

atelier  
de  
l'oiseau  
magique



# Collection

## 2015 - 2016



[www.oiseau-magique.com](http://www.oiseau-magique.com)

Matériel d'apprentissage ludique et pédagogique



## L'Atelier de l'Oiseau Magique vous présente dans ce catalogue 2015-2016 réactualisé ses nouveaux outils ludiques et pédagogiques.

Pour vous accompagner au fil de l'année, dans vos ateliers éducatifs, nous nous sommes efforcés d'être innovants, tout en respectant, pour le nouveau cycle unique de la Maternelle, les nouveaux programmes scolaires 2015 de l'Éducation Nationale.

Les grands domaines de compétences sont abordés dans nos malles pédagogiques pour accompagner le parcours éducatif de chaque enfant et sa réussite dans les apprentissages.

L'étroite collaboration avec des auteurs professionnels, du milieu scolaire et de la rééducation, nous permet d'élaborer des outils qui s'adaptent naturellement au quotidien et au rythme de chacun, pour le plaisir d'apprendre.

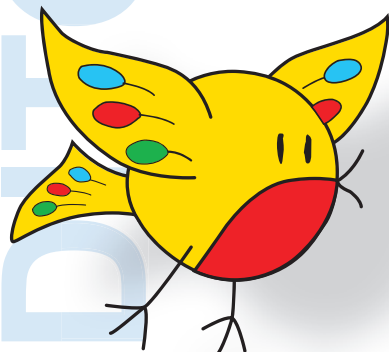
Le matériel évolue, vos attentes aussi ! Découvrez nos premiers contenus numériques pour les TNI et postes informatiques PC. Extraits directement de nos malles pédagogiques, ils proposent une multitude et une diversité d'exercices qui permettent une

exploitation différente et/ou complémentaire de celle du jeu. (Pour en savoir plus, consulter les pages 4-5.)

Nous vous souhaitons d'ores et déjà, beaucoup de plaisir et d'intérêt à l'utilisation de nos supports.

L'équipe éditoriale et commerciale de l'Atelier de l'Oiseau Magique vous remercie pour votre fidélité.

**Ludiquement Vôtre.**



**TOP 3** DE L'ANNÉE 2014-2015

**Qui est Toto ?** ©



**Tralala le loup** ©



**Fenêtre sur l'Art** ©



# SOMMAIRE

TNI <b>NOUVEAU</b>	p 4-5
DVDiapos	p 6-7
Validation d'acquis	p 8-9

à partir de  
**3 ans**

Le petit train	p 10
Et encore 1 <b>NOUVEAU</b>	p 11
Torti-chenille	p 12
Promenade au parc	p 13
Tralala le loup	p 14
Chacun sa niche / Les voltigeurs	p 15
Zébulon, le girafon / Méli-mélo de couleurs	p 16

à partir de  
**4 ans**

Bouquets fous <b>NOUVEAU</b>	p 17
Les mots cachés	p 18
Qui est Toto ?	p 19
Questions d'images	p 20
Graffiti, le hibou / Bord à bord	p 21
Julot, l'artiste / Numéris	p 22

à partir de  
**5 ans**

La chambre de Léa	p 23
La maison des sorcières	p 24
Le Cactus	p 25
Trouvez le Zouzou !	p 26
Fenêtre sur l'Art	p 27
Devinettes de phonologie	p 28
Il était une... phrase	p 29
Gomm'Art / Bien casé	p 30
À l'abordage <b>NOUVEAU</b>	p 31

à partir de  
**6 ans**

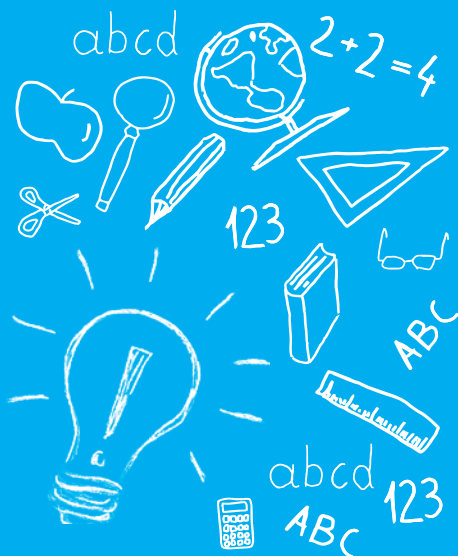
C'est dans l'image 2	p 32
Le dragon des syllabes	p 33
LOTO route des nombres	p 34

à partir de  
**7 ans**

Sous tous les angles <b>NOUVEAU</b>	p 35
1 <sup>ers</sup> pas en problèmes	p 36
Manip' & maths	p 37
Le miroir de Crataline	p 38
Tout en nuances	p 39
Le marché aux mots / Les acrobates de la g.	p 40

à partir de  
**8 ans**

Histoire d'écrire <b>NOUVEAU</b>	p 41
La clé des problèmes	p 42
Agorum <b>NOUVEAU</b>	p 43
Témoignages	p 44
De temps en temps	p 45
Ask & Answer / Histori'cartes	p 46



## Une idée ... un auteur !

Une idée, une expérience à partager, un jeu de votre création : n'hésitez pas à nous contacter. Notre comité éditorial vous accompagnera dans votre projet, avec l'objectif de pouvoir vous compter parmi nos auteurs. Les dossiers sont à envoyer à :

**L' Atelier de l' Oiseau Magique  
Comité éditorial  
BP11 - 77501 CHELLES cedex**

[projet@oiseau-magique.com](mailto:projet@oiseau-magique.com)



Le TNI est un formidable outil

pour l'enseignement. C'est un complément idéal car il dynamise le groupe « classe » grâce aux divers contenus que l'enseignant peut ajouter dans ses leçons (*sons, images, vidéos*). Les élèves participent plus grâce à l'aspect ludique et interactif.

Il devient un outil incontournable en 2015.

Pour satisfaire cette demande, nous vous proposons une nouvelle gamme de produits avec des contenus riches et des exercices divers, extraits de nos jeux. Ils permettent un réinvestissement dans les mêmes domaines de compétences.

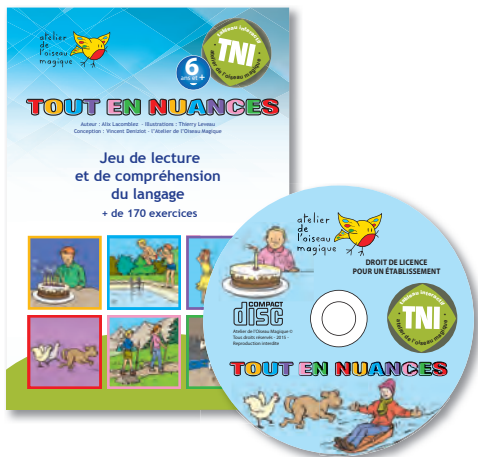
Nous nous efforçons de faire évoluer nos produits en fonction de vos besoins, avec la volonté toujours plus grande, de satisfaire au mieux vos attentes.

# TNI

## Notre nouvelle offre de contenus numériques

### Nos petits +

- Licence Établissement, installation illimitée sur un même site.
- Utilisables sur Windows compatible avec TBI ou TNI. Les fichiers sont prévus pour une utilisation optimale sur Notebook avec la possibilité de le faire fonctionner avec le logiciel Active Inspire.
- Nombreux exercices évolutifs prêts à l'utilisation.
- Création d'exercices. La personnalisation reste possible grâce à la mise à disposition des contenus des ateliers.



**Tout en nuances**  
**174 exercices + les contenus disponibles**  
**pour créer ses propres exercices**  
 Réf. AN1402

Jeu de lecture et de compréhension du langage.

- L'association des cartes « textes concis » et des images des planches « loto » aborde la signification précise des termes spécifiques utilisés.
- L'association des cartes « images » et des textes descriptifs des planches « loto » permet une lecture plus traditionnelle et moins nuancée qui oblige une attention plus longue.
- L'association des cartes « textes concis » et des textes descriptifs des planches « loto » permet d'aborder différentes façons d'exprimer une même situation.

Référence du jeu AS1204 p. 39



**Loto route des nombres**  
**340 exercices + les contenus disponibles**  
**pour créer ses propres exercices**  
 Réf. AN1401

Connaître les nombres entiers inférieurs à 100. Encadrer ces nombres (action d'encadrement). Écrire ces nombres dans l'ordre croissant ou décroissant (action avant/après). Calculer mentalement des sommes et des différences (ajout, retrait, groupements par 2, 5, 10). Calculer en ligne des sommes, des différences, réaliser des opérations à trous (actions ajout, retrait, opérations à trous). Dans ce jeu, l'accent est mis sur les dizaines les plus difficiles à maîtriser par les enfants : de 1 à 19 et de 70 à 99. Les différents niveaux proposés suivent la progression de l'apprentissage des dizaines tout au long de l'année scolaire.

Référence du jeu AS1304 p. 34

**PC**



**Tout en nuances**  
 Réf. AN1402.2

Jeu de lecture et de compréhension du langage. Jeu d'observation et jeu d'écoute. Jeu d'observation image-image.

- Nombreuses configurations de niveaux de jeux possibles
- Création de groupes de travail
- Même objectif que pour la version TNI

Référence du jeu AS1204 p. 39



**Version PC**



**NOUVEAUX TITRES**



Déjà 18 titres disponibles pour ce concept qui est développé à partir de titres originaux en diapositives et réadaptés.

## UN PREMIER PAS VERS LE MULTIMÉDIA TRANQUILLE !

Nos DVD sont compatibles pour tous les matériels de présentations pédagogiques. La télécommande au pilotage éprouvé (arrêts, retours, choix, avec ou sans musique) vous permet une extrême liberté de laisser les enfants s'exprimer devant des histoires animées et sonorisées.

Les **cartes séquentielles** fournies dans chaque boîtier permettent indépendamment un réinvestissement, en groupe ou individuellement, quelque soit le moment choisi.



support DVD  
+ livret de lecture  
+ cartes séquentielles



Réf : AV1501

## Tempo, au fil du temps<sup>®</sup>

CET ATELIER D'IMAGES A POUR OBJECTIF DE SENSIBILISER LES ENFANTS SUR LA NOTION DU TEMPS EN DÉCOUVRANT LA JOURNÉE DE TEMPO.

