-2-7581-4728-2	978-2-7581-4729-9
La Joconde en exil	REF.	HTJELF5	HTJELF10	HTJELF15	HTJELF20	HTJELF25	HTJELF30
	ISBN	978-2-7581-1878-7	978-2-7581-1879-4	978-2-7581-1880-0	978-2-7581-1881-7	978-2-7581-1882-4	978-2-7581-1883-1
La Révolte des Bonnets Rouges	REF.	HTVRLF5	HTVRLF10	HTVRLF15	HTVRLF20	HTVRLF25	HTVRLF30
	ISBN	978-2-7581-1570-0	978-2-7581-1571-7	978-2-7581-1572-4	978-2-7581-1573-1	978-2-7581-1574-8	978-2-7581-1575-5
Les Ombres noires du Roi-Soleil	REF.	HTONLF5	HTONLF10	HTONLF15	HTONLF20	HTONLF25	HTONLF30
	ISBN	978-2-7581-1892-3	978-2-7581-1893-0	978-2-7581-1894-7	978-2-7581-1895-4	978-2-7581-1896-1	978-2-7581-1897-8
Plus précieuse que l'or	REF.	HTBRFLF5	HTBRFLF10	HTBRFLF15	HTBRFLF20	HTBRFLF25	HTBRFLF30
	ISBN	978-2-7581-1121-4	978-2-7581-1122-1	978-2-7581-1123-8	978-2-7581-1124-5	978-2-7581-1125-2	978-2-7581-1126-9
Sauver mon ami de la Bastille	REF.	HT003A	HT003B	HT003C	HT003D	HT003E	HT003F
	ISBN	978-2-7581-4317-8	978-2-7581-4318-5	978-2-7581-4319-2	978-2-7581-4320-8	978-2-7581-4321-5	978-2-7581-4322-2
Qui a volé le cahier de doléances?	REF.	HTQVLF5	HTQVLF10	HTQVLF15	HTQVLF20	HTQVLF25	HTQVLF30
	ISBN	978-2-7581-1533-5	978-2-7581-1534-2	978-2-7581-1535-9	978-2-7581-1536-6	978-2-7581-1537-3	978-2-7581-1538-0
Sur la piste des Marseillais	REF.	HTPMLF5	HTPMLF10	HTPMLF15	HTPMLF20	HTPMLF25	HTPMLF30
	ISBN	978-2-7581-1133-7	978-2-7581-1134-4	978-2-7581-1135-1	978-2-7581-1136-8	978-2-7581-1137-5	978-2-7581-1158-0
Une grand-mère à Berlin-Est	REF.	HTGBLF5	HTGBLF10	HTGBLF15	HTGBLF20	HTGBLF25	HTGBLF30
	ISBN	978-2-7581-1871-8	978-2-7581-1872-5	978-2-7581-1873-2	978-2-7581-1874-9	978-2-7581-1875-6	978-2-7581-1876-3
Lettre aux présidents de la République française	REF.	HTLPLF5	HTLPLF10	HTLPLF15	HTLPLF20	HTLPLF25	HTLPLF30
	ISBN	978-2-7581-1526-7	978-2-7581-1527-4	978-2-7581-1528-1	978-2-7581-1529-8	978-2-7581-1530-4	978-2-7581-1531-1
Le Déserteur du chemin des dames	REF.	HTCDLF5	HTCDLF10	HTCDLF15	HTCDLF20	HTCDLF25	HTCDLF30
	ISBN	978-2-7581-1139-9	978-2-7581-1140-5	978-2-7581-1141-2	978-2-7581-1142-9	978-2-7581-1143-6	978-2-7581-1144-3
Enfants héros de la Résistance	REF.	HT001A	HT001B	HT001C	HT001D	HT001E	HT001F
	ISBN	978-2-7581-4301-7	978-2-7581-4302-4	978-2-7581-4303-1	978-2-7581-4304-8	978-2-7581-4305-5	978-2-7581-4306-2
Petit-Jean des Poilus	REF.	HTPJLF5	HTPJLF10	HTPJLF15	HTPJLF20	HTPJLF25	HTPJLF30
	ISBN	978-2-7581-4009-2	978-2-7581-4004-7	978-2-7581-4005-4	978-2-7581-4006-1	978-2-7581-4007-8	978-2-7581-4008-5

LA MÉTHODE DE LECTURE : TU VOIS, JE LIS !

CP **45 €**
~~100 €~~

Offre découverte :
le manuel + le guide
+ les 5 albums + 2 cahiers

(En p. 36 et 37 de ce catalogue)

Le manuel + le guide + les 5 albums + 2 cahiers	MLØLOT	45 €
--	--------	------



NATURE À LIRE

Du CE1 au CM2 **55 €**
~~70,50 €~~

Le manuel + le guide

(en p. 38 et 39 de ce catalogue)

Le manuel + le guide CE1	NLR1GL	55 €
Le manuel + le guide CE2	NLR2GL	55 €
Le manuel + le guide CM1	NLR3GL	55 €
Le manuel + le guide CM2	NLR4GL	55 €



LES REPORTERS HISTOIRE

Du CM1 au CM2 **55 €**
~~70,50 €~~

Le manuel + le guide

(en p. 86 et 87 de ce catalogue)

Le manuel + le guide	RHG12GL	55 €
----------------------	---------	------



LES REPORTERS SCIENCES

Du CM1 au CM2 **55 €**
~~70,50 €~~

Le manuel + le guide

(en p. 92 et 93 de ce catalogue)

Le manuel + le guide	R5CGL12	55 €
----------------------	---------	------



FRANÇAIS CLÉS EN MAIN

Du CE1 au CM2 **55 €**
~~70,50 €~~

Le manuel + le guide

(en p. 48 à 50 de ce catalogue)

Le manuel + le guide CM1/CM2	CEMGLØ7Ø8	55 €
---------------------------------	-----------	------



COMPAGNON MATHS

Du CP au CE1 **21 €**
~~36 €~~

Le lot de 3 fichiers
+ le guide

(en p. 70 et 71 de ce catalogue)

Le lot de 3 fichiers + guide CP	CMAGLØ42	21 €
Le lot de 3 fichiers + guide CE1	CMAGLØ5	21 €



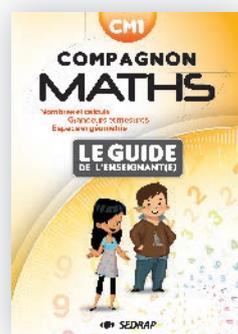
*offres valables pour une seule commande par enseignant

Du CE2 au CM2 **55 €**
~~70,50 €~~

Le manuel + le guide
+ le carnet de leçons

(en p. 72 et 73 de ce catalogue)

Le manuel + guide CE2	CMAGLØ6	55 €
Le manuel + guide CM1	CMAGLØ7	55 €
Le manuel + guide CM2	CMAGLØ8	55 €



DES OUTILS PÉDAGOGIQUES
NUMÉRIQUES
DIDACTIQUES

40 REPRÉSENTANTS
SUR TOUTE
LA FRANCE

35 ANNÉES
D'EXPÉRIENCE

400
PRODUITS



2000 CHERCHEURS
ET AUTEURS



PRÉSENT
DANS LE
MONDE
ENTIER



SED RAP

35
ANNÉES

