



Maternelle

2025



NOUVEAUX
PROGRAMMES
2025

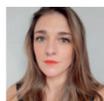
TRANSMETTRE.
le plus beau
des métiers



HATIER À VOTRE SERVICE

DÉLÉGUÉS PÉDAGOGIQUES

- Une démo numérique ? Un conseil ?
 - Une formation gratuite ?
 - Une présentation de manuels ?
- Contactez votre délégué.e !



J. ASSIER

jassier@editions-hatier.fr
Dept : 14-27-50-60-61-76-93-95



F. BOUKHALFA

faboukhalfa@editions-hatier.fr
Dept : 18-28-36-37-41-45-78-91-92-94



G. LE PORT

gleport@editions-hatier.fr
Dept : 22-29-35-44-49-53-56-72-85



P. PÉRIVIER

pperivier@editions-hatier.fr
Dept : 16-17-19-23-24-33-40-47-64-79-86-87



P. DESPIAU

pdespiou@editions-hatier.fr
Dept : 09-11-12-30-31-32-34-46-48-65-66-81-82



F. DAUCÉ

fdauce@editions-hatier.fr
Dept : 04-05-06-07-13-26-83-84



R. CHEVIGNÉ

rchevigne@editions-hatier.fr
Dept : 02-08-10-51-59-62-77-80-89



R. MICHEL

rmichel@editions-hatier.fr
Dept : 25-39-52-54-55-57-67-68-70-88-90



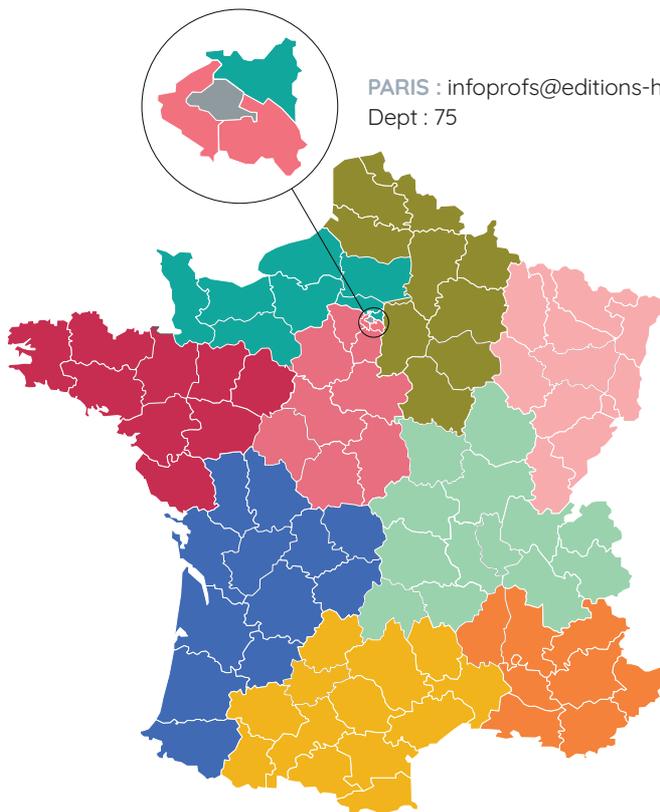
N. GUIBOUT

nguibout@editions-hatier.fr
Dept : 01-03-15-21-38-42-43-58-63-69-71-73-74

DROM
COM
INTL

J. GALLO

jgallo-pre@hachette-livre-intl.com



PARIS : infoprofs@editions-hatier.fr
Dept : 75

LE KIOSQUE NUMÉRIQUE DE L'ÉDUCATION

- Pour mettre en place un projet numérique ou pour une question technique sur vos manuels numériques :

info@kiosque-edu.com

K N É Le Kiosque Numérique de l'Éducation

LE SERVICE RELATIONS ENSEIGNANTS

- À votre écoute pour toutes questions :

editions-hatier.fr/contact

France hexagonale

Éditions Hatier • BP 60 076
86 501 Montmorillon Cédex

DROM-COM et Export

HLI - 11 rue Paul Bert • 92 247 Malakoff Cedex

SOMMAIRE

		PS	MS	GS	CP	ASH
Langage						
LETTRES & CIE	p. 2-6	N	N	N	N	
AU CŒUR DES ALBUMS	p. 7		✓	✓		
SCÉNARIOS ET IMAGES SÉQUENTIELLES	p. 8-9		✓	✓		✓
CATÉGO-PHONO	p. 10-11	✓	✓	✓		✓
DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE	p. 12			✓		
Jeux						
LA FABRIQUE DE LA LECTURE	p. 13	✓	✓	✓	✓	
JEU DE LA CORDELLE	p. 13			✓	✓	
PHONOLOGIE & VOCABULAIRE	p. 14	✓	✓	✓	✓	
LES LANGUES	p. 15		✓	✓		
LES NOMBRES	p. 18	✓	✓	✓		
LES FORMES	p. 19	✓	✓	✓		
LES PROBLÈMES	p. 20	✓	✓	✓		
Écriture						
PRÉPARER LE GESTE D'ÉCRITURE	p. 16	✓	✓	✓		
ENSEIGNER LE GESTE D'ÉCRITURE	p. 17	✓	✓	✓	✓	
LES CAHIERS D'ÉCRITURE	p. 17	✓	✓	✓		
LES POSTERS D'ÉCRITURE	p. 17	✓	✓	✓		
Maths & Langage						
MATHS & LANGAGE	p. 21	N	N	N		
Mathématiques						
ERMEL	p. 22-23			✓		
CAP MATHS	p. 24-25			✓		
DÉCOUVRIR LES MATHS	p. 26-27	✓	✓	✓		
Pédagogie						
ENSEIGNER À L'ÉCOLE	p. 28-30	N	N	N	N	N
Français Langue Étrangère						
LES CAHIERS MINI PASSE-PASSE	p. 31		✓	✓		
Autour de la classe						
LES ACTIVITÉS POUR VOTRE CLASSE	p. 32	✓	✓	✓	✓	
MES ACTIVITÉS POUR DÉCOUVRIR ET APPRENDRE	p. 33	N	N	N		
LES CAHIERS EN AUTONOMIE	p. 34	✓	✓	✓		
ALBUMS	p. 35	N	N	N		
LES ACTIVITÉS AVEC BALTHAZAR	p. 36	✓	✓	✓		
VERS LE CP	p. 37				✓	
Autres livres						
TITRES TOUJOURS DISPONIBLES	p. 37	✓	✓	✓		

Prix applicables au 1^{er} mars 2025.

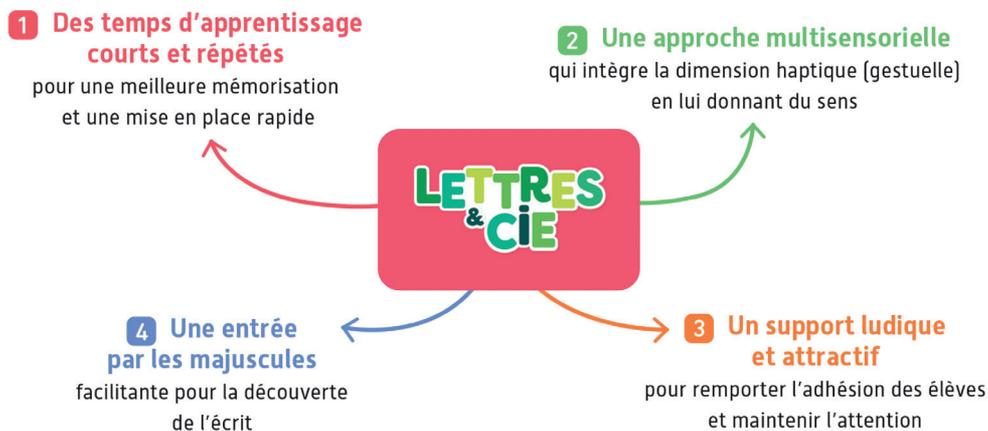
- 5 % sur les prix des ouvrages papier au catalogue.

Les nouveautés et prix indiqués sont ceux définis à la date d'impression de ce tarif.

Sous réserve de modifications. Tarifs 2025 à jour sur editions-hatier.fr

LETTRES & CIE

- > La méthode **Lettres & Cie** a été créée pour permettre à l'élève de **développer la conscience phonologique** et d'**appréhender le principe alphabétique**.
- > Lettres & Cie repose sur des principes simples : une mise en œuvre peu chronophage et une **approche multisensorielle**. Dans cette **méthode ludique et affective**, **chaque lettre est associée à un personnage de conte**.


GUIDE + FLASHCARDS + RESSOURCES


■ **Au cœur de la méthode, le guide propose un rituel pour enseigner le nom, la forme et le son des lettres, et développer conjointement la connaissance du principe alphabétique et la conscience phonologique.**

• Méthode multisensorielle : pour chaque lettre, une image, une phrase rituelle, un geste

> **INCLUS** : Un accès à des ressources complémentaires en ligne et téléchargeables : abécédaires, affiches, vidéos de l'autrice...

■ **Le guide présente :**

- Les fondements théoriques sur l'enseignement du principe alphabétique
- Les partis pris de la méthode
- La mise en œuvre au quotidien avec les fiches de préparation
- Une progression par semaine sur 4 jours : découverte, réactivation, consolidation, automatisation
- Des propositions de programmation, selon les niveaux PS, MS ou GS

Le blog de l'autrice

lamaterdeflo.eklablog.com



PS - MS - GS

Guide + flashcards + ressources 1626802 9782401085626 **37,00 €**

Le guide

Semaine 1

Jour 1 Découverte de l'univers de Lettres & Cie et des lettres A à D

1. Présentation de la forêt des contes

Pour savoir lire des histoires ou pouvoir en écrire, il est très important de connaître les lettres de l'alphabet mais aussi le son, c'est-à-dire le bruit, qu'elles font. Savoir reconnaître les lettres et savoir faire leur bruit n'est pas toujours simple à comprendre et à apprendre. Alors pour nous aider dans ce travail nous allons utiliser un outil qui s'appelle Lettres & Cie et que je vais vous présenter aujourd'hui (montrer la carte de présentation de Lettres & Cie).

Introduire la méthode à l'aide d'une des propositions présentées p. 21 à 23.

2. Présentation des cartes

Je vais aujourd'hui vous présenter les 4 premiers personnages auxquels la fée a confié la responsabilité d'une lettre.

o La lettre A

Afficher ou montrer la carte d'Albert l'âne.

Connaissez-vous l'animal que la fée a choisi pour représenter la première lettre ? Est-ce que quelqu'un sait quelle est cette lettre ? Est-ce que vous savez pourquoi on trouve des ânes dans la forêt des contes ?

Quand la fée a cherché l'animal qui pourrait représenter la lettre A, son choix s'est vite porté sur Albert l'âne. Il y avait peu de transformations à faire chez lui pour l'associer à cette lettre. Avec ses grandes oreilles pointues qui se touchent lorsqu'elles sont dressées, et ses longues pattes, il ressemble naturellement à la lettre A en majuscule (suivre le chemin de la lettre A, le montrer avec son doigt en respectant le sens d'écriture).

Quant à sa façon de s'exprimer, elle était parfaite puisqu'il ouvrait grand la bouche pour braire (imiter le fait d'ouvrir grand la bouche ; on peut aussi montrer une vidéo d'un âne qui braie). Or la lettre A fait le son [a], et pour pouvoir faire ce son, il faut ouvrir grand la bouche.

Il ne restait à la fée qu'à donner un petit coup de baguette magique pour lui faire produire ce son humain qu'est le [a].

Faire la gestuelle en prononçant le son : vous ouvrez et vous fermez grand vos bras pour vous rappeler que pour faire le son [a], il faut ouvrir grand votre bouche.

o Le A d'Albert l'âne fait [a], [a], [a].

o La lettre B

Pour la lettre B, la fée a fait appel à Basile le bucheur. Est-ce que vous savez ce qu'est un bucheur ? Basile s'occupe de l'entretien de la forêt des contes : il coupe les arbres abimés, nettoie la forêt... Il vit à l'orée du bois avec ses enfants. La fée l'aime beaucoup

Matériel
 • La carte de présentation
 • Les cartes des lettres A à D



"J'ai mis ici en moi une façon neutre d'introduire ce premier temps de découverte de la méthode. Mais en matière, la réalisation reste souvent le meilleur moyen de capter l'attention des élèves. Alors si vous avez une mascotte, une boîte magique, n'hésitez pas à y avoir recours. Votre mascotte pourrait avoir envoyé une lettre depuis le pays des contes. Ou tout simplement, un matin, on trouve une boîte sur le chablis de la forêt avec une lettre soignée dessus..."



Vous pouvez nommer les contes et histoires liés à l'animal (Peau d'âne, Les Musiciens de Brême) sans les raconter pour l'instant ; cela vous permettra de savoir si vos élèves les connaissent.



Tableaux synoptiques

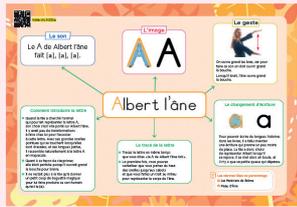
Son	Geste	Explication
Le A d'Albert l'âne fait [a], [a], [a].		Lorsque l'âne braie, il ouvre grand la bouche. On ouvre grand les bras, car pour faire le son [a], on doit ouvrir grand la bouche.
Le B de Basile le bucheur fait [b], [b], [b].		Pour faire le son [b], les lèvres se serrent, puis elles s'ouvrent d'un coup quand la langue sort l'air, comme pour envoyer un baiser (comme lorsque le bucheur dit au revoir à ses enfants). Place ta main au bord de tes lèvres puis ouvre-la au loin, comme si ton baiser s'envole.
Le C de Camille le canard fait [k], [k], [k].		Pour faire le son [k], tu dois fermer la gorge avec l'arrière de la langue et laisser ta langue d'un coup pour libérer l'air contenu dans ta gorge. La langue ouvre donc le chemin de la gorge pour laisser sortir l'air, comme le canard qui ouvre et ferme son bec pour caqueter. Ouvre et ferme tes mains, comme le canard ouvre et ferme son bec.
Le D de Diane la dragonne fait [d], [d], [d].		Imagine que ta langue est comme une dragonne : elle est posée sur tes dents, puis elle s'envole dans ta bouche. Pour faire le son [d], tu poses la langue derrière les dents du haut et tu la fais s'envoler vers l'intérieur de ta bouche au moment où l'air sort de ta bouche. Répète l'air, puis déplace tes bras comme les ailes d'un dragon qui s'envole.
Le É d'Eulalie l'elfe fait [è], [è], [è].		Pour faire le son [è], tu avances tes lèvres et tu fais un son long et régulier. Le son que tu produis est le même que lorsqu'on te pose une question dont tu ne connais pas la réponse ou que tu hésites. Eulalie hésite toujours à tirer, alors, comme elle, fais durer le son [è] le temps de mimer que tu tires lentement le corde de ton arc.
Le É d'Eulalie l'elfe fait [è], [è], [è].		Pour faire le son [è], tu ouvres un petit peu la bouche et tu laisses sortir l'air d'un coup sec. Comme Eulalie ne souhaite blesser personne avec sa flèche, elle prévient toujours la personne visée. Le É avec un accent fait le son [é] comme lorsqu'on appelle quelqu'un qu'on ne connaît pas. Lance ton bras en avant pour mimer la flèche qui s'envole et le rappeler que pour faire le son [é], il faut laisser sortir l'air d'un coup.
Le F de Flore la fée fait [f], [f], [f].		Pour faire le son [f], tu souffles entre tes lèvres comme pour faire le bruit du vent dans les ailes de la fée. Pour t'en souvenir, remue tes bras comme des ailes de fée.