Ils pourront se situer dans le temps en différenciant les actions passées, présentes et futures grâce à des questions simples. Puis ils pourront découvrir la signification de l'anniversaire, car tempo fêtera ses 5 ans. Au fil du temps et des saisons, il ira peu à peu vers ses 6 ans !



Réf : AV1502

## Bruimages<sup>®</sup>

DANS CET ATELIER D'IMAGES ET DE SONS, LES ENFANTS APPRENDRONT À RECONNAÎTRE LE SON DES ANIMAUX GRÂCE À DES EXERCICES SIMPLES ET LUDIQUES.

Quel est l'intrus qui se cache ? Quel est l'animal qui a remplacé un autre ? Au fil de l'histoire, ils se promèneront à la ferme, près de la mare, dans les champs puis dans la forêt.

Des jeux d'écoute, permettront aussi de répondre oralement en écoutant le son, ou bien de répondre en proposant la bonne image.

# LA COLLECTION

## ATELIERS D'IMAGES

*découvrir, écouter, participer*



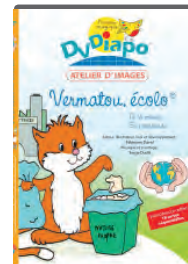
• **Si le loup y était...**  
Ce coffret « Si le loup y était... » permet de rapprocher le loup, de l'enfant, en confrontant l'animal à des situations familières pour les petits : le loup aussi aime les gâteaux, les jeux et son doudou ! Mais il peut aussi avoir très peur du noir et de la nuit... Voilà de quoi réconcilier l'enfant avec le « grand méchant loup ».  
Réf. AV1401



• **Tous en santé**  
Dans cet atelier, explorez 4 thèmes sur la santé. Par le biais de dialogues avec une petite chouette et de nombreuses scènes et tableaux colorés, sont évoqués de nombreux aspects pour demeurer « en bonne santé ». L'enfant sera ainsi sensibilisé, entre autres, à la lutte contre les maladies courantes, l'hygiène de vie ou corporelle, une bonne ou mauvaise alimentation, l'activité physique...  
Réf. AV1402



• **Mon premier potager**  
Dans cet atelier d'observations, de questions, de jeux, nous découvrons l'univers du jardinage, les légumes, les outils, la nature environnante, les saisons, la plantation et les récoltes. Cette histoire encourage les enfants à « faire seul » et la ténacité.  
Réf. AV1201



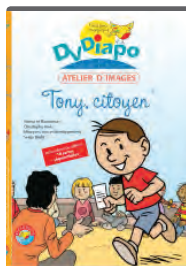
• **Vermatou, école**  
Cet « atelier d'images » sensibilise les enfants au respect de l'environnement et à l'intérêt écologique au quotidien. Avec Vermatou, aidé de son amie la petite étoile, veillons à ne rien salir ni détruire dans la nature pour conserver l'équilibre du cycle de la vie.  
Réf. AV1002



• **Des arbres autour de moi**  
Cet atelier d'images a pour but de sensibiliser les enfants sur la forêt, son utilité et ses caractéristiques. Découvrons ensemble cet écosystème qui nécessite une grande attention et un respect écologique de chaque jour.  
Réf. AV1102



• **Max, pour un Max de sécurité**  
Le but ici est d'éveiller l'enfant aux dangers de la rue et de la route. Chaque thème est traité en 2 phases :  
- présentation et questions sur le comportement à adopter.  
- solution et comportement à suivre.  
Bonus : jeux d'anomalies, panneaux...  
Réf. AV1202



• **Tony, citoyen**  
Le but de cet atelier est l'éveil de l'enfant aux règles de vie en communauté. Il l'incite au respect des autres et du monde qui l'entoure. A partir de situations concrètes, l'enseignant ouvre des discussions avec les élèves et les fait réfléchir sur leur comportement et sur celui des autres.  
Réf. AV1103



• **Les vacances d'Oncle Isidore Grandmateur**  
Démêlons le vrai du faux dans les photos et les lettres de vacances d'Isidore envoyées à ses neveu et nièce.  
Réf. AV0701



• **Lambert, petit enquêteur**  
Dans « Le mystère du chat bleu » une vraie enquête réclamant de la logique et de la déduction pour aider le jeune Lambert à résoudre de multiples énigmes...  
Réf. AV0901



• **Clic-Clac à la ferme**  
A partir de photographies réelles mises en forme dans différents jeux visuels, les enfants découvrent, tout en s'amusant, divers aspects des animaux de la ferme.  
Réf. AV1003



• **Les rencontres du Petit Chaperon Rouge**  
Le Petit Chaperon Rouge rencontre plusieurs personnages de contes connus. Les enfants sont conviés à répondre à des questions et à retrouver personnages et contes. Il est fait appel à leur mémoire et à leur esprit critique.  
Réf. AV1101



• **Où naissent les Nescargots ?**  
Oscar et Margot trouvent un Nescargot dans le jardin. « Où naissent les Nescargots ? » demande Oscar à Margot. Aurons-nous la réponse au bout de ce chemin joliment illustré de graphiques colorées ?  
Réf. AV1001



• **Une goutte d'Afrique**  
Contes originaux sur le thème du respect de l'eau. En 2 récits, un monde lumineux et tendre s'agit sous nos yeux. Petits jeux musicaux : reproduction par les enfants de rythmes sonores.  
Réf. AV0902



• **Petit Noël**  
Quand le Père Noël n'existe pas encore ! En 3 histoires se faisant suite : Quels sont les amis qui vont aider notre héros à réaliser son rêve, devenir l'ami de tous les enfants ?  
Réf. AV0904



• **Le voyage des couleurs**  
Un baptême de l'air coloré et très mouvementé, pour des « passagers » atypiques. Ce jeu visuel permet de jouer avec les couleurs, les trier, les associer et les nommer.  
Réf. AV0903



• **La sorcière Appolonia**  
6 événements de l'année, perturbés... mais surmontés. Appolonia, sorcière rigolote, a des soucis dans la fête de certains événements marquants. Heureusement la magie et les amis sont là pour l'aider.  
Réf. AV1203

# LA COLLECTION

## VALIDATION D'ACQUIS

### VALIDATION D'ACQUIS

Ces dossiers, à dupliquer, sont le prolongement pédagogique de jeux déjà existants favorables à des exercices de réinvestissements directs et propices à de nouveaux exercices. Ils permettent ainsi de consolider des domaines et des notions variés.



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables

**VALIDATION  
D'ACQUIS**

NOUVEAUTÉ



### LE DRAGON DES SYLLABES © Réf. AF1501

JEU DE LECTURE DE SYLLABES ET DE CONSTRUCTION DE MOTS.  
JEU DE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE.

Découvrir de façon ludique les syllabes et la construction de mots.

Notions abordées :

- Colorier la place de la/(les) syllabe(s) dans laquelle tu entends le son demandé.
- Colorier les dessins dans lesquels tu entends le son demandé.
- Relier le dessin au son que tu entends.
- Découper puis coller les dessins dans la bonne colonne.
- Ecrire sous chaque dessin le nombre de syllabes.
- Colorier la première syllabe que tu entends dans chaque dessin.

Matériel : 22 feuilles A4 : 40 fiches exercices





## LES MOTS CACHÉS®

Réf. AF1401

JEU DE RECONNAISSANCE DE LETTRES ET DE MOTS

Jeu pour découvrir, de façon ludique, le fonctionnement du code écrit par la reconnaissance de lettres et de mots.

Matériel : 26 feuilles A4 : 49 fiches exercices à dupliquer

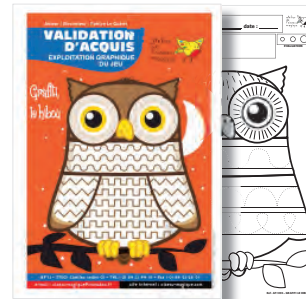


## TROUVER LE ZOUCOU !®

Réf. AF1301

JEU D'ÉCOUTE ET DE LECTURE DE CONSIGNES TRI D'INFORMATIONS ET DESCRIPTIONS D'IMAGES

Matériel : 25 feuilles A4 : 23 fiches exercices + feuilles annexes, à dupliquer.



## GRAFITI, LE HIBOU®

Réf. AF1202

JEU D'OBSERVATION ET DE LECTURE DE GRAPHIES

Matériel : 24 feuilles A4 : 22 fiches exercices A4 recto + annexes, à dupliquer



## LOTO ROUTE DES NOMBRES®

Réf. AF1302

JEU DE MANIPULATION DES NOMBRES DE 1 À 99

Matériel : 20 feuilles A4 : 36 fiches exercices + feuilles annexes, à dupliquer.

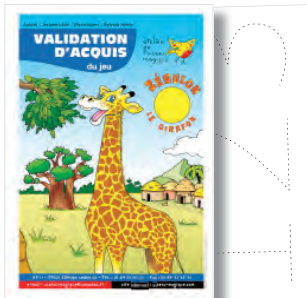


## NUMÉRIS®

Réf. AF1102

JEU DE DÉNOMBREMENT, DE LECTURE DE QUANTITÉS ET DE DÉDUCTION.  
JEU DE DÉNOMBREMENT, DE LECTURE DE QUANTITÉS ET DE DÉDUCTION

Matériel : 25 feuilles A4 : 20 fiches exercices A4 recto + annexes, à dupliquer



## ZÉBULON, LE GIRAFON®

Réf. AF1201

NUMÉRATION & RECONNAISSANCE DES DIFFÉRENTES FORMES D'ÉCRITURE DES CHIFFRES 1, 2, 3

Matériel : 22 feuilles A4 : 20 fiches exercices + feuilles annexes, à dupliquer.



## PROMENADE AU PARC®

Réf. AF1101

STRUCTURATION DE L'ESPACE QUANTITÉS & NOMBRES

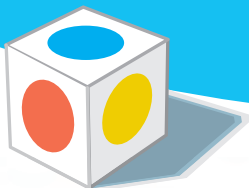
Matériel : 25 feuilles A4 : 20 fiches exercices + feuilles annexes, à dupliquer.

à partir de  
**3 ans**

# Le petit train ©

Réf. AS0901

## Jeu d'agencement avec reconnaissance des couleurs



### Matériel :

- 6 plateaux de 4 pièces :
- 1 locomotive et 3 wagons identiques.
- 12 cartes consignes à l'échelle 1, pouvant s'insérer en fond de plateau :
- 4 niveaux de jeux
- 1 dé « couleurs »

### Objectifs :

Créer un petit train composé d'une locomotive et de 3 wagons en respectant des critères de couleurs, de positionnements et de formes (personnages et animaux). Les informations pourront être partiellement indiquées : déduction, prise d'indices.