Tableaux synoptiques 45

Les 28 flashcards



Au recto, les cartes à montrer aux élèves pendant le rituel

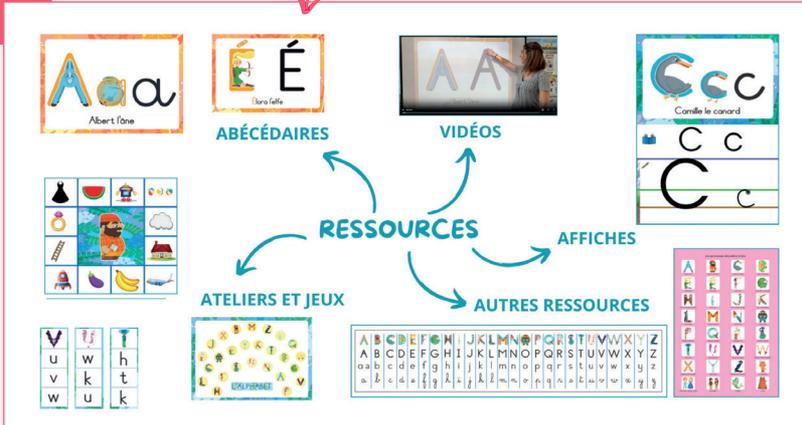


Au verso, la synthèse du contenu de l'enseignement : comment présenter la lettre aux élèves, rappel du geste...



Sur chaque flashcard, un QR-code pour consulter les vidéos explicatives de l'autrice

Les ressources



L'abécédaire à afficher :
 Au recto, les trois graphies (majuscules, scriptes et cursives).
 Au verso, les deux graphies (majuscules et scriptes).

Le padlet (réservé aux acheteurs du guide)

LETTRES & CIE

F. Mathias
Enseignante et
directrice d'école

NOUVEAUX
PROGRAMMES
2025

- > La collection **Lettres & Cie** s'agrandit avec de nouveaux outils pour la **production d'écrit**.
- > **Une approche progressive et clé en main** pensée pour les 3 années de maternelle, utilisable **en complément du guide Lettres & Cie ou indépendamment**.
- > Des séances pas à pas pour amener les élèves à **produire leurs propres écrits en autonomie**.
- > Un **univers engageant** et favorisant l'imagination.
- > Une **progression conforme aux programmes 2025**.



N

GUIDE PRODUCTION D'ÉCRIT ET FLASHCARDS

- La progression pour les 3 niveaux de maternelle
 - Les 19 images incitatrices pour déclencher les situations d'écriture en PS
 - Le déroulement de chaque semaine pour amener chaque élève à produire seul ses propres écrits via des séances collectives, des ateliers dirigés et une production individuelle sur cahier
 - Les cartes-mots permettant aux élèves d'organiser leurs écrits
- > **INCLUS** : L'accès à des ressources téléchargeables



N

CAHIERS D'ÉCRIVAIN MS ET GS

- Le prolongement des activités collectives et en atelier
- Des activités pour travailler la conscience lexicale, les stratégies d'encodage et l'écriture de phrases
- Un projet d'écriture pour que les élèves partagent leurs progrès avec leurs parents



N

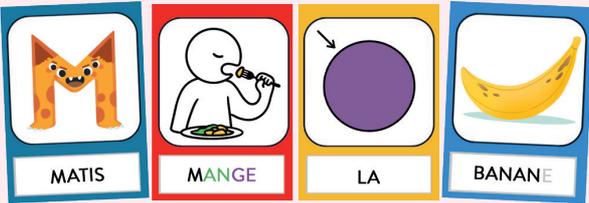


PS - MS - GS			
N Guide production d'écrit et flashcards	5070726	9782401116009	49,00 €
N Cahier d'écrivain MS	5070849	9782401116016	5,00 €
N Cahier d'écrivain GS	5070972	9782401116023	6,50 €

Semaine 28 MS : Construire une phrase avec un complément



Séance collective avec le matériel fourni

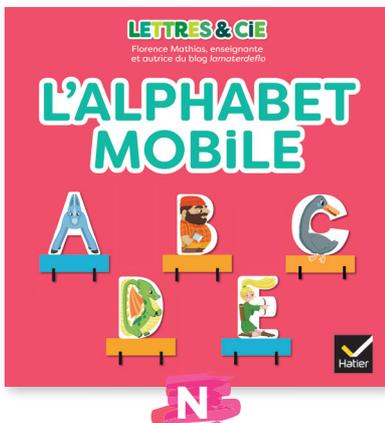
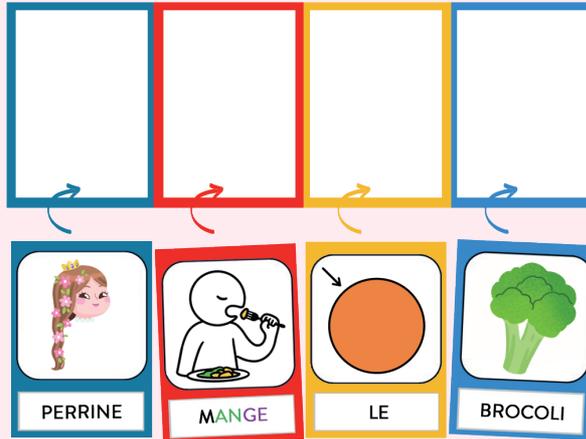


MATIS MANGE LA FRAISE

MATIS MANGE LA FRAISE

Travailler en autonomie sur Mon cahier d'écrivain & d'écrivaine (Niveau GS)

Atelier dirigé : utilisation de la bande d'aide à l'écriture fournie dans le matériel

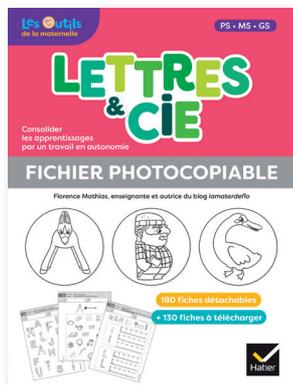


L'ALPHABET MOBILE MS > CP

- Manipuler les lettres de l'univers de la collection
 - Permettre de varier les rituels
 - Commencer à fusionner les sons pour aider les élèves à encoder et décoder leurs premiers mots
- > INCLUS : un livret de 24 pages et des ressources à télécharger

MS - GS - CP			
N L'alphabet mobile	5070480	9782401115996	49,00 €

LETTRES & CIE

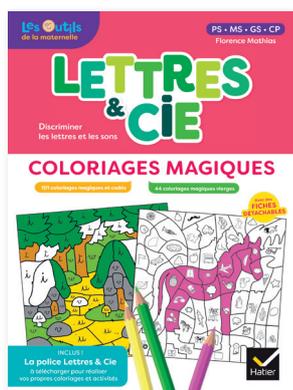


FICHER PHOTOCOPIABLE

■ 180 fiches détachables et photocopiables pour compléter votre méthode Lettres & Cie

- Ces fiches permettent un entraînement et un réinvestissement de l'apprentissage de la forme, du son et de l'écriture des lettres.
- Les fiches, organisées par compétences, favorisent l'entraînement autonome. Elles sont classées en trois parties : Je vois / J'entends / J'écris.

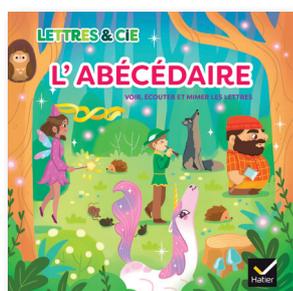
+ 130 fiches supplémentaires à télécharger sur editions-hatier.fr/lettresetciefichier (réservées aux acheteurs du fichier photocopiable)

LES COLORIAGES MAGIQUES
FICHES PHOTOCOPIABLES

■ 120 coloriages magiques et codés pour s'entraîner à discriminer les lettres et les sons.

- Reconnaître les lettres dans les 3 graphies
- Repérer le son d'attaque, la rime, le son dans le mot
- Distinguer les sons proches

> **INCLUS** : la police Lettres & Cie à télécharger pour réaliser vos propres coloriages et documents (réservée aux acheteurs)



L'ABÉCÉDAIRE • ALBUM

■ Retrouvez l'abécédaire complet sous la forme d'un album que les élèves liront en autonomie.

Cet album pourra également aller dans les familles pour permettre aux enfants de partager à la maison ce qu'ils apprennent en classe.

> **INCLUS** : le rituel en audio et en vidéo

	PS - MS - GS - CP		
Fichier photocopiable	2120843	9782278105502	49,00 €
Coloriages magiques	4045163	9782401108677	49,00 €
L'abécédaire	4045040	9782401108684	15,00 €

Pour s'appropriier en autonomie l'Abécédaire en classe ou à la maison : scanner le QR code de l'ouvrage et écouter gratuitement son audio en ligne ou sur :

Bookinou

La conteuse de livres recommandée par
l'Education Nationale.

AU CŒUR DES ALBUMS

C. Lécullée
Professeur
en INSPÉ

GUIDE + RESSOURCES PHOTOCOPIABLES



■ Des séquences clé en main pour apprendre à comprendre 4 albums de littérature jeunesse.

Pour chaque album :

- 8 séances dédiées à la compréhension
- Des séances de vocabulaire
- Des séances en lien avec d'autres domaines d'apprentissage (écriture, phonologie, arts plastiques, vivant, danse...)
- 100 ressources à photocopier (images, supports de jeux, etc.)

> Une démarche en conformité avec les attendus des **nouveaux programmes 2025**

Christophe Lécullée est spécialiste de l'école maternelle et passionné de littérature jeunesse. Il a été professeur des écoles en maternelle, et enseigne actuellement à l'INSPÉ de l'Académie de Créteil.

MS > GS

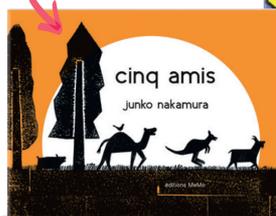
Guide pédagogique 6961227 9782401052277 37,60 €

Les 4 albums, le plus souvent présents dans vos bibliothèques, ont été choisis pour leur qualité littéraire, leur intérêt pédagogique et la variété des thèmes abordés.

CINQ AMIS

de Junko Nakamura
Éditions MeMo

Thèmes :
l'amitié et les animaux



LE PAPA QUI AVAIT 10 ENFANTS

de Bénédicte Guettier
Éditions Casterman

Thèmes :
les parents, les loisirs

LA GROSSE FAIM DE P'TIT BONHOMME

de Pierre Delye et Cécile Hudrisier
Éditions Didier Jeunesse

Thème :
de la graine au pain



LE GÉANT DE ZERALDA

de Tomi Ungerer
École des Loisirs

Thèmes :
les ogres, la cuisine

Les albums sélectionnés font partie des listes de référence du Ministère de l'Éducation nationale.

SCÉNARIOS ET IMAGES SÉQUENTIELLES

J.-L. Paour
C. Bailleux
S. Cèbe
R. Goigoux

*Auteurs spécialistes
de la psychologie
du développement
et des sciences
de l'éducation*



GUIDE SCÉNARIOS

■ Un outil clé en main pour permettre aux élèves d'apprendre à :

- Ordonner une suite d'images
- Situer les événements les uns par rapport aux autres
- Se repérer dans le temps / construire des repères temporels (saisons, jours de la semaine, etc.)
- Développer leurs capacités d'argumentation et leur raisonnement verbal

■ Un enseignement régulier et structuré du langage oral pour enrichir le lexique :

> Début, fin, premier, dernier, commencer, finir, avant, entre, ordre... ainsi que tout le vocabulaire en contexte des scénarios en images

MS > GS - AESH

Guide Scénarios	1725780	9782401054158	16,50 €
-----------------	---------	---------------	---------



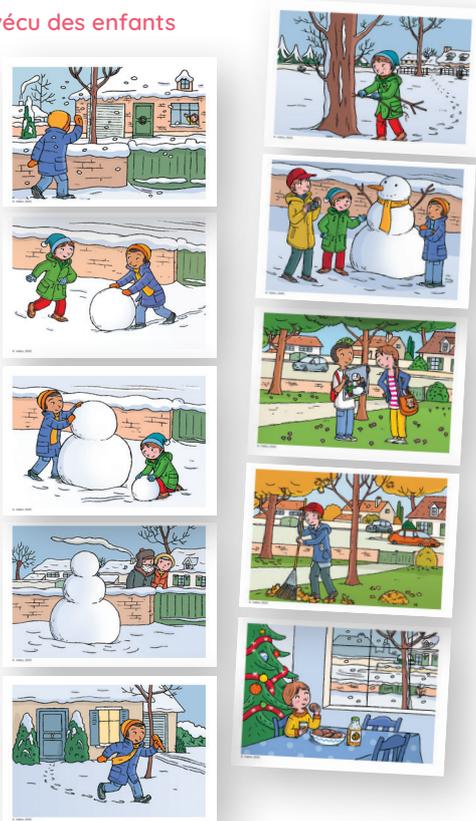
IMAGES SÉQUENTIELLES

> Les scénarios en images font écho au vécu des enfants ou sont à explorer avec eux :

- une journée d'école,
- les anniversaires,
- la préparation du carnaval,
- la sortie au zoo,
- le bonhomme de neige,
- l'algorithme,
- une journée à la plage,
- la croissance d'une plante

MS > GS - AESH

Images Séquentielles	1725903	9782401054165	53,60 €
----------------------	---------	---------------	---------



Un guide SCÉNARIOS pratique et souple

ÉTAPE 1 Séance 1

Sortie au zoo

OBJECTIFS

- Mobiliser ses connaissances pour identifier une histoire
- Rechercher des indices visuels
- Élaborer une méthode systématique pour décrire une image

MATÉRIEL



- Cinq images de Sortie au zoo (4, 5, 2, 6 et 8), liées dans l'ordre de leur utilisation
- Les récits correspondants aux cinq images

1 Introduire l'activité

■ Présenter l'activité

Présenter aux élèves l'activité en disant, par exemple : *aujourd'hui, vous allez apprendre à utiliser vos connaissances pour découvrir l'histoire que raconte une série d'images que je vous présenterai l'une après l'autre, dans le désordre. Pour découvrir de quelle histoire il s'agit, vous devrez utiliser votre mémoire, vous appuyer sur ce que vous savez déjà. Car même si vous n'avez jamais vu et entendu cette histoire en particulier, elle ressemble à une histoire de la vie ordinaire, à une histoire peut-être vécue ou vue à la télévision. Pour cela, vous allez bien regarder les images que je vous montrerai pour y relever des indices, pour voir à quelle histoire elles vous font penser.*

■ Présenter la boîte

Présenter le dispositif : les images ont été rangées dans une seule boîte parce qu'elles vont bien ensemble, parce que, ensemble, elles racontent une seule et même histoire. Vous devez découvrir quelle est cette histoire mais vous ne verrez qu'une seule image à la fois.

2 Découvrir l'histoire rangée dans la boîte

Annoncer aux élèves qu'ils vont voir une première image en leur rappelant qu'elle appartient à une histoire dont ils devront découvrir le thème (ce qu'elle raconte). Leur expliquer qu'ils devront d'abord observer l'image (en silence) puis la décrire, ensemble, le plus précisément possible pour ne pas oublier d'informations importantes.

Guider ensuite la description de l'image en les questionnant sur les personnages, les actions et le contexte (le lieu, le moment de la journée, etc.). Suivre, pour chaque image, les étapes rappelées ci-dessous en tenant compte des variations, en centrant l'attention des enfants sur les points soulignés mais en s'ajustant à leur âge et à leur niveau.

ATTENTION : Indiquer qu'il ne s'agit pas ici d'obtenir le plus rapidement possible « la bonne réponse » pour passer à la suite.

25

■ Observer et décrire l'image 4



Afficher l'image au tableau et laisser le temps de l'observation.

Guider ensuite la description de l'image en questionnant les élèves sur les personnages (identité, nombre, caractéristiques principales, etc.), les actions et le contexte (lieu, moment de la journée, etc.).

Faire identifier le thème de l'image : demander aux élèves quel peut être le thème de l'histoire en leur demandant de justifier leurs réponses par les indices tirés de l'image.

Demander aux élèves s'ils peuvent savoir, entre toutes les hypothèses émises, quelle est la bonne. Expliquer que les images qui se trouvent encore dans la boîte vont les aider petit à petit à découvrir laquelle est la bonne hypothèse (pour le moment, ils n'ont que le premier indice, mais ils vont en découvrir d'autres). Demander ensuite aux élèves de dire à quelle histoire cette image peut appartenir. Ne pas hésiter à faire quelques propositions avant d'inviter les élèves à en faire.

ATTENTION : ne pas corriger les propositions, sauf celles qui contredisent le contenu de l'image.

■ Observer et décrire l'image 5



Procéder comme pour l'image précédente :

- Observation en silence
- Description
- Émission d'hypothèses sur le thème de l'histoire et justification des réponses

Faire comparer les informations présentes dans la première image et celles qu'ils viennent de découvrir sur la deuxième. Centrer le questionnement sur les points communs et les différences (reconnaissent-ils les personnages ? est-on au même endroit ? le paysage, les animaux sont-ils les mêmes ? etc.), et sur les conséquences de ces observations sur la découverte de l'histoire.

Insister sur le fait que, pour découvrir de quelle histoire il s'agit, ils vont devoir rassembler des indices, les mémoriser, et les analyser en se servant de leurs connaissances pour, à la fin, découvrir l'histoire. Dire que c'est la raison pour laquelle il faut bien regarder et décrire précisément les images : pour ne pas oublier des informations importantes.

■ Observer et décrire l'image 2



Procéder de la même manière que précédemment mais demander de rappeler les trois éléments importants sur lesquels il faut centrer son attention (qui ? quoi ? où ?, autrement dit : personnages, actions, contexte)

ATTENTION : lire les mots « zoo » et « entrée » et donner toutes les informations nécessaires à la compréhension de cette image pour les enfants qui ne sont jamais allés au zoo. Ne pas hésiter à enseigner le vocabulaire que les élèves ne connaissent pas.

Faire prendre conscience que cette image est capitale dans la découverte de l'histoire parce qu'elle permet d'être presque certain que l'histoire raconte « une sortie au zoo ». Demander aux élèves, maintenant qu'ils sont presque sûrs de l'histoire, d'émettre des hypothèses sur le contenu des images suivantes en mobilisant ce qu'ils savent des « sorties au zoo » (Quand on va au zoo, on peut voir quels animaux ? que fait-on souvent avant de sortir ? etc.)

26

L'enseignant s'approprie la démarche grâce à des séances types

IMAGES SÉQUENTIELLES



Le maître explique au tableau comment les plantes poussent.

Des phrases-résumés rédigées pour favoriser l'appariement texte-image

8 scénarios riches (comprenant entre 8 et 10 images) pour travailler l'ordre et les repères temporels et enrichir son vocabulaire

CDP

Autant de grands récits que d'images pour faciliter la compréhension des textes lus

Au moment où commence l'histoire, on est le lundi 5 mai, en début d'après-midi. Le maître profite de cette belle journée de printemps pour parler de la croissance des plantes. Il a dessiné au tableau les étapes de la pousse d'un oeillet d'Inde. « Regardez dehors les cerisiers, ils sont en fleurs... Vous, c'est dans un pot que vous allez faire pousser des fleurs ! » explique le maître. Les élèves l'écoutent attentivement et sont impatients de commencer leur travail de jardinier en herbe ! Rose comprend, enfin, pourquoi le maître avait posé sur le bord de la fenêtre un sac de terre et des pots de fleur.

CATÉGO · PHONO

S. Cèbe
J.-L. Paour
R. Goigoux
C. Bailieux
Professeurs
des Universités

Une collection d'outils pour :

- développer la **catégorisation** comme **stratégie de mémorisation et d'apprentissage du vocabulaire**
- découvrir et comprendre les **relations entre l'oral et l'écrit**



GUIDE CATÉGO

- Organiser ses connaissances sur le monde et enrichir son vocabulaire
- 80 activités pour apprendre en jouant et comprendre les stratégies de catégorisation, sous forme de fiches pratiques (niveau de difficulté, objectif pédagogique, compétences travaillées, modalités, règles et déroulement, exemple imagé)



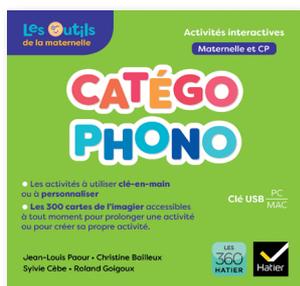
IMAGIER

- 300 cartes à découper permettant d'évoquer plusieurs centaines de catégories



GUIDE PHONO

- Développer les compétences phonologiques pour faciliter l'apprentissage de la lecture
- Des exercices très variés, conçus pour centrer l'attention des élèves sur les aspects sonores de la langue et les aider à en prendre conscience (à mener avec ou sans l'imagier)



CLÉ USB

■ Des ressources numériques clé en main à utiliser pour mener les jeux **CATÉGO** et les activités **PHONO** en collectif ou en groupe.

- Une personnalisation possible : les 300 cartes de l'imagier sont accessibles à tout moment pour prolonger une activité ou créer sa propre activité
- Un vrai gain de temps, grâce aux séances de PHONO déjà préparées semaine par semaine

Compatible avec tout type de vidéo-projecteur et de TNI

PS > GS - AESH			
Imagier	3970668	9782401044722	56,70 €
Catégo - Guide pédagogique	3992204	9782401044746	17,40 €
Phono - Guide pédagogique	3992081	9782401044739	17,40 €
Clé USB PC et Mac	6414703	9782218999888	105,00 €

Exemple de jeu proposé dans CATÉGO

Cartes à rassembler

Moins de 20 minutes

Grand groupe

ASSOCIER DES CARTES

21 Cache-cache

Reconstituer des associations et les justifier.

■ Former autant de paires de cartes qui vont bien ensemble que d'enfants. Répartir les premières cartes des paires à différents endroits de la pièce et distribuer les secondes aux enfants. Chacun(e) doit partir à la recherche de la carte qui va bien avec la sienne et **rester à l'endroit où il l'a trouvée**. Quand tous les enfants ont trouvé leur « place », leur demander pourquoi ils s'y trouvent et faire expliquer l'association.

Cartes réparties dans la classe



Cartes associées distribuées



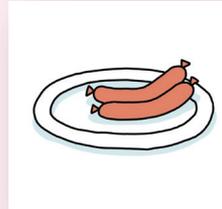
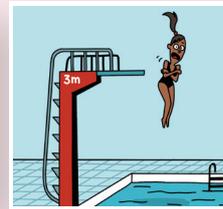
■ Une fois l'activité comprise, introduire deux cartes ne pouvant pas être associées (par exemple, « trompette » et « carrosse ») : les porteurs de carte « orpheline » devront expliquer pourquoi ils n'ont pas pu trouver leur place.

Réflexion méta : Comment s'y prendre pour découvrir la carte qui va bien avec celle que l'on a en main ?

Aller plus loin Introduire plusieurs cartes pour une même association : les enfants qui les auront reçues devront expliquer pourquoi ils sont plusieurs au même endroit.

Les activités sont présentées sous forme de **fiches pratiques** : niveau de difficulté, objectif pédagogique, compétences travaillées, modalités, règles et déroulement, exemple imagé.

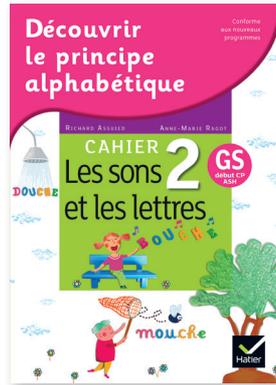
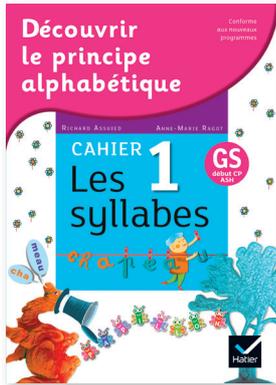
Exemple d'utilisation des images avec PHONO

basaure

Semaine 10 : Tâches de transfert « Déduire »

Chaque élève choisit une carte et énonce son nom en supprimant la dernière syllabe ; les autres doivent trouver à quel mot ils pensent.

DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE



- Développer les habilités phonologiques des élèves et découvrir les relations entre l'écrit et l'oral.
- Le cahier 1 : pour apprendre à découper les mots en syllabes
- Le cahier 2 : pour analyser la syllabe en sons

GS			
Cahier 1 - Les syllabes	8550356	9782401047105	4,10 € *
Cahier 2 - Les sons et les lettres	8550233	9782401047112	4,10 € *

Tarif enseignant * 3 €


editions-hatier.fr
Téléchargez le **guide pédagogique** et du **matériel photocopiable**

- Des propositions de conduite des activités
- Des instruments pour évaluer : analyse des difficultés, propositions d'aide, critères d'évaluation

GRATUIT

Pour préparer les évaluations en début de CP

En avant vers la lecture !
Voilà ce que je sais déjà.

* Déplacer les lettres, les mots des autres lignes dans le 2.
* Identifier les mots, les lettres, 3, 4 et 5.
* Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit. 6.

* Déplacer les syllabes d'un mot, 7 et 8.
* Reconnaitre une même syllabe dans plusieurs mots, 9.

1 J'entoure les lettres.

7 F 4 S A 6 * V E 8

2 J'entoure les mots.

ami chat 1234 s 8260 RRRRRR moto

3 J'entoure la première lettre des mots.

rideau loto musicien vélo salade fumée

4 J'entoure le premier mot en rouge, le dernier mot en vert.

Le petit ours a une moto.

5 J'écris le nombre de lettres du mot.

FARINE Le mot a lettres.

parasol Le mot a lettres.

loup Le mot a lettres.

6 J'écoute la phrase que mon maître lit.
Puis j'entoure les mots qu'il me dit d'entourer.

Je joue avec mon vélo.

Ce matin des nuages cachent le soleil.

7 Sous chaque image, je trace autant de vagues que de syllabes.



8 Sous chaque image, je trace autant de vagues que de syllabes.
J'entoure les images des deux mots qui ont le même nombre de syllabes.



9 Pour chaque ligne, je dis le nom de l'image entourée en rouge. Je cherche sa première syllabe. J'entoure le mot qui commence par la même syllabe.



LA FABRIQUE DE LA LECTURE



F. Mathias,
blog lamaterdeflo

12 jeux de lettres et de phonologie autour des contes, des animaux et des saisons.

MALLETTE POUR LA CLASSE



- Reconnaître les lettres dans les trois écritures
- Développer la conscience phonologique et phonémique
- Comprendre le principe alphabétique
- Associer un phonème à un graphème

Contenu de la boîte :

360 lettres mobiles, 2 grands plateaux de jeu recto-verso, 36 planches recto-verso, 244 cartes (cartes lettres, cartes images, cartes défis, 26 cartes personnages Lettres & Cie), 8 pions, un dé, un sac en tissu

Matériel résistant conçu pour la manipulation par les jeunes élèves

> ET EN + UN ACCÈS À UN PADLET avec des jeux à imprimer et des outils pour l'enseignant.

FABRICATION FRANÇAISE

PS - MS - GS - CP			
Mallette pour la classe	2120720	9782278105519	139,00 €

JEU DE LA CORDELLE

V. Dubois

Un jeu d'observation et de rapidité créé par une orthophoniste pour prévenir et réduire les confusions entre les lettres.

BOITE DE JEU

- Il permet d'entraîner le cerveau à différencier rapidement les lettres de façon purement visuelle
- Un jeu à utiliser à deux, en classe ou à la maison

Contenu de la boîte :

1 guide, 2 lots de 83 cartes figurants les lettres, 2 lots de 3 cartes bonus, 2 petites cordes nouées aux deux extrémités



GS - CP			
Jeu de la cordeille	3118145	9782401079595	22,00 €

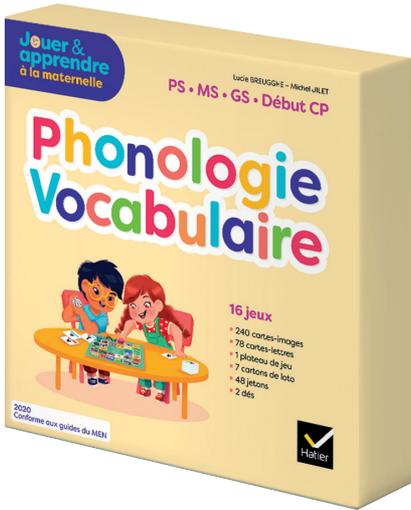


PHONOLOGIE VOCABULAIRE

L. Breughe
M. Jilet

Travailler la phonologie et le vocabulaire en jouant.