# NOUVEAU

à partir de  
**3 ans**

# Et encore 1<sup>©</sup>

Réf. AS1501

## Jeu mathématique : jeu de décomposition et de composition des nombres 1, 2, 3



**Objectifs :**

Comprendre les décompositions et les compositions de 1, 2, 3

Ex : Comprendre que trois, c'est une collection de 3 unités formée de « une, une et encore une » mais aussi de « 2 unités et encore une ».\*

Comprendre l'utilisation de « collections-témoins »\* (ensembles d'éléments à dénombrer).

Établir des correspondances terme à terme

Lire et comprendre une fiche consigne

Reconnaître et nommer les différents animaux.

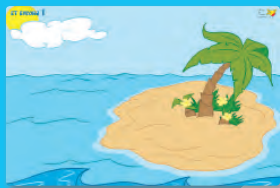
Reconnaître et nommer les couleurs.

Reconnaître et nommer les lieux.

Travailler sur les critères. (couleurs-quantités-lieux).

**Matériel :**

- 6 plateaux magnétiques (3 décors différents)
- 54 pièces
- 3 dés : quantités, couleurs et lieux
- 4 séries de 6 cartes consignes
- 1 livret annexe inspiré des « dialogues fondamentaux »\*



à partir de  
**3 ans**

# Torti-chenille ©

Réf. AS1401

## Jeu de reconnaissance de couleurs et de formes Jeu d'orientation spatiale



### Matériel :

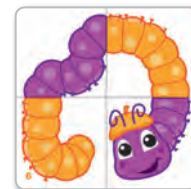
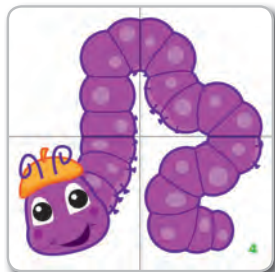
- 6 plateaux de 4 pièces.
- 3 séries de 6 cartes consignes (aux dimensions des plateaux) recto/verso pour 6 niveaux de jeux.
- 1 dé de 6 couleurs.

### Objectifs :

Créer une chenille à partir de fiches modèles en respectant les critères.

Torti-chenille est un jeu de reconnaissance des couleurs et des formes et d'agencement de pièces dans un espace quadrillé.

Le jeu peut être collectif ou individuel avec ou sans dé.



# Promenade au parc ©

Réf. AS0701

à partir de  
**3 ans**

## Jeu d'écoute et de manipulation



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p. 9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**

Objectifs :



Langage, manipulation, écoute, compréhension  
de consignes, repérage dans l'espace.

Suivant des consignes données, les enfants doivent  
placer des éléments magnétiques sur le support.

Nombreuses notions spatiales abordées :  
dans, sur, sous, entre, etc.



**Option +**

**matériel pour 2 joueurs  
supplémentaires :**

- 2 plateaux magnétiques
- 2 x 20 éléments magnétiques.

Réf. AS0703



Il vient de pleuvoir et les champignons ont poussé.

Il y a un **champignon pointu** entre la barrière et le petit arbre et un **champignon rond** sous le banc.

Le **soleil** brille déjà dans le ciel. Dans peu de temps il fera très chaud.

L' **oiseau violet** en haut du grand arbre manifeste sa joie.

**Léa** et **Léon** vont profiter du beau temps qui arrive pour jouer dans le parc.

Ils ont apporté des jouets : le **seau avec la pelle** et le **rateau** est dans le bac à sable. Pour le moment ils jouent au **ballon** sur le chemin, mais Léon l'a envoyé trop fort, il s'est accroché dans le petit arbre !



**Matériel :**

- 6 plateaux individuels magnétiques :  
38 x 19 cm
- 6 x 20 éléments de décor magnétiques.
- 12 fiches consignes

Existe en version 2 joueurs Réf. AS0701-2



Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**3 ans**

## Les voltigeurs © Réf. AS1001 Jeu de lecture de consignes et d'orientation spatiale

### Objectifs :

Jeu de lecture d'images, de respect de consignes et d'orientation spatiale.

Ce jeu permet d'aborder les notions de décodage simple et de latéralisation. Six modèles d'avions associés à un « pilote-animal » unique mais différent dans sa combinaison de couleurs. Chacun des 6 encastrement d'un plateau permet de repositionner les pièces selon quatre orientations /directions différentes.

**Matériel :** • 6 plateaux de 6 « encastrement » : décor d'aérodrome • 36 pièces « avion-pilote » interchangeables • 3 séries de 6 fiches « consignes » pour 6 niveaux de jeux.



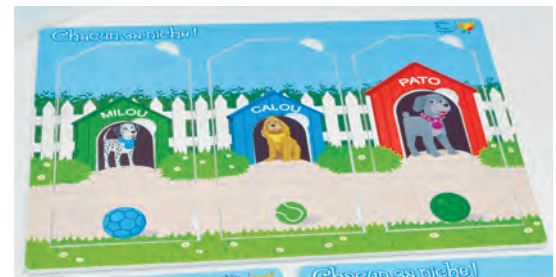
à partir de  
**3 ans**

## Chacun sa niche ! © Réf. AS1201 Jeu d'agencement à partir de critères de taille et de couleur

### Objectifs :

Discrimination visuelle, lecture d'images, prise d'informations. Reconnaître à partir d'une fiche consigne, les pièces en fonction de leur taille, de leur forme et de leur couleur, pour recomposer, dans chaque plateau, une association de 3 niches avec 3 chiens et 3 balles.

**Matériel :** • 6 plateaux composés de 3 niches, 3 chiens et 3 balles. • 2 séries de fiches consignes pour 4 niveaux de jeux évolutifs.



Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**3 ans**

## Zébulon, le girafon<sup>®</sup> Réf. AS1101

### Jeu d'observation et de dénombrement de 1 à 3

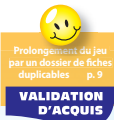
#### Objectifs :

Reconnaissance simple de quantités exprimées sous des formes diverses.

Les ateliers de consignes visuelles abordent des critères de quantité, de couleur, de forme, de positionnement et de lecture de chiffres.

Reconstituer le corps du girafon en repositionnant les 6 pièces, choisies suivant des critères déterminés par les 6 niveaux de fiches consignes.

**Matériel :** • 6 plateaux Zébulon de 6 pièces différentes • 3 séries de 6 fiches consignes R°V° autocorrectrices (18 cartes)



à partir de  
**3 ans**

## Méli-mélo de couleurs<sup>®</sup> Réf. AS1301

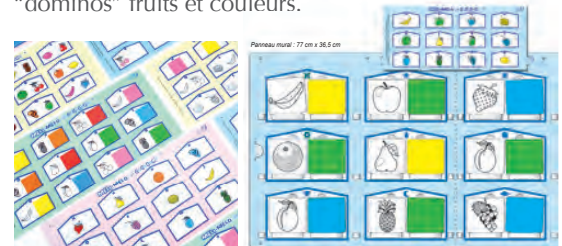
### Jeu de reconnaissance de critères, couleurs, formes et de positionnement

#### Objectifs :

Ce jeu permet de reconnaître des couleurs et des fruits, de les associer ou de les dissocier en fonction des différentes consignes orales ou visuelles.

Il permet aussi de travailler le repérage dans un espace vertical. Jeu d'écoute et de positionnement.

**Matériel :** • 1 grand panneau mural de 12 emplacements de 2 cartes • 12 cartes couleurs (2x6 couleurs) • 12 cartes fruits en noir et blanc • 24 cartes fruits en couleurs • 12 cartes consignes • 24 cartes doubles "dominos" fruits et couleurs.





# NOUVEAU

à partir de  
**4 ans**

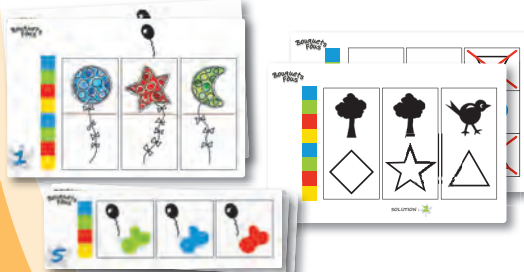


# Bouquets fous ©

Réf. AS1502

## Matériel :

- 8 plateaux de jeu de 6 pièces (3 figurines).
- 48 pièces réparties en 8 familles et selon 2 groupes de couleurs.
- 32 cartes consignes pour 8 niveaux de jeu progressifs.



## Ateliers de discrimination visuelle, de latéralisation et d'association de critères. Identification de formes.

## Objectifs :

- Identification et reconnaissance de 8 familles de bouquets, 8 couleurs et 7 formes.
- Discrimination visuelle fine. Association de critères.
- Latéralisation : notions de milieu, gauche, droite.
- Déduction et logique. Respect de consignes visuelles.

**Présentation :** Le jeu consiste à placer dans le vase du plateau un « bouquet fou » composé de 3 figurines. Le joueur construit les figurines en fonction des cartes consignes. Chaque figurine se reconnaît par 3 critères très distincts : son appartenance à une famille, sa couleur et la forme simple (du haut) de sa silhouette.

Existe en version spéciale rééducateurs (4 plateaux)  
Réf : AS1507



à partir de  
4 ans

# Les mots cachés



Réf. AS1302

## Jeu de reconnaissance de lettres et de mots correspondance, décodage



Objectifs :

Reconnaître et nommer les lettres.  
Prendre conscience de l'emplacement des lettres dans un mot les unes par rapport aux autres.  
Entraîner l'enfant à utiliser des cartes « mots/illustrations ».  
Entraîner l'enfant à prendre des repères dans l'écrit.  
Comprendre et appliquer des consignes (correspondance terme à terme, décodage).  
Identifier et mémoriser des mots.  
Développer l'esprit de logique.  
Exercer la mémoire visuelle.