BOITE POUR LA CLASSE



Un outil qui répond à deux objectifs :

- Développer et entrainer la conscience phonologique (syllabe orale, phonème, découverte du principe alphabétique)
- Stimuler et structurer le langage (identifier, catégoriser, expliciter un mot et enrichir son vocabulaire)

9 jeux de phonologie, 7 jeux de vocabulaire

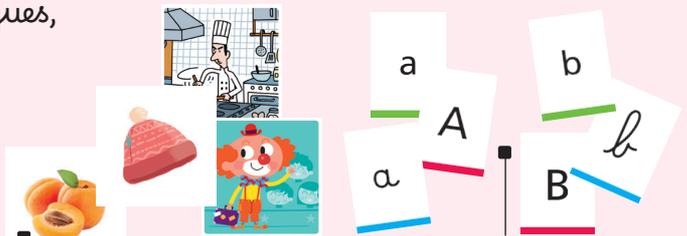
Contenu de la boîte :

240 cartes images, 78 cartes lettres, 1 plateau de jeu, 6 cartons de loto, 48 jetons, 2 dés

> **INCLUS** : un livret d'accompagnement avec les règles des jeux et les activités d'apprentissage

PS - MS - GS - Début CP			
Phonologie • Vocabulaire	1318030	9782401061583	38,00 €

Un matériel solide, des activités ludiques, en petit groupe ou en groupe classe



240 cartes images

Les 26 lettres dans les 3 graphies

JEU 5 La route des sons

6S Début de CP	OBJECTIF : - Identifier et discriminer des sons constitutifs du langage, en particulier les sons-voies, plus aisé à percevoir que les sons-consonnes, puis quelques consonnes conscriptives dont le son est bien perceptible et contenu. MATÉRIEL : - le plateau de jeu - Côté orange : sons-voies Côté vert : sons-consonnes conscriptives - 6 jetons de couleurs différentes pour servir de pion (un par joueur) - le dé de 1 à 6
--------------------------	---

BUT DU JEU : Repérer le son initial (ou final) d'un mot et trouver un mot qui contient ce même son initial (ou final), pour être le premier à atteindre la case arrivée.

DÉROULEMENT

- Présenter l'objectif. Avant le début de la partie, l'enseignant dit si l'on joue avec les sons initiaux ou finaux.
 - Les joueurs posent leurs pions sur la case départ. Le premier joueur lance le dé et avance son pion. Il nomme l'image sur laquelle il est arrivé, repère le premier (ou le dernier) son du mot, et doit trouver un mot qui commence (ou finit) par ce même son. S'il trouve, il reste sur la case. S'il ne trouve pas, il revient à la case d'où il est parti. C'est ensuite au 2^e joueur de lancer le dé.
 - Si le joueur arrive sur une case occupée par un autre pion (ou plusieurs pions), il doit trouver deux mots pour rester, sinon il revient à la case où il était.
 - Pour gagner, il faut arriver juste sur la case 31. Chaque point en trop fait reculer d'autant de cases.
- Les cases spéciales : Si un joueur arrive...
 - case 5 (moto), il avance de 2 cases et il rejoue ;
 - cases 10 et 20 (46), il rejoue ;
 - case 15 (vélo), il avance d'une case et il rejoue ;
 - case 25 (voiture accidentée), il passe un tour sans jouer ;
 - case 30 (stop), il est bloqué ; il pourra jouer lorsqu'un autre joueur prendra sa place ou s'il obtient un 6 en lançant le dé.

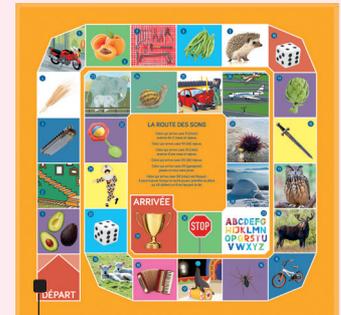


Il est conseillé de travailler en premier sur la rime, puis sur l'attaque des mots. Il l'enseignant organise aussi la progressivité des activités proposées, celles portant sur la rime, par exemple, étant plus faciles que celles qui affectent le début d'un mot. * Recommandations pédagogiques du 28 mai 2019

Un livret de 40 pages pour vous accompagner



6 cartons de loto recto-verso



Un plateau de jeu recto-verso + 2 dés + 48 jetons

LES LANGUES

L. Héron

Éveiller les enfants à la diversité linguistique en jouant.

BOITE POUR LA CLASSE + CLÉ USB

- Favoriser de vrais échanges pour développer le langage et découvrir les particularités de chaque langue
- Des propositions d'activités collectives, de groupe ou autonomes grâce à **20 comptines** du monde entier (extraites des albums de Didier Jeunesse) avec **17 langues représentées**

Contenu de la boîte :

clé USB avec 20 chansons et comptines + 124 cartes, 2 plateaux de jeux, 1 dé et 28 dominos

> **INCLUS** : un livret d'accompagnement avec les propositions d'activités et les règles des jeux

+ **21 fiches chants** : la comptine dans la langue d'origine, sa traduction en français ainsi que sa transcription en sons « francisés » afin de pouvoir l'interpréter facilement avec les élèves.

+ **21 fiches langues** : des informations sur chacune des langues représentées (pays concernés, nombre de locuteurs dans le monde...), leurs alphabets ainsi que quelques expressions très courantes afin de jouer avec celles-ci en classe (Bonjour !, Joyeux anniversaire !...)



Didier Jeunesse

20 chansons et comptines
du monde entier + 1 comptine
en langue des signes française

MS - GS			
Jeux de langues + Clé USB PC et Mac	6026168	9782401020801	48,00 €

Prolonger la découverte des comptines Didier Jeunesse par le jeu

LES JEUX DE CARTES **Jeu du plus rapide** Jeu à 2 à 4
sur 10 cartes

Machen Sie schnell! • As quick as a wink! • الأترع • 快速 • Encuentrate deprisa! • ହାତପ୍ରସା ?

MS • GS **Objectifs**

- Découvrir des mots dans les langues de personnes présentes ou non dans l'environnement de l'enfant afin de développer une attitude positive face à la diversité linguistique et culturelle
- Mémoriser et comprendre, dans la langue retenue, les noms des éléments de la série choisie
- Indiquer, dans la langue choisie, les noms des éléments de la série choisie (meneur de jeu)

MATÉRIEL POUR LE GROUPE

- une ou plusieurs séries de cartes rouges et / ou verte (à adapter suivant le nombre de joueurs);
- cartes aide-mémoire à l'opéré bleu reprenant le lexique des séries choisies pour l'adulte ou l'élève meneur de jeu.

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 4 joueurs.

MISE EN ŒUVRE

- Placer sur la table, la ou les séries de cartes choisies faces visibles. Le meneur de jeu dit un mot au hasard. Le joueur le plus rapide à toucher la carte désignée par le meneur de jeu remporte celle-ci. Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de cartes à la fin de la partie.

1 2 3 4 5

VARIANTES :

- Afin de permettre à l'enfant de jouer avec les sonorités de la langue choisie, lui demander de répéter le mot lorsqu'il a pointé du doigt la carte en premier. Il ne remporte celle-ci que si le mot est répété même de manière très approximative. Encourager systématiquement tous les efforts et toutes les réussites des enfants.

31



PRÉPARER LE GESTE D'ÉCRITURE

D. Dumont
Docteur en sciences
du langage
Enseignante
en rééducation
et en pédagogie
de l'écriture



BOITE POUR LA CLASSE

11 jeux à proposer en individuel ou en ateliers pour :

- Reconnaître les lettres dans les trois écritures
- Apprendre le geste d'écriture
- Exercer sa sociabilité

Contenu de la boîte :

21 planches et 78 cartes pour le jeu de loto (les 26 lettres dans les 3 écritures), 26 cartes pour le jeu du marchand d'images, 36 dominos des formes constitutives des lettres

> **INCLUS** : un livret d'accompagnement pédagogique et les règles des jeux

PS - MS - GS - Début CP			
Préparer le geste d'écriture	3118268	9782401079601	38,00 €

Des activités en autonomie, en collectif ou collaboratives

JEU 2 Le loto des lettres JEU EN SOLITAIRE

MS - GS - CP **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**
 • Reconnaître les lettres dans les trois écritures : majuscules, scriptes, cursives
 • Exercer sa sociabilité

MATÉRIEL :
 - Au moins deux planches par joueur
 - Les cartes du jeu de loto sauf e, h, u, w et x

1 joueur (seul ou dans un groupe de plusieurs joueurs)

OBJECTIF DE L'ENFANT :
 Remplir sa planche sans erreur.

MISE À DISPOSITION DU MATÉRIEL :
 L'adulte laisse à disposition des joueurs tout ou partie des planches et les cartes correspondantes.

RÈGLE DU JEU

- Les planches sont empilées ou étalées sur la table.
- Les cartes sont en tas sur la table face lettre visible.
- Chaque joueur prend une planche.
- Puis chacun cherche dans le tas les lettres qui correspondent à sa planche et les pose sur les lettres de sa planche.
- Quand il a terminé, il retourne les cartes sur les cases blanches et vérifie que les premières lettres des mots sont identiques à celles de la planche (même lettre, même modèle).
- S'il s'est trompé il remet les mauvaises cartes dans le tas et continue jusqu'à remplir sa planche.
- Lorsqu'il a terminé il peut recommencer avec une autre planche.

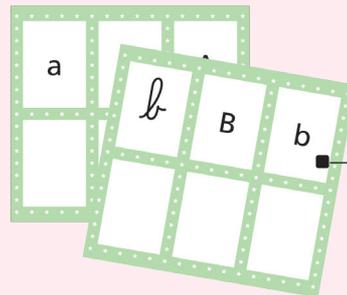
5

Un livret de 16 pages avec les règles des jeux

78 cartes pour le jeu de loto



Les 26 lettres dans les 3 écritures

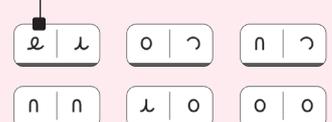


21 planches de loto

26 cartes pour le jeu du marchand d'images



36 dominos des formes constitutives des lettres



ENSEIGNER LE GESTE D'ÉCRITURE

D. Dumont



GUIDE > Cycles 1 & 2

- Cette nouvelle édition s'enrichit d'une rubrique spéciale pour répondre à vos questions pratiques les plus fréquentes. Elle vous offre également un index pour vous permettre de localiser les termes essentiels
- Elle vous permet de cibler les actions de remédiation possible en fonction des difficultés de chaque élève

CYCLES 1 & 2			
Le geste d'écriture Guide pédagogique	4048773	9782401091887	27,40 €

LES CAHIERS D'ÉCRITURE

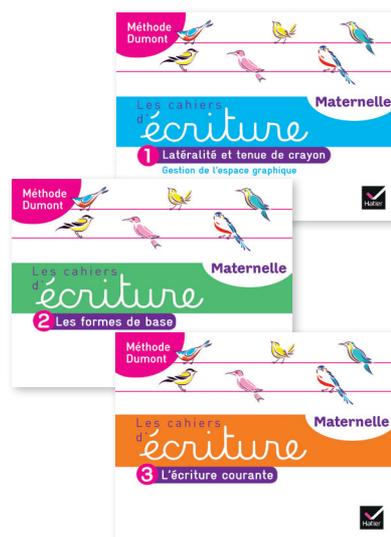


CAHIERS > PS > GS

■ Grâce à ces 3 cahiers en couleurs de la méthode Dumont, chaque élève entre dans l'écrit sans fatigue et avec plaisir, qu'il soit droitier ou gaucher :

- **Cahier 1** : PS/MS : apprendre à tenir son crayon, et percevoir les espaces et les différentes dimensions
- **Cahier 2** : MS/GS : développer un tracé fluide à partir de gestes simples et constitutifs des formes de base de l'écriture
- **Cahier 3** : GS : consolider les acquis de façon à obtenir une écriture fluide

■ Deux cahiers thématiques (**Le Cirque**, **Le Loup**) pour la différenciation et la transversalité



PS - MS	Cahier de l'élève 1	3428873	9782401064089	5,90 €
MS - GS	Cahier de l'élève 2	3428627	9782401064096	5,90 €
GS	Cahier de l'élève 3	3428750	9782401064102	5,90 €
PS > GS	Cahier de l'élève - Le Cirque	3188930	9782218960093	6,00 €
	Cahier de l'élève - Le Loup	2564541	9782218960178	6,00 €

Le blog de l'autrice

legestedécriture.fr



LES POSTERS D'ÉCRITURE

■ Les posters proposés par Danièle Dumont :

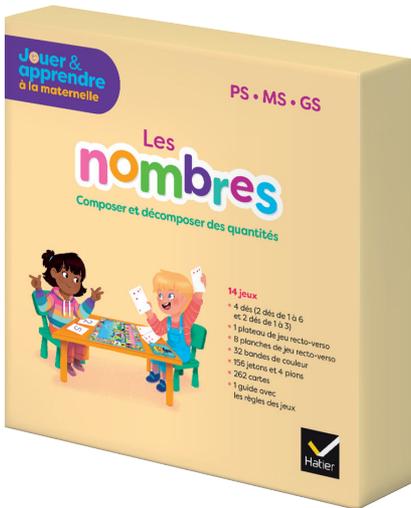
- Un abécédaire de toutes les lettres dans les 4 formes avec des dessins illustrant le son au début et à la fin du mot
- Le poster du processus de formation des lettres
- Des réglettes individuelles



CYCLES 1 & 2			
Posters d'écriture - Le geste d'écriture	3633426	9782218960154	25,20 €

LES NOMBRES

M.-P. Dussuc
R. Challéat



BOITE POUR LA CLASSE

14 jeux pour apprendre à composer et à décomposer les quantités.

- À utiliser en ateliers, certains jeux sont auto-validants
- Un matériel modulable pour s'adapter aux niveaux des élèves

Contenu de la boîte :

4 dés (2 dés de 1 à 6 et 2 dés de 1 à 3), 1 plateau de jeu recto verso, 8 planches, 32 bandes de couleurs, 156 jetons et 4 pions, 262 cartes

> **INCLUS** : un livret d'accompagnement pédagogique et les règles du jeu

PS - MS - GS			
Jouer et apprendre : Les nombres	3118391	9782401079618	38,00 €

Des règles du jeu simples pour composer et décomposer des quantités

JEU 11 Les pompiers

MS - GS	OBJECTIFS : • Dénombrer par reconnaissance les faces du dé, par comptage ou par composition des collections de 2 à 6 objets (MS), de 2 à 12 objets (GS) • Lire les écritures chiffrées des nombres jusqu'à 5 (MS) jusqu'à 8 (GS)
Jeu de 2 à 4 joueurs autonome avec un meneur de jeu ou en atelier dirigé	MATÉRIEL : - 4 cartes Pompiers; 4 cartes Casque; 4 cartes Lance à incendie; 8 cartes Cant; 8 cartes Botte; 5 barquettes Pour MS - 1 planche Pompiers rouge (valeurs 3, 4 et 5) par joueur; 2 dés de 1 à 3 Pour GS - 1 planche Pompiers bleue (valeurs 6, 7 et 8) par joueur; 2 dés de 1 à 6

BUT DU JEU : Équiper son pompier.

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur dispose d'une planche de jeu.

> Pour MS



> Pour GS

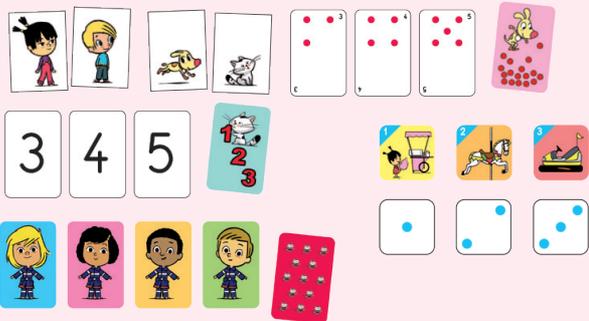


Le meneur de jeu a devant lui les 5 barquettes.

Chaque barquette contient un type de cartes.



Des personnages attachants



Un livret de 32 pages pour vous accompagner

Des univers ludiques et attractifs pour les élèves

Un matériel modulable pour s'adapter aux niveaux des élèves

LES FORMES

M.-P. Dussuc
R. Charnay
R. Challéat

■ Explorer et dire le monde des formes en jouant.

BOITE POUR LA CLASSE



■ Une boîte de 26 jeux pour apprendre à :

- Percevoir des différences et des ressemblances
- Associer une forme et sa représentation
- Identifier des premières caractéristiques de formes

> Jeux d'exploration – jeux d'assemblage – jeux à règles, à mener en individuel, en équipe ou en groupe

■ Contenu de la boîte :

4 lots de 26 formes de 4 couleurs différentes, 14 planches de puzzle, les cartons de lotos, les cartes surface et les cartes contour

> **INCLUS** : un guide avec toutes les règles et les objectifs pédagogiques

PS - MS - GS			
Jouer et apprendre : Les formes	6422952	9782401046269	40,00 €

Des jeux variés pour apprendre les formes

JEU 2 Appariement

Avec les formes de 2 couleurs

JEU D'EXPLORATION INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPE DE 2

PS • MS • GS

OBJECTIFS :
• Comprendre ce que signifient « formes pareilles », « identiques » (on peut les superposer)
• Discriminer des formes, percevoir les similitudes de forme

Individuel autonome

MATÉRIEL pour l'élève :

2 barquettes

POUR LE JOUEUR PS / MS

2 lots de 12 formes de r, à, 2 de 2 couleurs différentes

POUR LE JOUEUR MS / GS

2 lots de 14 formes de m, à g, de 2 couleurs différentes

BUT DU JEU : Associer les formes superposables.

RÈGLE DU JEU : Chaque joueur dispose d'une barquette contenant les formes d'une couleur et d'une deuxième barquette contenant les mêmes formes de l'autre couleur. Il doit trouver toutes les paires de formes de deux couleurs différentes superposables qu'il dispose devant lui sur la table.

VARIANTES : Les formes sont mélangées dans une seule barquette.



MISE EN ŒUVRE

Faire avant : Jeu 1

Sortir une forme bleue :

► Trouve une forme rouge qui est pareille.

Montre qu'elles sont bien pareilles.

Engager l'élève à superposer les deux formes.

► Recommence avec toutes les formes bleues.

À toi de trouver, pour la forme bleue,

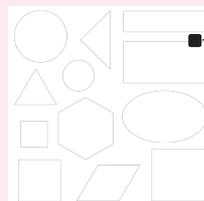
la forme rouge qui est pareille.

VARIANTES :

► Trouve dans la barquette deux formes qui sont pareilles.

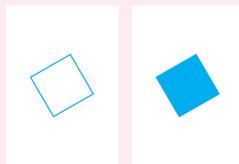
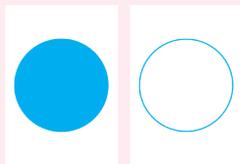
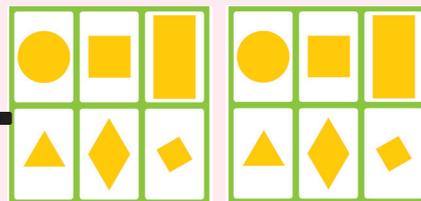
Un élève peut considérer que deux formes de même couleur sont pareilles. Le terme « formes pareilles » doit être compris comme « des formes qui l'on peut superposer ». Il faut montrer le geste qui peut s'avérer difficile à réaliser surtout pour un élève de PS.

5

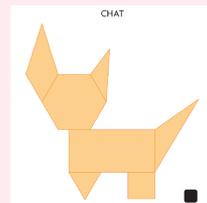


Des planches de formes détachables que les élèves peuvent jouer à reconnaître, assembler, dissocier

Des planches de loto



Des cartes contours et surfaces



Des puzzles

LES PROBLÈMES

M.-P. Dussuc
R. Challéat



BOITE POUR LA CLASSE

10 situations problème proposées dans des contextes variés avec des supports matériels motivants :

- pour comprendre que les nombres permettent de raisonner sur des quantités : réaliser une quantité égale, comparer des quantités
- pour apprendre à résoudre des problèmes portant sur des quantités : augmentation, diminution, partage, réunion, complément
- pour exprimer par un nombre un rang dans une suite ordonnée

Une démarche en conformité avec les attendus des nouveaux programmes 2025.

Contenu de la boîte :

99 cartes, 36 planches & supports d'activités, 6 bandes numériques de 1 à 10.

> **INCLUS** : un livret pédagogique contenant les descriptions des activités

PS - MS - GS			
Jouer et apprendre : Les problèmes mathématiques	1683227	9782218960192	48,00 €

Débuter en résolution de problèmes grâce à des situations motivantes

JEU 2 Le petit gouter PS - MS - GS

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES MOBILISÉES

- Utiliser le dénombrement par perception globale, composition ou comptage
- Utiliser « plus », « moins », « autant »
- Utiliser les désignations orales des nombres

NOUVELLES CONNAISSANCES CONSTRUITES

- Comprendre la notion de quantité
- Comprendre qu'une quantité peut être exprimée par un nombre

20 minutes par étape
En groupe de 4 à 6 élèves de même niveau
en atelier dirigé ou autonome avec un meneur de jeu

MATÉRIEL :

- 60 jetons Biscuit répartis dans 2 à 3 boîtes éloignées du lieu où travaillent les élèves
- 1 plateau (couvertre ou barquette) par élève

Par élève PS : 2 à 4 cartes Assiette
Par élève MS/GS : 4 à 10 cartes Assiette

DESCRIPTION : Les élèves vont chercher des biscuits pour remplir des assiettes (un biscuit par assiette), d'abord en plusieurs voyages puis en un seul.

CONSIGNE ET DÉROULEMENT

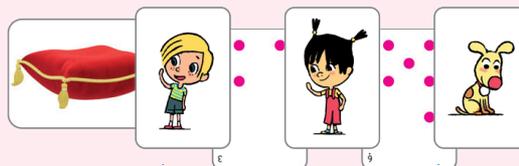
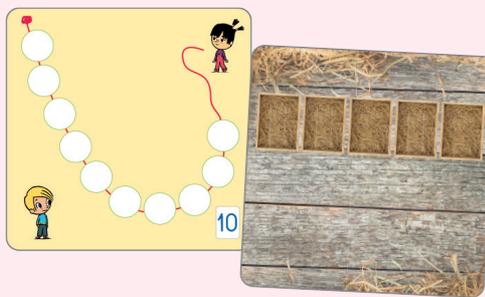
→ « Vous allez aider Gribouille à préparer le gouter. Je vais placer des assiettes sur la table. Vous avez chacun un plateau. Vous allez préparer sur votre plateau ce qu'il faut de biscuits, pour mettre un biscuit dans chaque assiette. Vous devez préparer juste ce qu'il faut de biscuits, pas plus, pas moins. »

- Montrer les jetons Biscuit, les mettre dans les boîtes et les placer plus loin, chacune à un endroit différent (pour que les élèves ne travaillent pas tous au même endroit).

1 Plusieurs voyages sont possibles.

- Placer devant chaque élève des cartes Assiette alignées (pour MS/GS le nombre de cartes est adapté à la capacité de dénombrement de l'élève).
- Indiquer à chaque élève dans quelle boîte il pourra aller se servir.
- « Chacun va se déplacer avec son plateau pour prendre les biscuits. Il peut faire plusieurs voyages. »

12



Un matériel conçu pour un travail en atelier dirigé ou en autonomie

MATHS & LANGAGE

Joleyne Leborgne

Les espaces symboliques pour enseigner le langage et la résolution de problèmes.



GUIDE + MATÉRIEL À TÉLÉCHARGER

- **Apprendre et jouer dans les espaces symboliques :**
comment les aménager, comment les utiliser
- **Établir une programmation annuelle** en résolution de problèmes et en langage oral pour les 3 niveaux compatible avec des classes en double niveau et triple niveau
- **Construire un apprentissage en réseau :**
 - Enrichir le langage oral : acquérir un corpus de mots et l'utiliser dans différentes conduites discursives (raconter, décrire, expliquer)
 - Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes : enseigner la compréhension d'un énoncé, élaborer des situations de jeux dans toutes les catégories de problèmes, faire entrer progressivement les élèves dans la représentation symbolique

PS - MS - GS

N Maths et langage 5070603 9782401115989 32,00 €

Exemple de programmation et d'activité

Proposition de programmation annuelle en petite section (3/4 ans)

UTILISER LE NOMBRE POUR RÉSOUDRE DES PROBLÈMES				
Traduire des données	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Manifester sa compréhension de la partie déclarative d'un problème en réalisant l'action décrite avec les objets de l'espace symbolique. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Manifester sa compréhension de la partie déclarative d'un problème en réalisant l'action décrite avec les objets et ses photographies. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Manifester sa compréhension de la partie déclarative d'un problème en réalisant l'action décrite avec les objets et une variété d'illustration figurative. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Manifester sa compréhension de la partie déclarative d'un problème en réalisant l'action décrite avec les objets symboliques.
Exécuter des calculs	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Maîtriser trois opérations logiques : appairer, trier, classer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Effectuer un subitizing pour les quantités 1 et 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Percevoir par le subitizing la solution pour les quantités 1, 2, 3 ▶ Dénombrer une collection par énumération. ▶ Compter, surcompter avec ses doigts. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Percevoir par le subitizing la solution pour les quantités 1, 2, 3, 4 ▶ Dénombrer une collection par énumération. ▶ Compter, surcompter avec ses doigts.
Planifier des actions		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Problème de parties-tout ▶ Recherche du tout 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Problème de parties-tout ▶ Recherche de la partie 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout

Programmation pour le PS

Mascotte Torto



Phase individuelle de résolution



ERMEL

GUIDE + RESSOURCES À TÉLÉCHARGER



- **Une approche adaptée à votre pratique :**
 - Des situations expérimentées dans de nombreuses classes durant plusieurs années
 - Une description précise des gestes professionnels ajustés à vos différentes organisations pédagogiques : ateliers dirigés, ateliers autonomes, demi-classes, classes ouvertes
 - Une proposition de progression fondée sur la recherche et validée par les expérimentations
- **Une progression par quinzaine pour les 5 thèmes de l'ouvrage, prenant en compte l'intégralité des apprentissages et leur continuité sur toute l'année.**
 - Pour aller plus loin, des éclairages, des accompagnements, des compléments pédagogiques et enjeux didactiques explicités
- **Une démarche en conformité avec les attendus des nouveaux programmes 2025.**

GS			
Guide + Ressources	1867192	9782401096363	45,90 €

1. Une programmation par période

LA RÉPARTITION DES THÈMES SUR L'ANNÉE

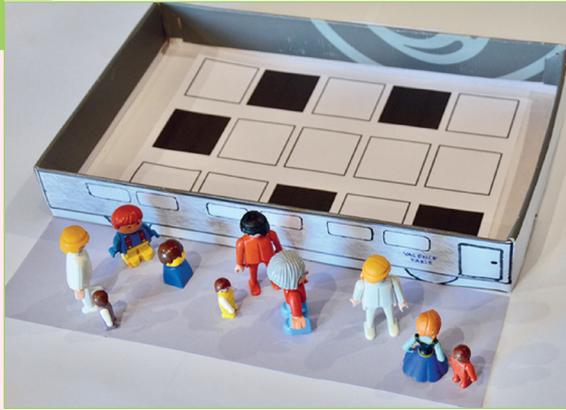
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Thème 1 Construire des procédures numériques	FRÉQUENTATION DES NOMBRES ET REPÉRAGE DES CONNAISSANCES INITIALES (Q1 et Q2)	LE JEU DES BOÎTES EMPILEES ET ALIGNÉES (Q5)			
Thème 2 Les nombres pour mémoriser			LE JEU DES VOYAGEURS (Q7) FEUTRES ET BOUCHONS (Q8)		
Thème 3 Les nombres pour anticiper				LE TRÉSOR (Q10) PROBLÈMES ADDITIFS (Q11)	LES CAISSES (Q14)
Thème 4 Repérages	DIS-MOI OÙ (Q3)		PLACER LE JETON (Q9)		C'EST MOI LE CHAT (Q15)
Thème 5 Objets de l'espace et du plan		TRACES (Q4) LES PAPILLONS (Q6)		TROUVER LE SOLIDE (Q12)	LES FLEURS (Q13)

ERMEL Grande Section

6

Une situation de chaque thème est mise en œuvre par quinzaine.

2. Une entrée par les situations



LES VOYAGEURS

Dans cette situation du thème 2 (les nombres pour mémoriser), les élèves auront à aller chercher autant de voyageurs, placés à distance dans la classe, que de places libres dans le wagon, sans que la consigne évoque le mot « nombre » ou le fait de compter. Un matériel simple à constituer et une véritable situation de recherche.

Avant de valider sa solution, l'élève pose les voyageurs qu'il a réunis sur le quai.

DIS-MOI OÙ

Un exemple de situation du thème Repérage. Dans cette situation, l'élève doit communiquer à son coéquipier où retrouver un objet caché sous une des boîtes, toutes identiques, dispersées dans la salle de motricité.

LA DESCRIPTION DU DÉROULEMENT

(matériel, consignes, etc.) permet, dès sa première lecture, une mise en œuvre fiable.

Quinzaine 3 DIS-MOI OÙ

Le problème
Plusieurs boîtes parfaitement identiques sont disposées dans une salle de l'école, un objet est caché dans l'une d'entre elles. L'élève doit retrouver l'objet, ou le faire retrouver à un équipier.

Connaissances visées
• Prendre en compte des repères fixes de l'espace (fenêtres, mobiliers...) pour localiser un objet caché dans cet espace, puis exprimer ces repérages pour décrire à un autre élève la localisation de l'objet. Il s'agit donc principalement des connaissances de voisinage d'objets (près de, devant...), de positions relatives entre objets ou de localisation dans l'espace.
• Se décentrer en adoptant le point de vue d'un autre dans le local, et ainsi utiliser un vocabulaire spatial approprié : d'abord avec des termes ou expressions simples comme « dans », « près de », « sur », « sous », « contre », « au milieu », puis avec des expressions composées lorsqu'il faut donner des précisions sur plusieurs objets (« entre... et... », « près de... et près de... »).