### Matériel :

- 6 plateaux personnalisés de 16 lettres (96 lettres majuscules).
  - 6 planches décor repérées de la couleur des plateaux de lettres. (6 thèmes : la ferme - la cuisine - la chambre - le verger - le carnaval - la mer.)
  - 6 séries de 12 bandeaux consigne codés « mots cachés » au recto et « mots écrits » au verso, autocorrectifs
- Les 12 bandeaux sont repérés de la couleur de chaque plateau.
- 6 séries de 12 cartes « illustrations ou mots » : les 6 premières cartes sont en lien avec le thème du décor et sont encadrées de la couleur des plateaux, les 6 autres sont utilisées pour les jeux collectifs.

### OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :

- plateau supplémentaire Réf. AS1302.1
- 96 lettres minuscules. Réf. AS1302.2



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p. 9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**



# Qui est Toto ? ©

Réf. AS1403

à partir de  
4 ans

Jeu d'écoute, d'observation et de déduction.  
Jeu de Langage.



## Objectifs :

Jeu d'écoute et de respect de critères, de discrimination visuelle, de logique et de déduction. Jeu d'expression orale.



## Matériel :

- 1 livret de 30 descriptifs de Toto « Niveaux 1 et 2 »
- 2 jeux de 30 cartes « Toto » en couleurs
- 1 jeu de 30 cartes « Toto » en noir et blanc
- 1 jeu de 30 cartes « indices en vrac »
- 30 bandeaux « indices en ligne »
- 1 « cache bandeau ».
- 6 puzzles « personnages du cirque » de 5 pièces.

**OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :**  
livret niveau 3 de lecture. Textes complexes, demandant de faire des comparaisons, des hypothèses, des liens logiques. Réf : AF1402

à partir de  
4 ans

# Questions d'images

Ref. AS1203

Jeu d'enrichissement de vocabulaire  
Jeu de tri et de classement,  
jeu d'écoute et de déduction



## Objectifs :

Enumération / vocabulaire : atelier de langage, les images sont énumérées au fur et à mesure qu'elles sont présentées aux joueurs.

Tri et classement selon des critères : un lot ou l'ensemble des cartes est distribué aux joueurs.

Le tri est opéré tenant compte des critères fixés par le meneur de jeux ou par les joueurs eux-mêmes.

Jeu de devinettes, lecture progressive des informations pour une difficulté adaptée aux joueurs.

## Matériel :

- 165 cartes photos réparties en 8 grandes catégories (et sous catégories) : animaux, mobiliers, moyens de transport, objets, vêtements, commerces, instruments de musique, fruits et légumes.
- 165 étiquettes « mots »
- 1 dé « articles »
- 1 livret 36 pages de 165 devinettes

Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**4 ans**

## Grafiti, le hibou © Réf. AS1202

### Jeu d'observation, de lecture et d'agencement de graphies

#### Objectifs :

Découverte et manipulation des pièces : remplissage avec une seule graphie puis en mélangeant les graphies. Suivi d'instructions par cartes consignes auto-correctrices selon 6 niveaux d'ateliers. En accompagnement, instructions aléatoires par jets d'un dé de 6 graphies.

**Matériel :** • 6 plateaux de 6 pièces et de 6 graphies différentes • 3 x 6 fiches consignes réparties en 6 niveaux de jeu • 1 dé avec 6 graphies



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p.9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**

à partir de  
**4 ans**

## Bord à bord © Réf. AS1102

### Jeu de discrimination visuelle, de lecture d'indices et de repérage dans l'espace

#### Objectifs :

Une pièce trouve sa place lorsque son information partielle est complétée par celle du cadre et/ou de la pièce centrale « fixe ».  
4 niveaux de consignes d'une complexité croissante (autocorrection au dos de chaque fiche consigne.)

**Matériel :** • 6 plateaux de 9 pièces identifiés par une étoile de couleur et dont la pièce centrale est fixe. • 2 x 6 fiches consignes recto/verso (4 niveaux de jeu)



Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**4 ans**

## Julot, l'artiste<sup>®</sup> Réf. AS0704

### Jeu de dénombrement de 1 à 6 et de lecture de codes

#### Objectifs :

Ce coffret pour 6 joueurs permet de développer le sens de l'observation et de la prise d'indices. Acquisition de plusieurs notions mathématiques.

**Matériel :** • 6 plateaux «escargot» de 6 pièces • 24 fiches consignes autocorrectrices pour 4 niveaux de jeu.



à partir de  
**5 ans**

## Numéris<sup>®</sup> Réf. AS1003

### Jeu de dénombrement, de lecture de quantités et de déduction jusqu'à 10

#### Objectifs :

Reconnaissance des chiffres sous plusieurs graphies (chiffres écrits, constellations, doigts de la main). Notions de symétrie. Sur des plateaux composés de 3 zones étagées placer correctement 'bandeaux', 'cartes' ou 'étiquettes', suivant 6 niveaux et/ou compétences de fiches consignes. La zone centrale répartit des quantités de points bleus, imposées ou à déduire, dans chaque aile du papillon.

**Matériel :** • 6 plateaux «papillon» • 3 séries de cartes pour 6 niveaux de consignes • 48 pièces à points bleus • 93 étiquettes « quantités » de 0 à 10 exprimées en « chiffres arabes », « constellations », « doigts de la main » • 18 bandeaux « quantités à dénombrer »



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p. 9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**

# La chambre de Léa<sup>©</sup>

Réf. AS0308

à partir de  
**5 ans**

## Jeu de latéralisation, de décodage et de lecture



### Objectifs :

Travailler l'organisation d'un espace sous différents aspects :

Compréhension de consignes orales, visuelles ou écrites, repérage dans l'espace, affinage de la compréhension des phrases affirmatives, négatives ou de propositions relatives, travail du code, esprit de déduction et de logique.



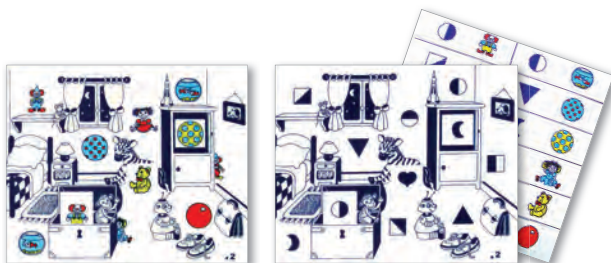
**Ateliers collectifs de 2, 4, 6 et plus.**

### Matériel :

- 2 plateaux « chambre » de 12 espaces à renseigner
- 24 éléments à positionner
- 2 cartes de décodage
- 17 fiches consignes autocorrectrices dont 5 fiches textes.

### OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :

- 2 plateaux, 2 fiches de décodage, 24 éléments à positionner Réf. AS0308-2



à partir de  
5 ans

# La maison des sorcières ©

Ref. AS0903

## Jeu de discrimination visuelle et de lecture d'indices

### Matériel :

- 6 plateaux-décors différents de douze pièces
- 6 fiches quadrillées de fond de plateau
- 3 séries de 6 cartes consignes : 5 par niveau de jeu.



### Objectifs :

Jeu de discrimination visuelle, de lecture d'indices.  
Tableau à double entrée.

- Niv. 1 : Reproduction à l'identique (6 x) décors complets.
- Niv. 2 : Lecture d'images, tableau à double entrée.
- Niv. 3 : Lecture d'indices, tableau à double entrée.
- Niv. 4 : Discrimination visuelle fine, cache partiel de l'image.
- Niv. 5 : « l'image brisée », morceaux d'image dispersés.







# Le Cactus ©

Réf. AS1307

à partir de  
**5 ans**

## Jeu d'orientation dans l'espace et de codage-décodage

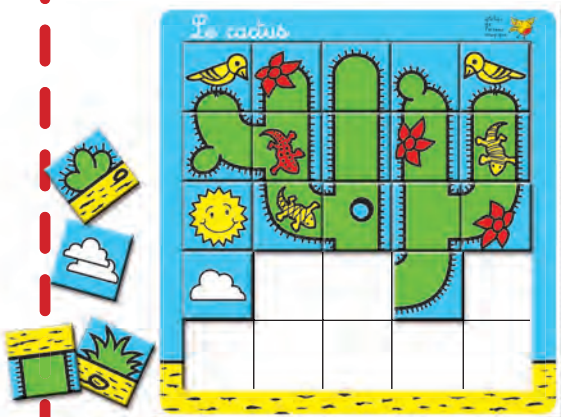
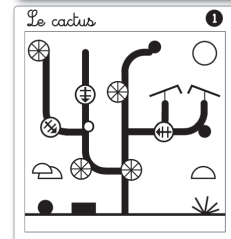
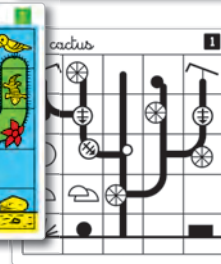
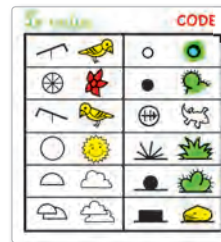


**version 6 joueurs**  
enrichie de 6 nouveaux  
modèles

**Objectifs :**



Reproduction d'un modèle, codage-décodage à partir d'une fiche consigne et création libre de modèles (à coder).



**Matériel :**

- 6 plateaux,
- 12 fiches modèles/consignes autocorrectrices quadrillées ou non (6 nouveaux modèles)
- 6 fiches de décodage autocorrectrices

Existe en version 2 joueurs Réf. AS9407

**OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :**

- 1 plateau, 1 fiche de décodage par joueur supplémentaire. Réf. AS9408

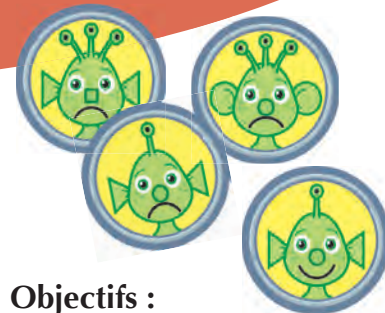


à partir de  
**5 ans**

# Trouvez le Zouzou ! ©

Réf. AS0805

## Jeu de discrimination auditive et visuelle



### Objectifs :

#### Matériel :

- 1 plateau de jeu « soucoupe », souple de table ou mural
- 32 jetons « zouzou »
- 50 jetons « texte » : 32 jetons avec tous les critères, 18 jetons avec 2 ou 3 critères sélectionnés
- 10 jetons « critère unique »
- 6 planches « loto »

Les Zouzous arrivent en vue de la planète Terre à bord de leur navette spatiale !  
Regardez bien, ils se ressemblent beaucoup, mais aucun n'est tout à fait pareil que les autres !

Jeu d'écoute et de lecture de consignes, tri d'informations et description d'images.



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p.9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**



# Fenêtre sur l'Art ©

à partir de  
**5 ans**

Réf. AS1404



## Jeu de sensibilisation à l'art Jeu d'observation, de manipulation et de langage



### Objectifs :

découvrir les caractéristiques des œuvres et l'interprétation proposée sur les plateaux du jeu. Développer le vocabulaire permettant d'exprimer les sensations, les émotions ainsi que le vocabulaire artistique.

### Matériel :

- 6 plateaux « puzzles tableaux » de 12 pièces (Illustrations inspirées des peintres : Miró, Douanier Rousseau, Klee, Calder, Haring, Picasso)
- 1 jeu de 50 cartes : 36 cartes à jouer, jeu de famille des peintres, 6 cartes Art en vrac, 2 cartes chevalet blanc.
- 8 fiches de présentation des peintres complétées par des séries de questions liées aux caractéristiques des œuvres et de l'interprétation proposée sur les plateaux du jeu.
- modèles en noir et blanc des tableaux

### OPTION +

#### MATÉRIEL supplémentaire :

- Lot de 2 plateaux puzzles de 12 pièces, (Illustrations inspirées des peintres : Dubuffet, Matisse)
  - 2 fiches modèles et 14 cartes à jouer.
- Réf. AS1404.2



à partir de  
5 ans

# Devinettes de phonologie ©

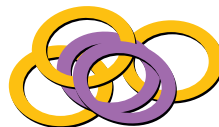
Réf. AS1004

## Jeu de phonologie et de représentation mentale des mots

### Matériel :

- 1 plateau composé de 8 pièces interchangeables, illustré de 54 images.
- 54 cartes « images » correspondant aux illustrations du plateau.
- 56 cartes « devinettes » portant sur la phonologie des mots illustrés (réponses au verso).
- 46 cartes recherche de « sons » dans les mots illustrés sur le plateau (ex. de sons f, v, ch, j, s, z, ou p, b, t, d, k, g, etc.), corrections au verso.
- 2 lots de 15 anneaux « réponses » à positionner.

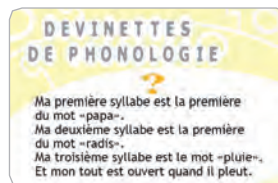
50cm de diamètre



### Objectifs :

Jeu de phonologie favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons ainsi que le balayage oculaire.

- Jeux de recherche de sons dans les mots : individuel, par équipe ou groupe dirigé.
- Jeu de devinettes de phonologie
- Autres jeux : dominos, jeu du portrait, le son interdit...





# Il était une... phrase ©

Réf. AS1303



à partir de  
**5 ans**

## Jeu de langage et de construction de phrases simples



### Objectifs

- Établir la relation entre l'oral et l'écrit, compétence indispensable à l'apprentissage de la lecture.
- Savoir répondre à des questions simples d'ordre syntaxique.
- Entrer dans l'écrit, se doter d'un bagage de mots pour composer des phrases simples.



6 contes traditionnels :

Les 3 petits cochons, La petite poule rousse, Boucle d'Or, Le Petit Chaperon Rouge, Cendrillon, Le Petit Poucet



### Matériel :

- 72 images (4 images pour chaque bandeau)
- 18 grandes images « scène complète » (3 par conte)
- 72 étiquettes « mot » ou « groupe de mots »
- 1 dé « contes »
- 1 dé « couleurs » (code couleur grammatical)
- 12 caches amovibles
- 6 fiches « questions » recto-verso (1 par conte).

Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**5 ans**

**Gomm'Art** © Réf. AS1002  
Activités artistiques  
Jeu d'écoute de consignes  
et de productions graphiques

**Objectifs :**

À partir du livret pédagogique, lire les consignes aux enfants qui réaliseront une diversité de productions graphiques dans quatre domaines d'activités liés à des compétences :

- mathématiques - graphiques
- spatiales - d'écriture

**Matériel :** • 48 grandes planches d'exercices graphiques à compléter ou à reproduire. • 32 planches de gommettes de 4 formes, 3 tailles et 8 couleurs, pour un total de plus de 3000 gommettes. • 1 livret pédagogique de 48 pages de consignes précises et de suggestions à réaliser.



à partir de  
**5 ans**

**Bien casé** © Réf. AS1103  
Jeu d'écoute, de compréhension  
de consignes et de repérage spatial

**Objectifs :** Concentration, repérage spatial dans un quadrillage, mémorisation visuelle et auditive. Mémoire de travail. Dans le livret de niveau 1, chaque série propose 5 ateliers déclinés en 6 niveaux de consignes, indicés par des symboles. Le visuel associé à chaque groupe de consignes illustre soit une des possibilités parmi plusieurs (pour les 5 premiers symboles), soit l'unique solution pour la dernière consigne.

**Matériel pour 6 joueurs :** • 6 plateaux quadrillés de 9 cases • 6 lots de 25 pièces, 5 thèmes : fruits, animaux, couleurs, chiffres, lettres. • 1 livret de consignes niv. 1 « textes et visuels »

Existe en version 2 joueurs Réf. AS1104

**OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :** • livret de consignes niveau 2 Réf. AF1105 • par joueur supplémentaire : 1 plateau + 25 pièces Réf. AS1106





# NOUVEAU

à partir de  
**5 ans**

# À l'abordage !

Réf. AS1503

## Jeu d'écoute attentive et de lecture

### Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 6 séries de 20 cartes de 2 niveaux de jeu
- Thèmes de chaque série de cartes :
  - Topologie : symbole « Carte au trésor »
  - Couleurs : symbole « Drapeau »
  - Nombres : symbole « Tonneau »
  - Temporel : symbole « Cordage »
  - Mémoire : symbole « Bouteille »
  - Phonologie : symbole « Longue-vue »
- 48 jetons (pièces d'or) ou symboles des thèmes de questions.
- 2 pions pirates : Barberouge et Truchimort

### Objectifs :

- Jeu d'écoute ou de lecture attentive, de concentration et de prise d'indices.
- Savoir sélectionner les informations utiles, les mémoriser et les exprimer en réponse à une question.



**\* NOMBRE** À L'ABORDAGE !

Barberouge emmène toujours sa carte et sa longue-vue.

Combien d'objets emmène-t-il ?

**\*\* NOMBRE** À L'ABORDAGE !

Pour partir en mer, Barberouge, prudent, emmène toujours sa carte, sa boussole et sa longue-vue.

Combien d'objets emmène-t-il ?



**\* TEMPOREL** À L'ABORDAGE !

Le soir, Barberouge aime s'allonger sur le pont pour regarder les étoiles.

Quand le pirate aime-t-il regarder les étoiles ?

**\* MÉMOIRE** À L'ABORDAGE !

Barberouge emmène toujours trois choses : sa carte, sa boussole et sa longue-vue.

Quels sont les trois objets que Barberouge emmène toujours ?

**\* TOPOLOGIE** À L'ABORDAGE !

Coco, le perroquet de Barberouge, est toujours perché sur son épaule droite.

Sur-tu ou est perché Coco ?

**\* PHONOLOGIE** À L'ABORDAGE !

Le meilleur ami de Barberouge s'appelle Jack le Noir.

Comment s'appelle le meilleur ami de Barberouge ?

**\* COULEURS** À L'ABORDAGE !

Le bateau de Barberouge est rouge, avec les voiles blanches.

De quelle couleur sont les voiles ?

à partir de  
**6 ans**



# C'est dans l'image 2 ©

Réf. AS0705



## Atelier collectif d'écoute et de compréhension de consignes



### Matériel :

- 12 planches « scènes de vie » illustrées : R° en couleur, V° en N.&blanc
- 12 planches « activité »
- R° 15 questions en relation avec les scènes de vie, V° ateliers d'évocation et de fluence verbale

### Objectifs :

Répondre aux questions contenant des consignes précises et variées en repérant des éléments significatifs ou des indices pris dans les scènes.

Consignes : entourer, rayer, souligner, tracer, barrer, colorier, compléter, compter, dénombrer, ajouter, identifier...





# Le dragon des syllabes ©

Réf. AS1405

à partir de  
**6 ans**



## Jeu de lecture de syllabes et de construction de mots.



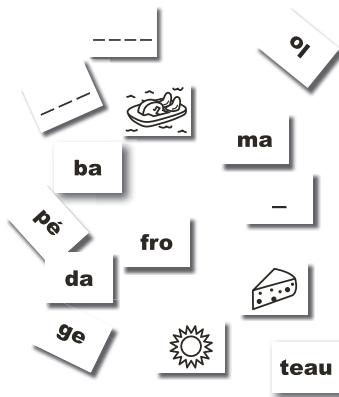
Prolongement du jeu par un dossier de fiches duplicables p. 8

**VALIDATION D'ACQUIS**

### Objectifs :

- Développer la conscience phonologique.
- Travailler la catégorisation de mots.
- Développer l'aisance de lecture de syllabes.
- Construire des mots de 1 à 3 syllabes.

Atelier 1 : lecture / Atelier 2 : lecture et conscience phonologique / Atelier 3 : conscience phonologique / Atelier 4 : association image/mot en jeu coopératif / Atelier 5 : construction image/mot avec les supports individuels



### Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 6 pions et 1 dé spécial 1,2,2,3,3,4
- 32 étiquettes personnalisables de syllabes à lire
- 1 feutre à eau
- 10 étiquettes « nombre de syllabes »
- 12 cartes « surprise » consignes collectives ou individuelles
- 72 étiquettes images réparties en 6 catégories : 36 de niveau 1 / 36 de niveau 2
- 166 étiquettes syllabes : 83 de niveau 1 / 83 de niveau 2
- 6 supports individuels pour composer 3 mots.

à partir de  
6 ans

# LOTO route des nombres ©

Réf. AS1304

## Jeu d'apprentissage des nombres de 1 à 99 au travers d'actions mathématiques



Prolongement du jeu  
par un dossier de fiches  
duplicables p. 9

**VALIDATION  
D'ACQUIS**

Objectifs :

- Connaître les nombres entiers inférieurs à 100,
- Encadrer ces nombres (action d'encadrement)
- Écrire ces nombres dans l'ordre croissant ou décroissant (action avant/après),
- Calculer mentalement des sommes et des différences (ajout, retrait, groupements par 2, 5, 10),
- Calculer en ligne des sommes, des différences, réaliser des opérations à trous (actions ajout retrait, opérations à trous).