Résumé de la situation
• La phase 0 se déroule quelques jours avant les suivantes. Son but est de familiariser l'élève avec le lieu où, plus tard, seront placées les boîtes, afin qu'il en repère des éléments caractéristiques.
• Dans la phase 1, l'élève mémorise la position d'un objet, puis la restitue un moment après.
• Dans la phase 2, un élève voit l'emplacement d'un objet ; il le décrit ensuite à son équipier pour que celui-ci retrouve l'objet une fois caché. Cette phase peut constituer la première « situation de communication » de la classe, aussi nous précisons son organisation et ses consignes.
• La phase 3 est aussi une phase de communication qui élargit la panoplie des critères de repérage en nécessitant l'usage de « dans », « sur », « sous », et de gestes. Elle se conclut par la constitution d'éléments de synthèse écrits par l'enseignant à partir des propositions des élèves.

Organisation de la situation
Elle peut se dérouler sur 7 séances : une pour la phase 0, deux pour chacune des phases 1, 2 et 3.

Présentation de la situation

Choix du lieu
Les boîtes et les cercueils (voir « Matériel » page suivante) sont placés dans une salle différente de la salle de classe (voir emplacements ci-dessous), un peu vaste et pas encombrée, pour faciliter les déplacements (par exemple la salle de motricité), dans laquelle se trouvent des objets susceptibles de servir de repères.



ERMEL Grande Section DIS-MOI OÙ

Objectifs de la situation
Utiliser les éléments d'un lieu pour localiser un objet, puis expliciter cette localisation. Interpréter une localisation d'objet formulée par un autre. Assurer la signification du vocabulaire approprié.

DES INFORMATIONS GÉNÉRALES

(problème posé, connaissances en jeu, etc.) sont données d'emblée.

LES ENJEUX SPÉCIFIQUES

et les modalités d'organisation de chaque phase sont détaillés.

Amalia (13 stylos, 13 capuchons)

- AMALIA : « Oui, il ne m'en reste aucun ; rien du tout il me reste. »
- L'ENSEIGNANT : « Qu'est-ce que vous en pensez, les autres ? »
- DES ÉLÈVES, à plusieurs : « Oui ! »
- UN ÉLÈVE : « Il n'y a plus rien dans les barquettes, et on voit que c'est tout rebouché. » (Il associe 2 critères.)
- L'ENSEIGNANT précise : « C'est-à-dire qu'il y a bien un capuchon pour chaque stylo ? »
- LES ÉLÈVES : « Oui ! »



L'enseignant commence par une question ouverte. Dans la dernière répartition, il propose une formulation de substitution à celle des élèves.

LES NOMBRES POUR MÉMORISER

DANS LES PAGES « QUESTIONS SUR »

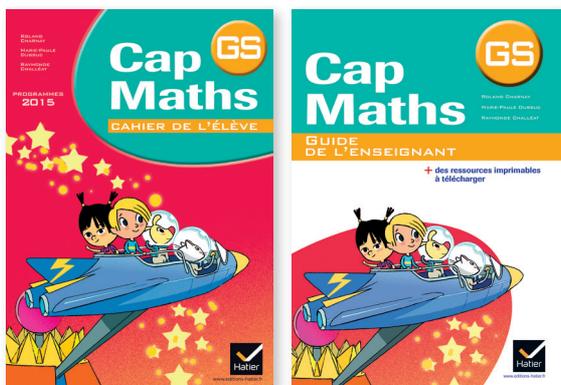
la présentation d'échanges, des suggestions pour la sollicitation des élèves, les reformulations possibles, l'analyse de productions et leur exploitation.



CAP MATHS

Une méthode expérimentée en classe sur plusieurs années et conçue par des experts de la didactique des mathématiques.

CAHIER + GUIDE



Cahier

Guide

- Des ouvrages qui tiennent compte de la spécificité de l'école maternelle : organisation en ateliers, importance des rituels, de la manipulation et du jeu
- 10 situations « référence » qui structurent les apprentissages fondamentaux

Dans le guide :

- La mise en œuvre des activités
- Des ressources téléchargeables et imprimables incluses

Dans le cahier :

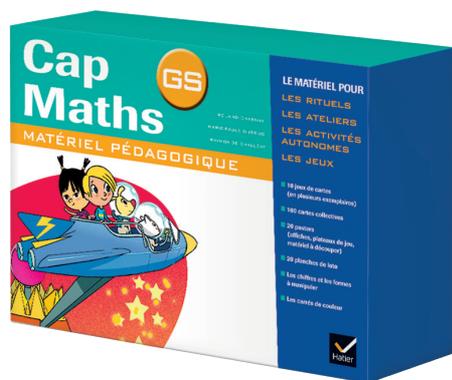
- 32 fiches pour la trace écrite ou les ateliers autonomes
- 6 planches de matériel à découper
- 1 cahier spécial « parents » inclus



editions-hatier.fr

Téléchargez un extrait du **guide pédagogique**, les **fiches ATSEM** et les **compléments didactiques**

GRATUIT



BOITE DE MATÉRIEL

- Les jeux de cartes
- Les cartes collectives grand format
- Les plateaux de jeu
- Le matériel agrandi à découper
- Les formes et chiffres à manipuler

Matériel conçu pour une classe de 32 élèves



En savoir plus sur le contenu de la boîte sur le site Hatier

editions-hatier.fr/livre/cap-maths-gs-ed-2015-boite-de-matieriel-pour-la-classe-9782218960147

	GS		
Cahier de l'élève	1855590	9782218960109	6,90 € **
Guide pédagogique	6026414	9782401020818	30,80 €
Boîte de matériel pour la classe	3355645	9782218960147	109,00 €

Tarif enseignant ** 5 €

Des situations motivantes et ludiques

UNITÉ 1 SITUATION DE RÉFÉRENCE

Nombres

Le goûter



Objectif :
Construire le sens du nombre comme mémoire de quantité

Discussion :
groupe de 6 en atelier dirigé

Durée :
3 séances de 15 min environ chacune

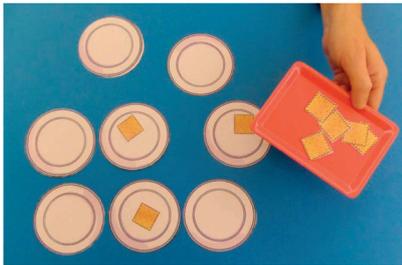
PROBLÈME POSÉ

► **Constituer une collection qui a autant d'éléments qu'une collection de référence donnée (de 5 à 12 éléments).**

Les élèves doivent aller chercher des biscuits pour remplir des assiettes (un biscuit par assiette), d'abord en plusieurs voyages puis en un seul. Certaines assiettes contiennent déjà un biscuit.

Matériel pour un atelier de 6 élèves

- 12 assiettes déplaçables - assiettes en plastique ou à découper sur la fiche 2
- 6 ou 12 assiettes non déplaçables - fiche 2
- 25 étiquettes biscuits dans une boîte - à découper sur la fiche 3 ou cahier de l'élève
- Un petit plateau
- La fiche d'observation - fiche 4



Choix didactique : ce qui est travaillé dans cette situation

Le contexte familier du goûter doit permettre une appropriation rapide du problème posé. La correspondance terme à terme entre la collection d'assiettes et la collection de biscuits est comprise intuitivement, d'autant plus que certaines assiettes contiennent déjà un biscuit. Ce contexte permet également de valider le nombre de biscuits choisis par l'élève. Les élèves vont travailler la propriété : « avoir la même quantité signifie que les deux collections peuvent être exprimées par le même nombre ». Dans le champ numérique travaillé (5 à 12 objets), pour résoudre correctement le problème posé avec un seul voyage, ils vont devoir faire évoluer leurs procédures et adopter un dénombrement par reconnaissance globale ou par comptage de la collection de référence (les assiettes) et de la collection à construire (les biscuits).

34

EXTRAIT DE L'UNITÉ

La description et les photos du matériel

Des apports didactiques

Guide ► UNITÉ 2

ATELIER DIRIGÉ 1

Matériel à découper -> PLANCHE 1

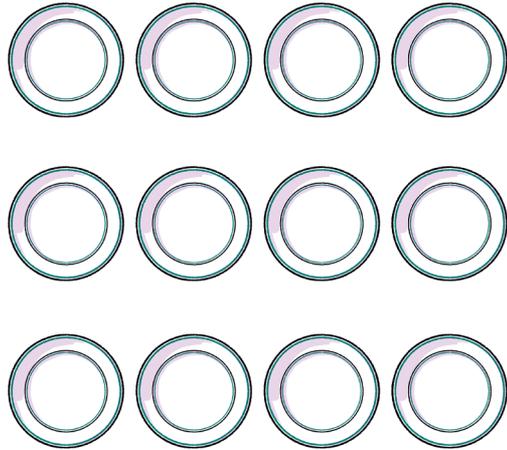
Objectifs

- Construire une collection qui a autant d'éléments qu'une collection donnée.
- Dénombrer une collection (de 5 à 12 éléments) par comptage.
- * L'enseignement colle au préalable 1 à 7 biscuits.

2 Le goûter



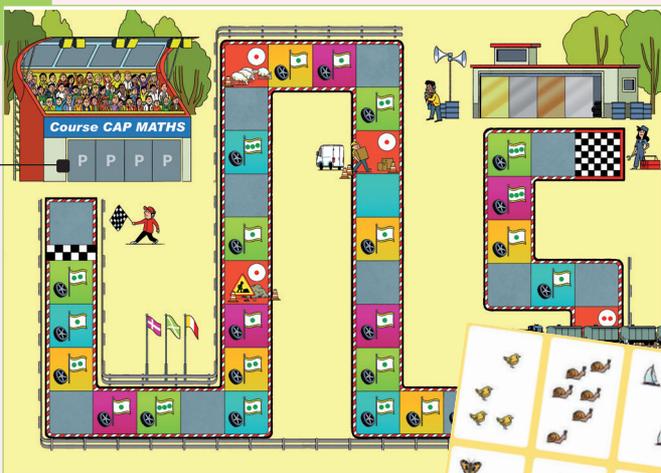
Il doit y avoir un biscuit dans chaque assiette. Demande les biscuits qu'il faut et colle-les.



LE CAHIER DE L'ÉLÈVE

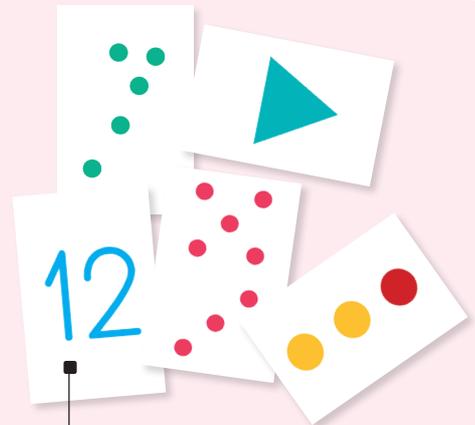
Trace "écrite" de la situation de référence de l'unité 1

Un matériel solide et facilement manipulable



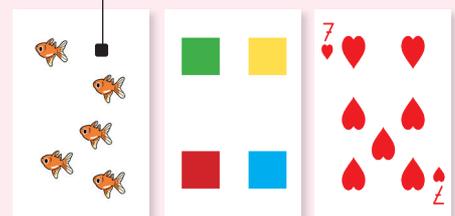
Exemple de plateau de jeu : la course Cap Maths

Loto



Exemple de cartes individuelles

Exemple de cartes collectives



DÉCOUVRIR LES MATHS

Des guides détaillés avec des situations mathématiques originales et ludiques, qui présentent de véritables enjeux pédagogiques.



GUIDES PS & MS

- Une progression en 5 périodes
- Une description des activités illustrées de photos avec des conseils et des pistes de prolongement



éditions-hatier.fr
Téléchargez 3 situations à tester

GRATUIT

PS - MS

Guide pédagogique PS	4461729	9782218959820	31,30 €
Guide pédagogique MS	4461737	9782218959837	31,30 €

Exemples de situations en MS : Les piquants de Pik

Situation 3

Les piquants de Pik

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

La situation, proposée dès le début d'année, permet à l'enseignant de mener un atelier de 6 joueurs en interaction et de faire le point sur leurs capacités à écouter et à suivre les consignes. Elle permet aussi de repérer leurs connaissances des couleurs qui ont déjà été travaillées en Petite Section.

Objectifs

- ▶ Respecter les règles du jeu et contrôler la réussite.
 - ▶ Observer une propriété caractéristique, ici la couleur, et ne pas prendre deux fois la même.
 - ▶ Nommer les couleurs (activités 2 et 3).
- Voir aussi le « Point-clé » « Classement, tri, propriétés caractéristiques » p. 159.

Matériel

50 pincettes à linge environ de 12 couleurs différentes : elles représenteront les piquants du hérisson.



Un plateau de jeu par enfant sur lequel est dessiné un hérisson avec 12 emplacements pour y fixer les pincettes à linge.
→ fiche matériel 2 p. 26

Mais aussi pour l'activité 3 :

Reporter des gommettes de la couleur des pincettes à linge sur deux dés. Une couleur différente par face.



Mots et expressions utilisés

- ▶ Même, différent, clair, foncé
- ▶ Noms des couleurs.

Les objectifs de situation, le matériel nécessaire, les mots et expressions utilisés

Activité 1 Chacun se sert

DOIT ATTENDRE

Placer sur chaque emplacement un piquant (pince à linge) d'une couleur différente.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 enfants.

- ▶ Après un temps d'appropriation du matériel, l'enseignant place lui-même des pincettes de couleur sur un hérisson. Il explique que ces pincettes ne doivent pas être de la même couleur. Il commence par respecter la règle et demande à chaque fois qu'il fixe une pince si la consigne est bien respectée. Puis il commet une erreur et attend de voir si les enfants la repèrent. Si aucun enfant ne voit que deux pincettes sont maintenant de la même couleur, il le montre lui-même : « Je ne peux pas mettre encore une pince rouge. Qui voit pourquoi ? »
- ▶ Chaque enfant se sert à son tour dans la boîte et ne prend qu'une pince à la fois. La validation (il n'y a pas deux pincettes de la même couleur et tous les emplacements ont une pince) se fait en fin de partie. Il n'y a pas de « gagnant », mais chacun sait s'il a pu réaliser la tâche prévue.



- ▶ Très rapidement, les joueurs voient les erreurs en cours de partie. On peut alors proposer de modifier une pince, mais pas de la remplacer. Ce n'est qu'en même temps que ses camarades, mais pour de son retard. Si on le laissait changer de conscience se ferait moins bien.

Activité 2 Commander au marchand

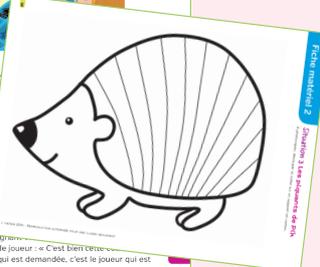
DOIT ATTENDRE

Le but à atteindre est le même que dans l'activité 1.

ORGANISATION

4 joueurs et 1 enseignant.

- ▶ L'enseignant joue le rôle du marchand.
- ▶ Le marchand fournit les pincettes à la demande : « Tu veux une pince d'une couleur qui n'a pas... »
- ▶ Lorsque le marchand est un enfant, l'enseignant n'accepte pas la couleur demandée en interrogeant le joueur : « C'est bien cette couleur que tu veux ? » Si la couleur fournie n'est pas celle qui est demandée, c'est le joueur qui est invité à la refaire.



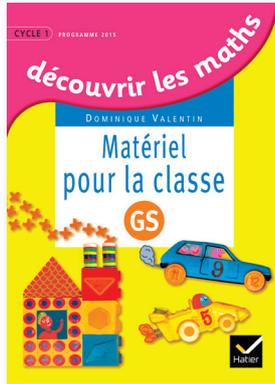
La description guidée des activités, avec des conseils et des pistes de prolongements

Des situations originales et ludiques pour découvrir les mathématiques en manipulant.

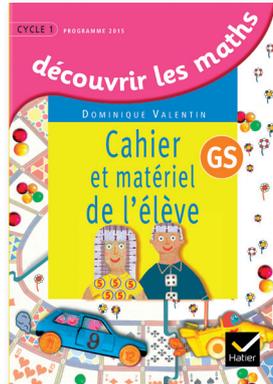
GUIDE + MATÉRIEL + CAHIER GS



Guide



Matériel



Cahier

- Dans le guide :**
Une description concrète des situations
- Dans le matériel :**
Spécialement conçu pour faciliter la mise en œuvre des situations : cartes de problèmes, matériel à découper, jeux de cartes
- Dans le cahier :**
Un outil idéal pour que l'élève garde une trace de ses nouvelles acquisitions : feuilles de route, de recherche et de mémoire



GS			
Guide pédagogique	3300090	9782218960123	31,30 €
Cahier et matériel de l'élève	3133374	9782218960086	5,90 €
Matériel pour la classe	3311201	9782218960130	49,00 €

Exemples de situations en GS : Six cerfs-volants

Situation 4
Six cerfs-volants
Explorer des formes, des grandeurs, des suites régulières

Objectif :
Rechercher tous les possibles.

Matériel :
Plusieurs feuilles par élève de six cerfs-volants faits de contour et 2 triangles isocèles.
→ voir matériel classe, page 34 et 4

Maths au-delà :
Des crayons de couleur ou des feutres.

Mots et expressions utilisés :
Cylindrique, isométrique, point.

Activité 1 Rechercher des cerfs-volants avec 4 couleurs.

Objectif : S'approprier le matériel.
Je découpe dans 2 triangles de couleurs différentes et construis un cerf-volant en les associant comme suit le dessin de la fiche. Je viens de faire un cerf-volant. Ses deux parties, le haut et le bas, les cerfs-volants sont colorés par la moitié, ne sont pas de la même couleur. Là, c'est toi qui vas construire maintenant un autre cerf-volant, un cerf-volant différent du mien. Tu prends les triangles que tu veux.

1. Cette situation a été expérimentée avec différents supports, en fonction du matériel disponible dans les classes ou des contraintes d'école, collège, université.

Six cerfs-volants 37

Le guide

Six cerfs-volants

Le matériel

Fiche 3 Feuille de recherche avec 4 couleurs. **Février 1 - Situation 4**

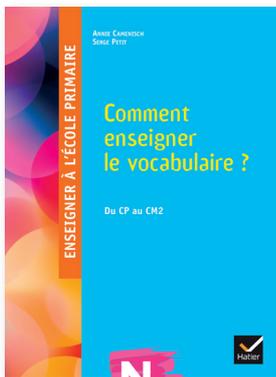
Six cerfs-volants

Utilise 4 feutres. Colore chaque cerf-volant avec 2 couleurs différentes : 1 couleur pour chaque triangle. Il ne doit pas y avoir 2 cerfs-volants colorés de la même façon.

Pour recommencer:

Le cahier

ENSEIGNER À L'ÉCOLE



N 5066912 9782401115705 27,00 €

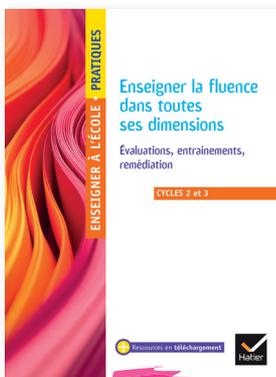


COMMENT ENSEIGNER LE VOCABULAIRE À L'ÉCOLE ?

Annie Camenisch, Serge Petit

Nécessaire aux apprentissages dans toutes les disciplines, la maîtrise du vocabulaire est fortement corrélée à la réussite scolaire des élèves. Dans le quotidien de la classe, nombreuses sont les occasions d'enrichir le bagage lexical des élèves. Mais comment structurer cet enseignement pour permettre aux élèves d'acquérir des connaissances solides, durables et transférables ?

Cet ouvrage complet propose à chaque enseignant de se former sur les connaissances autour du vocabulaire, du lexique et de sa didactique, de s'engager dans des démarches pratiques et de construire des outils pour la classe au fil de toutes les disciplines.



N 5066789 9782401115699 27,00 €



ENSEIGNER LA FLUENCE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Marie-Line Bosse, Erika Godde, Sylviane Valdois, Marion Chevillotte, Elise Hamard

Savoir déchiffrer rapidement un texte n'est pas suffisant pour le comprendre et faire apprécier son écoute. Une bonne fluence en lecture nécessite en effet de maîtriser la précision, la vitesse, le phrasé et l'expressivité.

Fondé sur des données scientifiques et l'expérience de la classe, cet ouvrage propose des outils pratiques pour diagnostiquer, entraîner, évaluer, remédier afin de faire progresser les élèves en lecture du CP au CM2.



1868177 9782401096448 26,50 €



LA DIFFICULTÉ SCOLAIRE

Aude Blondet, Marie-Astrid de Galember

Comment repérer les difficultés de ses élèves ? Comment savoir s'il s'agit d'un simple retard, d'un trouble ou d'un handicap ? Quel plan mettre en place (PPRE, PAP, PPS) ? Et surtout que mettre en œuvre au sein de sa classe pour concrètement prévenir ou remédier à ces difficultés ?

Les auteures, enseignantes spécialisées, donnent des pistes concrètes de prévention et de remédiation issues de leur pratique en RASED (Réseaux d'aides spécialisées aux élèves en difficulté) et adaptées à la classe entière.

Elles offrent également un panel de ressources : dans l'école (liens AESH, parents, enseignants) et hors école (professionnels de santé, édition adaptée) et livrent leurs outils sous forme de fiches photocopiables centrées sur les apprentissages fondamentaux.



N 3945443 9782401108257 26,00 €

L'ÉGALITÉ FILLES-GARÇONS À L'ÉCOLE

C. Baey-Maillard, G. Felici, S. Schuler

Comment faire vivre l'égalité entre filles et garçons à l'école, dès la maternelle ?

Cet outil pédagogique propose à l'enseignant(e) d'interroger ses pratiques et d'analyser ses gestes professionnels en s'appuyant sur différents outils. Concret, il présente des mises en œuvre d'activités disciplinaires et transdisciplinaires visant à rendre lisibles les stéréotypes et à les déconstruire avec les élèves. Un outil à destination des élèves, l'égalité-carnet sera complété au fur et à mesure avec les élèves et gardera la trace de l'évolution de leur réflexion.



3945566 9782401108264 26,00 €

APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS EN CLASSE

Marie Bolle-Besançon, Élodie Bonnefoy-Cudraz, Matthieu Rollin

38 séances guidées.

Dès le cycle 1, grâce à des séances conçues pour les élèves non-lecteurs et jusqu'au cycle 3 avec une démarche ludique, intégrez le jeu d'échecs à votre enseignement.

Outil inclusif puissant pour travailler les compétences du socle et développer les compétences psychosociales.



1868301 9782401096455 26,00 €

POURQUOI ET COMMENT INTÉGRER LES NEUROSCIENCES DANS SON ENSEIGNEMENT ?

Sous la direction de P. Toscani et Ch. Philibert

Cet ouvrage s'adresse aux enseignants et aux formateurs qui souhaitent comprendre comment les neurosciences cognitives peuvent les soutenir dans leur application en classe autant que dans leur propre posture professionnelle. Six thèmes fondamentaux y sont développés : l'apprentissage, la place de l'erreur, le rôle des fonctions exécutives, la méditation, les émotions et les compétences psychosociales.

Retrouvez dans notre catalogue élémentaire les ouvrages de la collection « Enseigner pratique »

ENSEIGNER À L'ÉCOLE



4048773 9782401091887 27,40 €



ENSEIGNER LE GESTE D'ÉCRITURE > Cycles 1 & 2

D. Dumont, Docteur en sciences du langage Enseignante en rééducation et en pédagogie de l'écriture

Cette nouvelle édition s'enrichit d'une rubrique spéciale pour répondre à vos questions pratiques les plus fréquentes. Elle vous offre également un index pour vous permettre de localiser les termes essentiels.

Elle vous permet de cibler les actions de remédiation possible en fonction des difficultés de chaque élève.



1626679 9782401085633 27,40 €



LANGAGE ET ÉCOLE MATERNELLE > PS > GS

M. Brigaudiot, enseignante-chercheuse et formatrice en sciences du langage, spécialiste de l'acquisition du langage en maternelle et cycle 2

S'appuyant sur une expertise dans l'acquisition du langage, fruit de plusieurs années d'observation des élèves et d'analyse de classes, cet ouvrage propose formation, analyse réflexive et pistes d'actions.

Le blog de l'autrice

mireillebrigaudiot.info



4452769 9782218957284 25,40 €



COMMENT ENSEIGNER LES NOMBRES ENTIERS ET LA NUMÉRATION DÉCIMALE ? > Cycles 1 à 3

R. Charnay, Professeur de mathématiques

Un ouvrage de référence qui part des préoccupations d'enseignants pour apporter des réponses simples et concrètes aux difficultés rencontrées par les élèves.

- Des propositions d'activités variées et des mises au point sur des éléments de didactique, des outils ou du vocabulaire
- Une proposition de programmation

Retrouvez dans notre catalogue élémentaire les ouvrages pour le CRPE



5886479 9782401045309 **28,50 €**



POURQUOI ET COMMENT PHILOSOPHER AVEC DES ENFANTS ? > Cycles 1 à 3

Sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski

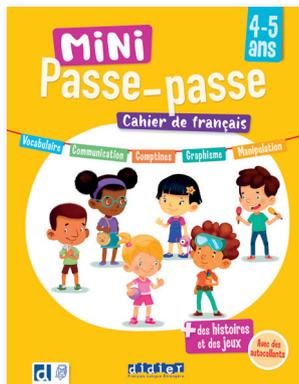
Avec des pistes de supports et de séances de classe, cet ouvrage propose des approches concrètes pour mettre en œuvre des discussions à visée philosophique avec des enfants dès la maternelle.

Français Langue Étrangère



MINI PASSE-PASSE

■ Pour apprendre le français aux enfants de façon ludique dès 4 ans !



CAHIERS 4-5 ANS & 5-6 ANS

■ Les cahiers d'activités *Mini Passe-passe* proposent des activités pour l'apprentissage précoce du français et prennent en compte le développement des enfants et leurs intérêts spécifiques avec :

- des thématiques proches de leur vie quotidienne pour un apprentissage dans un **environnement rassurant**,
- des **activités variées** pour travailler le vocabulaire et la communication,
- des **comptines** traditionnelles pour chanter, mimer et travailler la phonologie,
- des activités de **graphisme** et des **travaux manuels** pour développer la motricité,
- des **histoires** à imaginer et des **jeux** pour ancrer les acquis,
- des activités pour **découvrir des artistes francophones** et utiliser des techniques artistiques dans les pages « mon cahier d'artiste »,
- des **autocollants** pour varier les activités.



■ En complément, chaque cahier propose un accompagnement pour l'enseignant-e / le parent comprenant :

- un **livret détachable de 4 pages** avec des conseils d'utilisation, les corrigés et les transcriptions des audios ;
- un **accès direct aux audios et aux ressources** (le matériel et les règles des jeux, des conseils de lecture Didier Jeunesse, etc.) en flashant les pages du cahier avec l'application gratuite **didierfle.app**.

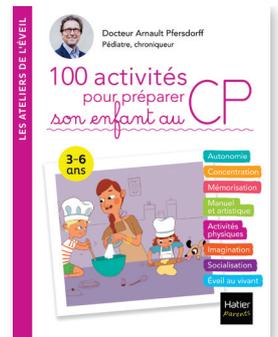
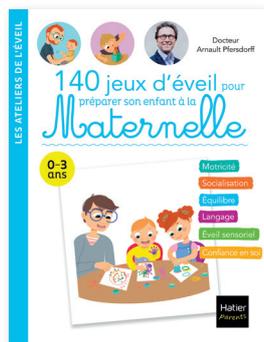
> **À NOTER** : Ces ressources sont également **téléchargeables gratuitement** sur le site didierfle.com/passe-passe.

MS - GS			
Mini Passe-passe 4-5 ans	1361243	9782278106516	11,10 €
Mini Passe-passe 5-6 ans	1361366	9782278106523	11,10 €

LES ACTIVITÉS POUR VOTRE CLASSE

LES ATELIERS DE L'ÉVEIL

Toutes les techniques de bien-être à partager avec des enfants pour profiter d'un quotidien serein et épanouissant en classe.



100 activités sensorielles avec mon enfant	8789925	9782401076372	14,50 €
140 jeux d'éveil pour préparer son enfant à la maternelle	3938670	9782401054516	14,50 €
100 jeux pour stimuler son enfant avec les pédagogies alternatives	8789802	9782401076389	14,50 €
100 jeux pour stimuler les intelligences multiples de son enfant	1926720	9782401061866	14,50 €
100 activités pour préparer son enfant au CP	3115315	9782401079571	14,50 €
100 jeux pour éveiller son enfant à la nature	7667471	9782401083523	14,50 €
100 jeux pour stimuler la confiance en soi de votre enfant	6115183	9782401092365	14,50 €
Bulle de bonheur - Le jeu de la confiance en soi	6272479	9782401022034	14,95 €

NOS ENFANTS SONT EXTRAORDINAIRES

Des cahiers d'activités élaborés par des experts des troubles dys pour compléter en classe les apprentissages que l'enfant fait au quotidien ou chez un spécialiste.



J'aide mon enfant hypersensible	7959220	9782401074040	12,90 €
J'aide mon enfant en difficulté de lecture	7959097	9782401074057	12,90 €
J'aide mon enfant sur le chemin de l'écriture	7781092	9782401083585	12,90 €
J'aide mon enfant à aimer les chiffres	7780969	9782401083592	12,90 €
J'aide mon enfant en retard de langage	7959466	9782401074064	12,90 €

MES ACTIVITÉS POUR DÉCOUVRIR ET APPRENDRE

JEUX CHOUETTE ET PAS À PAS

Des jeux de cartes pour s'entraîner en s'amusant, à faire seul ou à plusieurs.



Chouette - Le jeu de lecture GS	8673173	9782401061064	8,95 €
Chouette - Le jeu des nombres MS-GS	8151202	9782401075580	9,95 €
Jeu de lecture Téo et Nina GS-CP	8735430	9782401076143	9,90 €
Mes jeux de lecture GS-CP	8174705	9782401083806	4,95 €

LA MATERNELLE DE FLORENCE MILLOT



Stimuler la concentration et l'autonomie des tout petits avec ces activités conçues par Florence Millot, psychopédagogue reconnue.