**Préambule :** Dans ce jeu, l'accent est mis sur les dizaines les plus difficiles à maîtriser par les enfants : de 1 à 19 et de 70 à 99.

Les différents niveaux proposés suivent la progression de l'apprentissage des dizaines tout au long de l'année scolaire.

**Modes opératoires :** 6 niveaux de jeux, plus diverses variantes, sont expliqués par le détail dans la notice.

### Matériel :

- 12 planches LOTO recto/verso de 8 cases identifiées par dizaine
- 144 cartes ACTIONS classées par dizaine

Types d'action :

- ajout de quantités (addition)
- retrait de quantités (soustraction)
- groupements par 2, 5, 10 ou regroupement par unités et dizaines
- le nombre avant
- le nombre après
- encadrement de nombres
- addition à trou.

$$20+10+10+2=$$

$$89+4=$$

$$10+10+3=$$

$$16+1=$$

$$? - 85$$

$$7d+2u=$$

$$2+2+2+1=$$

# Sous tous les angles<sup>®</sup>

Réf. AS1504

## Activités ludiques et variées autour des notions de géométrie du cycle 2.

### Objectifs :

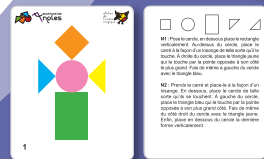
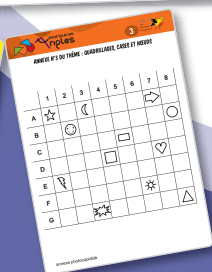
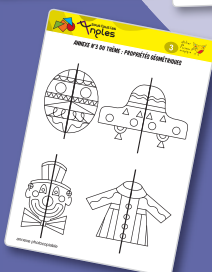
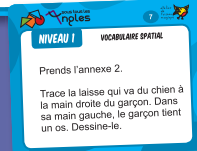
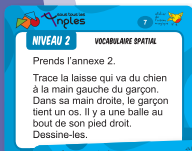
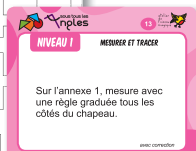
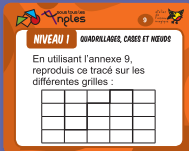
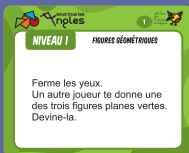
Acquérir les compétences de base au cycle 2 pour entrer dans l'univers de la géométrie.

### Compétences :

- Faire la relation entre les figures géométriques et le vocabulaire associé.
- Savoir reconnaître, reproduire ou déduire des figures simples.
- Connaître les propriétés géométriques de base (symétrie, alignement et angle droit).
- Se familiariser avec quelques instruments (règle, gabarit etc...).
- Connaître le vocabulaire spatial.
- Savoir se repérer sur un quadrillage.
- Réaliser des ensembles de figures géométriques à partir de consignes de construction.

### Matériel :

- Plateau à double entrée + 2 dés de 1 à 6.
- 5 séries de 20 cartes consignes recto /verso de 2 niveaux de difficulté.
- Série bleue : vocabulaire spatial.
- Série verte : figures géométriques.
- Série orange : Quadrillage cases et nœuds.
- Série rose : mesurer et tracer.
- Série jaune : propriétés géométriques.
- 14 fiches annexes
- 1 fiche rose + 1 règle graduée + 6 étiquettes à manipuler.
- 2 patrons (cube et pavé droit).
- 30 pièces « formes géométriques de couleurs », associées à 12 cartes présentant 12 notices de construction avec 2 niveaux de consignes.



à partir de  
7 ans

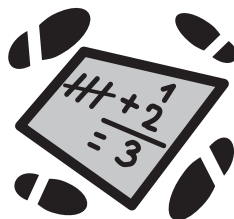
# 1<sup>ers</sup> pas en problèmes

Réf. AS0905

## Jeu d'initiation au raisonnement mathématique

### Matériel :

- 1 plateau de jeu à monter
- 150 cartes réparties en 6 catégories :
  - Choisir la bonne réponse.
  - Choisir le bon dessin réponse.
  - Choisir la bonne affirmation.
  - Terminer le dessin et répondre.
  - Choisir la bonne question.
  - Choisir la bonne opération.



### Objectifs :

Ce jeu qui est un préambule au jeu « 100 % problèmes » (voir p. 41), permet aux enfants de se représenter concrètement des situations à problèmes. Il permet d'entrer, sans difficulté, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries de ce jeu abordent les principales facettes de situations à connaître.



**CHOISIR LA BONNE RÉPONSE**

Paul Luc

**CHOISIR LA BONNE RÉPONSE**

**CHOISIR LA BONNE RÉPONSE**

A • Avec 15 euros, Léa peut acheter la poupée ou le ballon et l'ours.  
B • Avec 15 euros, Léa peut acheter la poupée ou le ballon et la voiture.

1<sup>ers</sup> pas en problèmes

**CHOISIR LA BONNE AFFIRMATION**

A • Un fleuriste fait un bouquet avec 9 tulipes et 4 roses.  
B • Le fleuriste a assez de fleurs pour faire un bouquet.  
C • Les roses coûtent 2 euros chacune.

**CHOISIR LA BONNE AFFIRMATION**

A • Axel joue avec ses voitures.  
B • Axel prête ses voitures.  
C • Axel a une voiture à 5 euros et un camion à 10 euros.

1<sup>ers</sup> pas en problèmes

# Manip' & maths ©

Réf. AS1107

à partir de  
**7 ans**

## Jeu de compréhension et de résolution de problèmes par la manipulation



### Objectifs :

Rendre une situation abstraite « réaliste » et ludique par la manipulation.

12 thèmes : Un thème de jeu, composé de 2 sous-thèmes, comprend : 3 bandeaux de 6 « exercices », 2 cartes « corrections » écrite ou imagée et 1 lot de vignettes à manipuler.

6 exercices sur 3 niveaux de difficultés.

Les vignettes « rectangulaires » illustrent les étapes et les « carrées » sont manipulées (ajouts, soustractions, mises à l'écart, etc) pour vivre concrètement la résolution, étape par étape, du problème.

La validation se fait par des cartes autocorrectrices.

**7) LES LEGUMES**  
Au marché

c) Papa a 20 euros et s'en va faire le marché. Il va acheter 1kg de courgettes, 1kg de carottes, 1kg de pommes et des bananes. Le kg de courgettes coûte 5 euros, le kg de carottes 6 euros, le kg de pommes est à 4 euros et les bananes sont à 1 euro pièce.

**7) LES LEGUMES**  
Au marché

b) Au marché ce matin papa a acheté 2 kg de carottes, 1 kg de courgettes, 5 pommes et 3 bananes.

- Combien a-t-il acheté de kg de légumes ?
- Combien de fruits ?

**7) LES LEGUMES**  
Au marché

a) Au marché, ce matin, papa a acheté 6 carottes et 8 pommes de terre.

- Combien a-t-il acheté de légumes ?

**7) LES LÉGUMES**  
au marché

a) Papa a acheté 14 légumes.  
 $6 + 8 = 14$

b) Il a acheté 3 kg de légumes et 8 fruits.  
 $2 + 1 = 3$   
 $6 + 3 = 9$

c) Avec 5 €, papa pourra acheter 5 bananes.  
 $5 + 6 + 4 = 15$  et  $20 - 15 = 5$   
 $5 \times 1 = 5$

**7) LES LÉGUMES**  
au marché

a)

b)

c)

### Matériel :

- 1 coffret de 12 boîtiers chacun totalisant :
- 6 bandeaux pour 12 exercices évolutifs
- 4 cartes correction
- environ une vingtaine de vignettes à manipuler



à partir de  
7 ans

# Le miroir de Crataline

Réf. AS1305



## Jeu autour du langage écrit pour jeunes lecteurs

### Matériel :

- 1 plateau de jeu.
- 6 pions / 1 dé / 2 feutres effaçables à eau
- 150 cartes indicées réparties en 6 séries :
  - 25 cartes « Baguette magique » : évocation et assemblage.
  - 25 cartes « bourse » : mémoire de travail.
  - 25 cartes « champignon » : attention visuelle.
  - 25 cartes « chapeau » : phonologie.
  - 25 cartes « crème de beauté » : observation.
  - 25 cartes « flacon » : compréhension.
- 1 fiche de corrections



### Objectifs :

Ce jeu s'articule autour de 6 propositions d'exercices, à résoudre verbalement ou par écrit directement sur les cartes questions avec des feutres à eau.

**Évocation et assemblage :** trouver 3 mots correspondant à une indication donnée à l'aide des syllabes proposées dans le désordre.

**Mémoire de travail :** découvrir un message camouflé en suivant une consigne du type « lire un mot sur deux / barrer une lettre sur deux / barrer dans un ou plusieurs mots une lettre ciblée / remplacer un symbole répété par une lettre ciblée ».

**Attention visuelle :** trouver 3 mots dans une grille de lettres comportant le son indiqué.

**Phonologie :** compléter une phrase, où certains mots sont incomplets, avec les syllabes proposées.

**Observation :** trouver la seule phrase identique au modèle. (parmi 4 phrases très proches).

**Compréhension :** à partir d'une indication (du type définition) trouver un mot avec les lettres qui ont été mélangées.



# Tout en nuances



à partir de  
**7 ans**

Réf. AS1204

## Jeu de lecture et de compréhension du langage

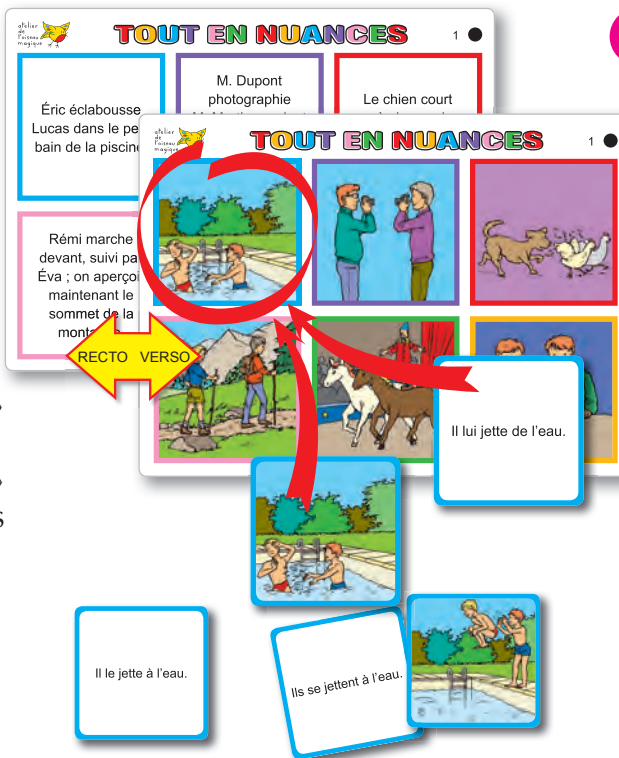


### Objectifs :

Jeu d'observation et d'écoute.