50 activités de Maternelle pour cultiver sa concentration	3041587	9782401106192	7,95 €
50 activités de Maternelle pour cultiver sa confiance en soi	3041710	9782401106208	7,95 €
N Je rentre en maternelle	3936324	9782401113596	7,95 €
N Je cultive mon autonomie	3936447	9782401113602	7,95 €

PETITES ET GRANDES HISTOIRES POUR LA BIBLIOTHÈQUE

LES MAINS DANS LA NATURE

De sublimes albums pour découvrir la biodiversité en exprimant sa créativité, grâce aux illustrations flamboyantes, aux informations documentaires.



GS			
La campagne	8035066	9782401083752	16,50 €
La forêt	8035189	9782401083769	16,50 €
La mer	6672838	9782401092792	16,50 €
La montagne	6672715	9782401092785	16,50 €

IMAGIERS



Des imagiers uniques pour accompagner joliment et en douceur la découverte du monde, du langage et de la lecture.



L'imagier Montessori de Balthazar	4951126	9782401092075	14,95 €
Bescherelle - Mon premier imagier	2940257	9782401105133	15,95 €
Mon grand imagier des animaux du monde	6672592	9782401092778	16,50 €
Mon grand imagier de la vie quotidienne	6673454	9782401092808	16,50 €

LES CAHIERS EN AUTONOMIE

CHOUETTE ENTRAÎNEMENT

Des cahiers par matière et des tout-en-un, pour un entraînement structuré et régulier.



Tout le programme TPS	2941857	9782401105157	7,20 €
Tout le programme PS	2942226	9782401105188	7,70 €
Tout le programme MS	2942103	9782401105171	7,70 €
Tout le programme GS	2941980	9782401105164	7,70 €
Français PS	2942719	9782401105225	4,99 €
Français MS	2942842	9782401105232	4,99 €
Français GS	2942965	9782401105249	4,99 €
Lecture PS	2942473	9782401105201	4,99 €
Lecture MS	2942349	9782401105195	4,99 €
Lecture GS	2942596	9782401105218	4,99 €
Maths PS	2943334	9782401105270	4,99 €
Maths MS	2943211	9782401105263	4,99 €
Maths GS	2943088	9782401105256	4,99 €
Activités de coloriage GS	2943457	9782401105287	4,99 €

BD JE LIS PAS À PAS



Les premières BD de la collection Pas à pas initient l'enfant à la lecture et à la chronologie du récit grâce aux images et grandes cases de BD. Pendant que l'adulte lit l'histoire l'enfant peut décoder certains mots présentés en début d'ouvrage et réutilisés dans le récit.

MS - GS			
Téo et Nina adoptent Choco	2013243	9782401086791	4,10 €
Qui a fait pipi dans le lit de Téo ?	2013120	9782401086807	4,10 €
Téo et Nina dressent Choco	8307322	9782401095120	4,10 €
Téo et Nina au parc	8305969	9782401095113	4,10 €
Téo et Nina jouent à cache-cache	8307199	9782401095137	4,10 €
Téo et Nina à la piscine	8307076	9782401095144	4,10 €

1, 2, 3, JOUONS !

Des activités pédagogiques et des coloriages tendres pour s'entraîner dans tous les domaines d'apprentissage de l'école maternelle.



Pensées par Alissia Waeles, alias @lamaternellepailletée.

«Enseignante en maternelle depuis 9 ans, je partage mes projets, mes créations et mes trouvailles sur les réseaux sociaux.»

Mes coloriages magiques PS	1395159	9782401104327	5,95 €
Mes coloriages magiques MS	1395282	9782401104334	5,95 €
Mes coloriages magiques GS	1395405	9782401104341	5,95 €
Mes activités effaçables PS	1395036	9782401104310	5,95 €
Mes activités effaçables MS	1394913	9782401104303	5,95 €
Mes activités effaçables GS	1394790	9782401104297	5,95 €

JE LIS PAS À PAS

Apprendre à lire et à écrire pas à pas, c'est facile et amusant avec les livres ardoises et les coloriages de lecture Téo et Nina !



Livre ardoise Téo et Nina GS Lettres minuscules et chiffres	8213336	9782401083875	6,99 €
Livre ardoise Téo et Nina MS Lettres majuscules et chiffres	8213459	9782401083868	6,99 €
Mes coloriages de lecture MS-GS	7372681	9782401093133	4,95 €
Mes coloriages de lecture GS-CP	7372804	9782401093140	4,95 €
Mon cahier de lecture Téo et Nina avec histoires audio associées GS-CP	2943580	9782401105010	4,95 €

ALBUMS

BALTHAZAR

Les aventures de Balthazar et de Pépin permettent d'aborder avec douceur, poésie et humour, les aventures de la vie.



Balthazar et les couleurs de la vie et des rêves aussi	Grand format	4978342	9782218753800	21,50 €
	Petit format	4466199	9782218960499	5,30 €
Le livre à compter de Balthazar. À la poursuite du lapin brun	Grand format	4978300	9782218753763	14,20 €
	Petit format	4466181	9782218960482	5,30 €
L'extraordinaire abécédaire de Balthazar	Petit format	4492013	9782218971747	5,30 €
Promenons-nous dans les bois / Balthazar et les sons de la nature	Grand format	4978326	9782218753787	14,20 €
	Petit format	2209154	9782218981234	5,30 €
Les sons de Balthazar	Petit format	4569323	9782218981067	5,30 €

editions-hatier.fr/balthazar

CONTES DE LA NATURE

Entre albums et premiers documentaires, des livres-audio pour sensibiliser les enfants aux merveilles de la nature.

N L'abeille qui cherchait sa place	7498614	9782401103641	13,95 €
Le lionceau, l'autruche et la savane	7498491	9782401103634	13,95 €
Petit écureuil cherche noisettes	6745599	9782401092877	13,95 €
Un refuge en terre de glace	6745722	9782401092860	13,95 €
Les secrets de la forêt	7990309	9782401103702	13,95 €
Pirouettes dans les fonds marins	6745476	9782401092853	13,95 €
La nuit, la chouette et le soleil	8291574	9782401084049	13,95 €
Le bal des oiseaux	8291697	9782401084032	13,95 €
Le voyage de la goutte d'eau	8174820	9782401075603	13,95 €

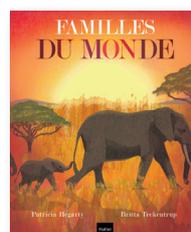
NOS AUTRES ALBUMS

Des albums doux et tendres avec de belles histoires à lire.

Polo, président des doudous	5716911	9782401092310	13,90 €
La pie de papi	3613348	9782401098442	14,95 €



BRITTA



Des albums magnifiques et émouvants pour vivre de doux moments de partage.

Sous le même ciel	8033320	9782401032927	13,99 €
Au creux de mon arbre	7855720	9782218981197	13,99 €
Les minuscules habitants du jardin	2731796	9782401087248	13,99 €
Dans mon abri	4607988	9782401071353	13,99 €
Voyage au clair de lune	2636112	9782401043244	14,50 €
Le merveilleux voyage de la petite abeille	8843241	9782218981272	14,50 €
N Familles du monde	6941261	9782401110311	14,50 €

MES HISTOIRES DU CALME



Des contes thérapeutiques pensés par Héloïse Junier, psychologue pour enfants, pour les aider à traverser les grands moments du quotidien.

Ma colère de feu	6212171	9782401082908	11,95 €
Un nuage pour m'endormir	6211432	9782401082892	11,95 €
Ma chère tétine	6746091	9782401092822	11,95 €
Ma grande sensibilité... et moi !	6745968	9782401092839	11,95 €
Mes disputes qui piquent	8085448	9782401103887	11,95 €
Mon Doudi est parti pour toujours	8085325	9782401103870	11,95 €

editions-hatier.fr/collection/mes-histoires-du-calme

LES ACTIVITÉS AVEC BALTHAZAR

Des boîtes de jeux et des livres d'apprentissage interactifs qui intègrent la pédagogie Montessori

JEUX MONTESSORI

Des jeux de loto, de memory et de dominos fondés sur la pédagogie Montessori pour stimuler le langage et le vocabulaire du jeune enfant, et l'encourager à faire des classifications.



Le memory Montessori de Balthazar et de Pépin aussi	6956760	9782401021761	11,95 €
Le memory Montessori des lettres de Balthazar et de Pépin aussi	8030120	9782401021938	11,95 €
Le loto Montessori de Balthazar et de Pépin aussi - la maison	5806507	9782401021907	12,90 €
Le loto Montessori de Balthazar et de Pépin aussi - les animaux	2381821	9782401022003	12,80 €
Les premiers dominos des couleurs Montessori de Balthazar et de Pépin aussi	6432974	9782401052130	12,90 €

AIDE-MOI À FAIRE SEUL

Une collection de livres d'apprentissage interactifs qui permettent à l'enfant de « faire pour comprendre » avec l'accompagnement de l'adulte, pour le rendre autonome.



L'abécédaire à toucher de Balthazar	8149234	9782401075474	15,95 €
Balthazar découvre la lecture	4466124	9782218960420	12,94 €
Balthazar et "Comment sont faits les bébés ?"	4492187	9782218971914	14,95 €
Les formes à toucher dans la nature de Balthazar	6851587	9782401083080	14,95 €
Balthazar et le temps qui passe	4978383	9782218753848	14,95 €
L'imagier Montessori de Balthazar	4951126	9782401092075	14,95 €
Les lettres à toucher de Balthazar	8149480	9782401075481	15,95 €
Les chiffres à toucher de Balthazar	8149357	9782401075498	14,95 €
J'habite ici - Balthazar et la planète Terre	2147533	9782401061910	14,95 €
La poutre du temps Montessori de Balthazar	4864512	9782401056442	9,50 €

COFFRETS PÉDAGOGIQUES

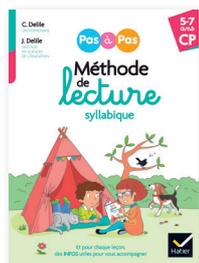
Le matériel de lecture Montessori par excellence : en suivant les lettres du bout des doigts, l'enfant utilise ses capacités sensorielles pour percevoir et mémoriser le tracé et le son de chacune.

Le coffret écriture-lecture Montessori des graphèmes rugueux de Balthazar	2206940	9782218981210	22,90 €
Le coffret Montessori des lettres rugueuses de Balthazar	1877850	9782218981180	22,90 €



Pour préparer vos élèves à l'entrée en CP, retrouvez toute une gamme d'ouvrages conçus par les enseignants et conformes aux programmes.

JE LIS PAS À PAS AVEC TÉO ET NINA

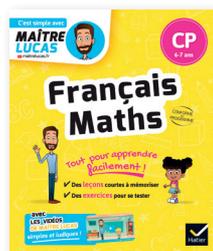


De 3,40 € à 7,95 €



La méthode de lecture syllabique, ses cahiers et ses romans associés pour apprendre à lire avec Téo et Nina.

MAÎTRE LUCAS



De 6,50 € à 7,50 €

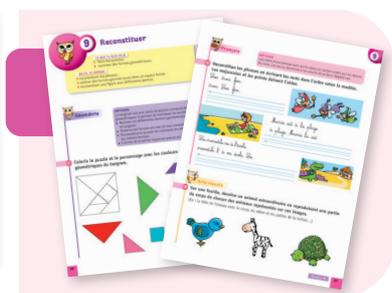


Des cahiers ludiques du CP au CM2 pour apprendre tout en s'amusant, avec des leçons concises, claires et visuelles et des vidéos pour apprendre autrement.

CHOUETTE



De 3,95 € à 7,90 €



Des cahiers d'entraînement attractifs et efficaces, pour maîtriser les points clés du programme, avec des rappels, des exercices progressifs et des coups de pouce de la petite chouette.

TOUT SAVOIR



De 9,35 € à 11,50 €



Des ouvrages de révision multi-matières conformes au nouveau programme et rédigés par des enseignants. Sur chaque notion : la méthode clé et des exercices progressifs.

Autres livres

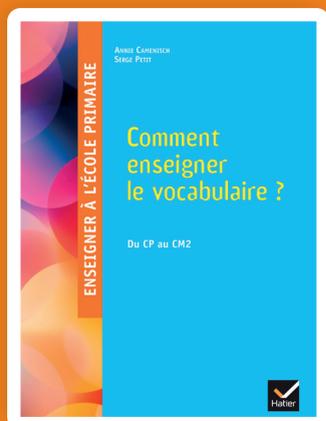
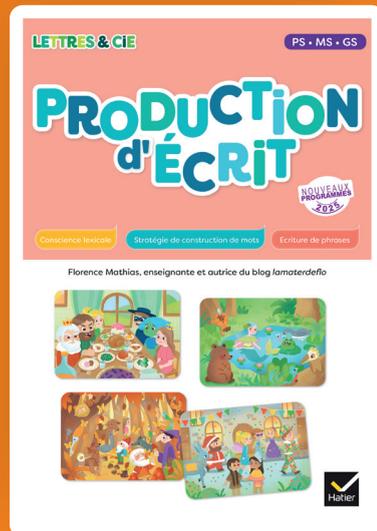
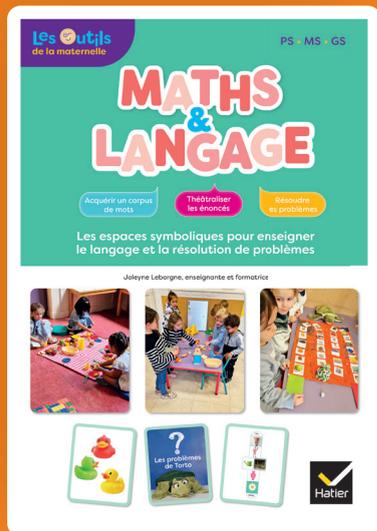
LANGAGE

		RIBAMBELLE		
GS	Album Ambre	4936100	9782218935633	9,40 €
	Album Amidou	4936118	9782218935640	9,40 €
	Album L'enfant fleur	493612	9782218935657	9,40 €
	Cahier de lettres	4920773	9782218926631	4,20 €
	Cahier d'activités Ambre	4920799	9782218926655	3,10 €
	Cahier d'activités Amidou	4920781	9782218926648	3,10 €
	Cahier d'activités L'enfant fleur	4920815	9782218926679	3,10 €
	Cahier d'activités Gare au hibou	4920807	9782218926662	3,10 €

PÉDAGOGIE

		HATIER PÉDAGOGIE		
PS > GS	Lire les contes détournés à l'école	4972998	9782218932748	19,30 €
		ERMEL		
GS	Guide pédagogique Ermel GS	4972832	9782218920394	19,80 €

NOS NOUVEAUTÉS 2025



TRANSMETTRE.
le plus beau
des métiers

Retrouvez nous sur
editions-hatier.fr



94 2886 8
ISBN 978-2-401-06984-8