Sur le principe du loto, différentes associations sont exploitées en mode écoute ou lecture :

- Les cartes « textes concis » / planches loto « images » traitent de la signification précise des termes utilisés.
- Les cartes « images » / planches loto « textes descriptifs » permettent une lecture plus traditionnelle et moins nuancée qui oblige une attention plus longue.
- Les cartes « textes concis » / planches loto « textes descriptifs » permettent d'aborder différentes façons d'exprimer une même situation.
- 3 séries portant sur :
  - pronoms et possessifs
  - temps et terminaisons,
  - indéfinis, conjonctions, prépositions et adverbess.
- 18 thèmes différents.



### Matériel :

- 12 planches « loto » images au recto ou textes au verso indiquées : rond/carré/triangle
- 72 cartes « images » indiquées au dos
- 72 cartes « textes » indiquées au dos

Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
**6 ans**

## Le marché aux mots<sup>®</sup>

Réf. AS0806

**Jeu de création de phrases  
simples avec application des  
accords de base**

### Objectifs :

- 1) Travailler la syntaxe par le biais du jeu. Relier les éléments d'une phrase, choisir le bon accord.
- 2) Travailler le lexique sur plusieurs thèmes.
- 3) Travailler de façon progressive sur trois niveaux :  
niv. 1 : singulier / niv. 2 : pluriel / niv. 3 : singulier et pluriel

**Matériel :** • 1 piste de jeu • 4 boîtes « mots »  
pioche • 360 cartes mots et rangement • 15 cartes «  
joker » déterminants, noms • 15 cartes « épreuve »  
adjectifs, verbes. • 6 puzzles à reconstruire



à partir de  
**8 ans**

**Les acrobates  
de la grammaire<sup>®</sup>** Réf. AS1205  
**Jeu de réflexion et de logique  
autour de la grammaire**

### Objectifs :

**Réflexion :** mobiliser et renforcer ses connaissances en grammaire, analyse, orthographe et conjugaison.

**Logique :** travailler l'inclusion via la construction de phrases. L'enfant ne se limite pas à envisager les consignes de manière isolée : il doit les associer, les fusionner et en extraire un critère qui peut être commun pour construire une phrase. 5 séries de consignes : TYPES et FORMES de phrases / NATURE, GENRE, NOMBRE des mots / FONCTION des mots / CONJUGAISON, MODES, TEMPS des verbes / REGLES D'ORTHOGRAPHE et SONS COMPLEXES

**Matériel :** • 1 plateau de jeu • 150 cartes réparties en 5 séries • 1 dé et 6 pions «joueurs» • 1 annexe des corrections.





# Histoire d'écrire<sup>®</sup>

Réf. AS1506



D) Regarder, imaginer, raconter une histoire d'après l'illustration (ci-dessus).  
E) Imaginer un dialogue entre les personnages.



D) Regarder, imaginer, raconter une histoire d'après l'illustration (ci-dessus).  
E) Imaginer un dialogue entre les personnages.



D) Regarder, imaginer, raconter une histoire d'après l'illustration (ci-dessus).  
E) Imaginer un dialogue entre les personnages.

## Matériel :

- 30 fiches réparties en 15 thèmes, 5 exercices par thème.
- A) Ecrire une histoire à partir d'une sélection de mots.
- B) Compléter un texte à trous.
- C) Raconter la fin d'une histoire (écrite).
- D) Raconter une histoire d'après une illustration.
- E) Imaginer un dialogue entre les personnages.

## Production d'écrits : imaginer et rédiger à partir de 15 thèmes illustrés

### Objectifs :

- Production d'écrits : rédaction de différents types de textes, récits, description et dialogues.
- Compréhension de lecture.
- Développement de l'imaginaire.
- Maîtrise du vocabulaire.

**Protocole :** Le jeu comprend 75 exercices répartis en 15 thèmes, tous les exercices d'un même thème sont référencés de A) à E). Distribuer les fiches d'un même

thème à l'ensemble des joueurs ou laisser le libre choix. La validation du texte à trous s'effectue à l'aide du livret annexe. Le nombre de mots ou de lignes pour les ateliers de production d'histoires sont à l'appréciation du meneur de jeu.

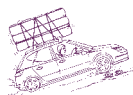


LA VOITURE



B) Texte à trous :

Quand j'étais plus jeune, je ..... les voyages en voiture. Cela me rendait ..... J'avais beau essayer de trouver ..... occupations pour passer le ..... les trajets me semblaient ..... avant de me provoquer et cela se .....



LA VOITURE



A) Utiliser au moins 10 des mots suivants pour écrire une histoire : circulation, plus vite, ville, au volant, enfer, bicyclettes, pollution, seul, aucun, bouchon, passager, conducteur, en retard, quotidiennement, sortie, même heure.

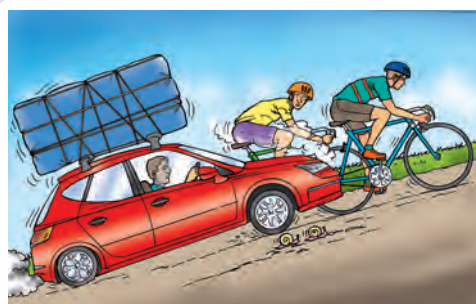


LA VOITURE



C) Raconter la fin de cette histoire :

Un jour d'été, seul au volant de sa grosse voiture, Jérôme circule sur la nationale. Il descend en direction du sud pour rejoindre sa famille. Tout en roulant, il distingue au loin une personne qui agite le pouce pour faire de l'auto-stop. Souhaitant rendre service, Jérôme s'arrête sur l'aire de stationnement et fait signe au jeune homme de monter dans la voiture. À peine assis, ce dernier siffle et voilà que deux autres jeunes gens avec un gros chien sortent de derrière un buisson et se dirigent vers la voiture avec la ferme intention de faire partie du voyage. Jérôme décide alors...



D) Regarder, imaginer, raconter une histoire d'après l'illustration (ci-dessus).  
E) Imaginer un dialogue entre les personnages.

à partir de  
8 ans

# La clé des problèmes ©



Réf. AS1406

## Lire, organiser et comprendre les données des énoncés de problèmes

Format : 19x21cm

**problèmes possibles ou impossibles**

1 Indiquer le et ou les problèmes que l'on peut résoudre en effectuant un calcul.

1) Anna fêtera son anniversaire le 6 mai. Elle aura un an de plus que l'an dernier et un an de moins que l'an prochain. Quel âge aura-t-elle ?  
On peut résoudre ce problème :  oui  non, parce que .....

2) Hélène a fêté son anniversaire le 6 mai 2014. L'an prochain elle aura deux ans de plus et fêtera ses douze ans. Quel âge a-t-elle ?  
On peut résoudre ce problème :  oui  non, parce que .....

3) Le 6 mai 2014, Alex a fêté ses dix ans. Il a un an de plus que l'an dernier et un an de moins que l'an prochain. Quelle est sa date de naissance ?  
On peut résoudre ce problème :  oui  non, parce que .....

### Matériel :

- 36 grandes fiches réparties en 6 catégories de 12 exercices : Fiches violettes : compléter des textes lacunaires. / Fiches roses : les bonnes questions. / Fiches orange : questions mélangées. / Fiches vertes : deux énoncés mélangés. / Fiches rouges : problèmes possibles ou impossibles. / Fiches bleues : problèmes en désordre.
- 7 fiches corrections recto-verso.
- 1 feutre effaçable à sec.



**problème en désordre**

Reconstituer un problème en désordre.

1) Les données sont les suivantes : le total de l'achat par semaine est de 120 €. Le jardinier a rempli à la fontaine. Un arrosoir a une capacité de six litres. Combien reste-t-il d'eau dans l'arrosoir ?

2) Le jardinier a rempli à la fontaine. Un arrosoir a une capacité de six litres. Combien reste-t-il d'eau dans l'arrosoir ?

3) Les données sont les suivantes : le total de l'achat par semaine est de 120 €. Le jardinier a rempli à la fontaine. Un arrosoir a une capacité de six litres. Combien reste-t-il d'eau dans l'arrosoir ?

### Objectifs :

- Apprendre à raisonner et chercher à comprendre avant de répondre.
- Savoir repérer les informations utiles à la résolution d'un énoncé de problème.
- Savoir ordonner un énoncé de problème.
- Maîtriser le vocabulaire mathématique des énoncés.

**problème en désordre**

Reconstituer un problème en désordre.

a) Il arrose ensuite les rosiers avec la moitié de l'eau qui reste dans l'arrosoir.  
b) Le jardinier le remplit à la fontaine.  
c) Un arrosoir a une capacité de six litres.  
d) Combien reste-t-il d'eau dans l'arrosoir ?  
e) Le total de l'achat par semaine est de 120 €.

e) b) a) d)

**textes lacunaires**

Compléter les trois textes suivants à l'aide des mots ci-dessous. Certains de ces mots peuvent être utilisés plusieurs fois et parfois pas du tout.

verticaux - horizontales - quadrilatères - obliques - triangles - fermées - ouvertes - sommets - angles droits - horizontaux - horizontaux - lignes courbes - parallèle - verticale.

1) Pour dessiner une échelle on trace deux traits ..... et des barres ..... pour faire les barreaux de l'échelle.  
Pour dessiner la coque d'un bateau on trace un grand trait ..... et au dessous un trait ..... plus petit. On rajoute ensuite les extrémités des segments par des traits .....  
Pour dessiner la mer on fera des ..... pour les vagues.



# NOUVEAU

à partir de  
**8 ans**

# Agorum<sup>®</sup>

Réf. AS1505

Mise en scène d'exercices pour travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire

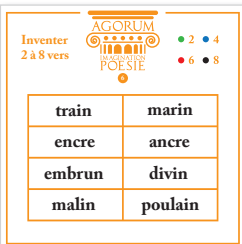
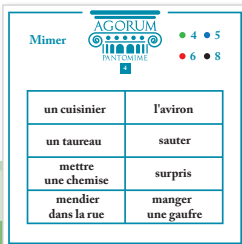
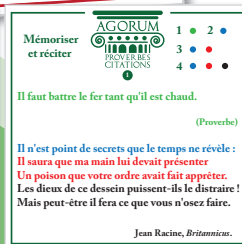
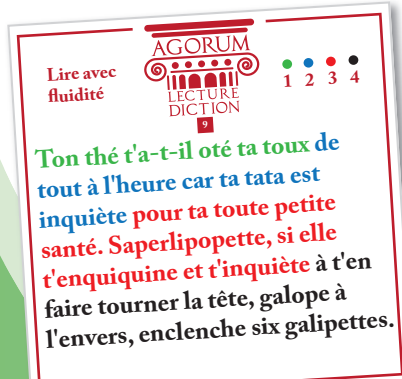
## Objectifs :

- Travailler l'expression orale, l'expression écrite, la confiance en soi et la mémoire.
- Développer plus précisément certaines compétences attendues à la fin de l'école élémentaire en termes de langage oral, langage écrit, lecture, diction, récitation, mémoire visuelle, rapidité.

Pour atteindre ces objectifs, ce jeu mobilise différents savoirs et savoir-faire au travers de 6 types d'ateliers.

## Matériel :

- 6 séries de 20 cartes.
- 1 annexe A5 à photocopier (Poésie).



à partir de  
8 ans

# Témoignages

Réf. AS1109



## Jeu d'observation, de compréhension du langage écrit et de précision de la lecture

### Matériel :

- 32 bandeaux « BD » répartis en 8 situations de 4 bandes dessinées.
  - 32 cartes « témoignage » écrits.
  - 60 cartes « questions » réparties en 4 catégories.
- (Expression, synonymes et contraires, sous-entendus ou implicites et vocabulaire)
- 1 fiche : recto, les réponses à inscrire / verso, les corrections.



**l'anniversaire**  
Mercredi dernier Eric a fêté son anniversaire. Il avait invité Arthur, Léa et Léa qui sont venus avec leurs cadeaux. Ils ont d'abord fait des jeux, joué la comédie. Ensuite ça a été l'heure du goûter. Il y avait trois sortes de bonbons et toutes sortes de bonnes choses à manger. Eric a d'abord soufflé les bougies de son gâteau mais il n'a vraiment réussi qu'à la troisième tentative. Il a remercié tout le monde pour les cadeaux : Léa et Arthur qui ont offert un paquet de bonbons et un livre et Léa qui lui a offert un livre de français et un album de photos. Ensuite ils ont mangé un gâteau et un verre de jus de fruit. Il y avait un gâteau et un verre de jus de fruit. Il y avait un gâteau et un verre de jus de fruit. Il y avait un gâteau et un verre de jus de fruit.

### Objectifs :

Pour chaque situation, faire correspondre les bandes dessinées, à première vue semblables, au témoignage écrits de chacun des témoins qui diffèrent par quelques nuances.

### Utilisation des 60 cartes questions :

4 séries de questions. Les différentes situations ayant été épuisées, les joueurs répondent à tour de rôle aux différentes questions des cartes, qui se réfèrent toutes à approfondir les notions abordées dans le jeu.



# De temps en temps ©

Réf. AS1306

à partir de  
**8 ans**

## La conjugaison en ateliers évolutifs, variés et modulables



### Objectifs :

Faire acquérir aux élèves une bonne maîtrise des temps de l'indicatif.

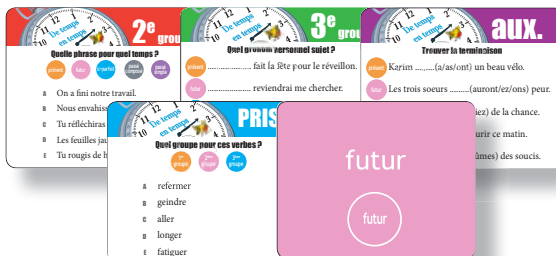
Repérer et utiliser les terminaisons de chaque temps.

S'approprier les formes verbales des verbes principaux mais aussi de certains verbes particuliers.

Appliquer les règles d'accord simple entre le sujet et le verbe.

Approcher les pronoms personnels sujets et les groupes de verbes.

Souplesse de fonctionnement avec un seul temps ou avec un seul groupe, ou bien les deux.



### Matériel :

- 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions.
- 6 cartes « Quel temps ? » : présent, futur, imparfait, passé composé, passé simple et « choix du temps ».
- 60 cartes jaunes « Conjugaison » (20 cartes « 1<sup>er</sup> groupe », 20 cartes « 2<sup>ème</sup> groupe », 20 cartes « 3<sup>ème</sup> groupe »).
- 20 cartes rouges « Quelle phrase pour quel temps ? ».
- 20 cartes vertes « Pronom personnel sujet ».
- 20 cartes violettes « Terminaison ou auxiliaire ».
- 14 cartes bleues « Prison ».
- 2 feutres effaçables à eau

Derniers  
exemplaires  
disponibles

à partir de  
8 ans

# Histori'cartes

Réf. AS1407

## Jeu d'histoire : les grandes périodes et les évènements de l'histoire de France

à partir de  
8 ans



### Ask & Answer

Réf. AS1206

## Jeu de consolidation et de réinvestissement des connaissances en anglais

Utilisable du CP au CM2 : tous les élèves participent et sont actifs ! Une réelle incitation à développer l'oral individuellement ou collectivement. Une approche dynamique et interactive.

### Objectifs :

Consolider, reprendre les acquis, installer des automatismes oraux, en mettant de manière ludique et rapide les élèves en situation active.

Peut être utilisé dès que 3 structures permettant de communiquer ont été apprises.

Un rangement cloisonné permet d'accéder à tout moment aux divers ateliers préétablis.

Ainsi Ask And Answer peut être utilisé avec profit tout au long de l'année par exemple comme un rituel de début de séance.

**Modes opératoires :** 7 types de jeux, au contenu ludique, prévus pour motiver les enfants en individuel ou par équipes. L'écoute, pour une bonne prononciation, n'a pas été oubliée avec l'accompagnement d'un CD audio reprenant l'intégralité des structures de phrases abordées.

### Matériel :

- 288 cartes réparties en 4 grands thèmes de questions
- 1 CD audio
- 1 livret didactique
- 1 feutre à eau



en accord avec le  
niveau A1 du  
cadre européen  
commun de  
référence aux  
langues



### Objectifs :

Conformément aux programmes de l'école primaire en vigueur, ce jeu a pour objectif de permettre aux élèves d'identifier et de caractériser simplement et de façon ludique les grandes périodes de l'histoire de France.

Il permet de situer ces périodes les unes par rapport aux autres en mettant en relation des faits politiques, économiques, sociaux, culturels, religieux, scientifiques, techniques, littéraires et artistiques.

**Matériel :** • 264 cartes réparties en 11 jeux numérotés de 1 à 11. • 36 bandeaux (recto-verso) répartis en 11 jeux numérotés de 1 à 11. • 6 bandeaux vierges. • 1 livret guide de corrections et de répartition des ateliers.





## L'Atelier de l'Oiseau Magique,

### UNE ÉQUIPE COMMERCIALE DISPONIBLE

Partout en France, dans les Dom-Tom et dans les pays limitrophes francophones, vous trouverez près de chez vous, un (ou une) de nos délégués commerciaux.

Si vous souhaitez une visite pour une démonstration ou des informations sur les jeux et ateliers pédagogiques :

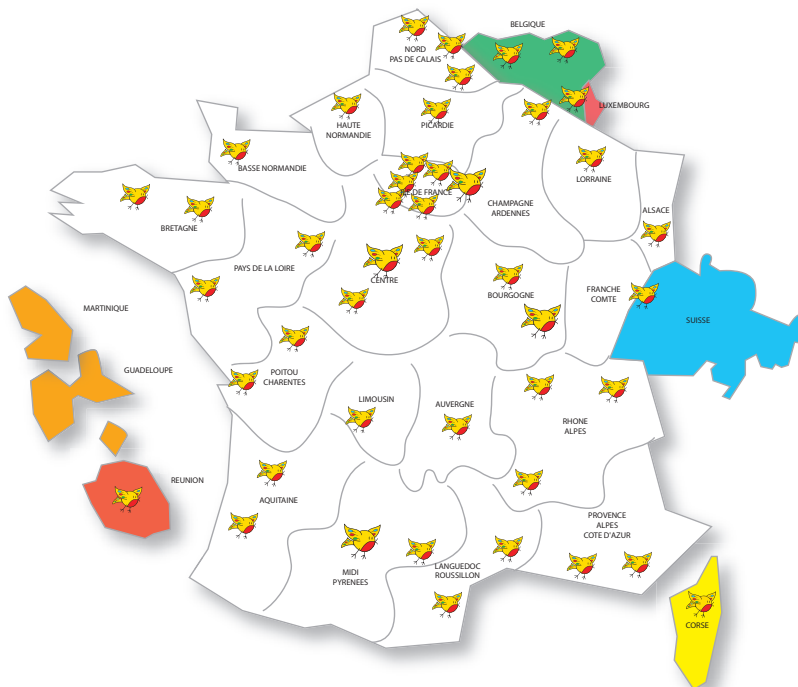
**CONTACTEZ-NOUS**, par téléphone, par mail ou par le site internet...

**Tél. : 01 64 21 44 14**

**e-mail : [oiseau-magique@wanadoo.fr](mailto:oiseau-magique@wanadoo.fr)**

**[www.oiseau-magique.com](http://www.oiseau-magique.com)**

Vous serez mis en relation avec votre  
**DÉLÉGUÉ(E) LOCAL(E).**



Votre conseiller commercial local :

[Empty dashed box for local commercial advisor name]



BP 11 - 77501 Chelles cedex 01  
**Tél. : 01 64 21 44 14 / Fax : 01 64 21 25 31**  
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr  
**[www.oiseau-magique.com](http://www.oiseau-magique.com)**