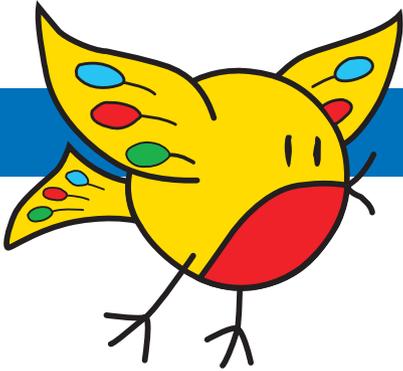


Éditeur de matériels d'apprentissage ludiques et didactiques

atelier de l'oiseau magique



www.oiseau-magique.com

SÉLECTION 2024-2025

3 11 ans



Des jeux 100 % français

Tous nos supports didactiques sont fabriqués et conditionnés en France

Des jeux 100 % français



Tous nos supports pédagogiques sont :

- conçus en collaboration avec des professionnels du milieu scolaire ou de la rééducation,
- **fabriqués en France** avec nos partenaires imprimeurs/sérigraphes dans le respect des normes en vigueur,
- **conditionnés en France** par des ESAT (Établissement et service d'aide par le travail).

ÉDITO

Chères clientes, chers clients

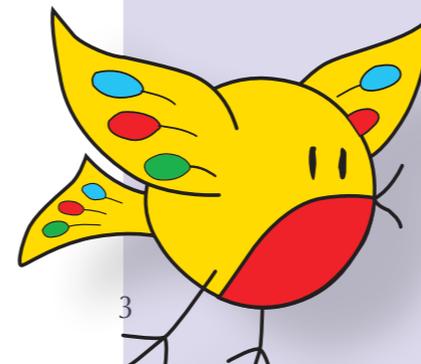
L'équipe éditoriale de L'Atelier de L'Oiseau Magique a le plaisir de vous présenter les dernières créations dédiées aux élèves de la maternelle et de l'élémentaire.

Vous découvrirez pour bon nombre de jeux didactiques présentés dans cette brochure, la volonté de proposer des ateliers autonomes, individuels ou en groupe, dans lesquels chaque élève pourra progresser à son rythme, dans la réalisation de consignes ou d'exercices proposés par le jeu.

Découvrez également sur le site www.oiseau-magique.com

des vidéos de présentation mais aussi pour certains de nos produits, des extensions de jeux à télécharger sur la page du site, pour continuer l'exploitation du jeu avec de nouveaux exercices. Des fiches à l'attention de l'enseignant ont été mises à votre disposition pour suivre chaque étape d'utilisation du jeu, pour chacun des élèves.

L'occasion aussi de vous remercier pour votre fidélité depuis toutes ces années et de rester à votre écoute, pour toute demande de démonstration ou de service autour du produit, pour votre plus grande satisfaction.



Depuis

1982

Référence	Désignation article	Page
AS...	PUZZLES	6-7
AS...	APPARIO	8-9
AL2301	RALLYE LECTURE - LIRE AVEC CAPUCINE	10-11
AS2401	C'EST MA MAISON ! NOUVEAU	12
AS2402	EXTENSION C'EST MA MAISON ! NOUVEAU	13
AS2301	BILLE DE CLOWN	14
AS2101	EN VOITURE !	15
AS1601	APPARICUBES	16
AS1701	À TIRE D'AILES	17
AS2202	COMBI-VAN	18
AS2302	LES OURSONS GOURMANDS	19
AS1802	LA FORÊT DES LUTINS	20
AS2102	POISSON PILOTE	21
AS2103	CHÂTEAU DES COMPTES	22
AS2403	EN VOITURE SYLLABES NOUVEAU	23
AS2203	PAS SI BÊTES !	24
AS1307	CACTUS	25
AS1404	FENÊTRE SUR L'ART	26
AS2303	AU FIL DES COULEURS	27

Référence	Désignation article	Page
AS1604	JE SAIS COMPTER MES EUROS	28
AS2004	UNE TOUCHE DE LECTURE	29
AS2104	LECTURE EN VUE	30
AS2404	LA FABRIQUE À NOMBRES NOUVEAU	31
AS1503	À L'ABORDAGE	32
AS2204	MANIP' & MATHS ÉVOL.	33
AS1305	LE MIROIR DE CRATALINE	34
AS2204	ATELIER LECTURE JUNIOR	35
AS1204	TOUT EN NUANCES	36
AS1504	SOUS TOUS LES ANGLES	37
AS2105	LA BONNE ASSOCIATION	38
AS2405	JE PENSE... DONC JE SUIS	39
AS1705	L'AIR DU TEMPS	40
AS2305	CORRESPONDANCES	41
AS1406	LA CLÉ DES PROBLÈMES	42
AS2205	LA TÊTE AU CARRÉ	43
	TARIFS	44-45
AV...	DVD ATELIER D'IMAGE	46-47

DÉCOUVREZ NOTRE COLLECTION DE 4 PUZZLES SUR LE THÈME DES SAISONS

Les puzzles ont des bienfaits multiples pour l'apprentissage. Ils sont excellents pour les facultés cognitives et pour la concentration.

Objectifs didactiques :

- Développer les facultés de perception
- Mémoire de travail : retenir et trier des informations
- Développer la rotation mentale
- Raisonnement, mémorisation, concentration
- Coordination œil-main

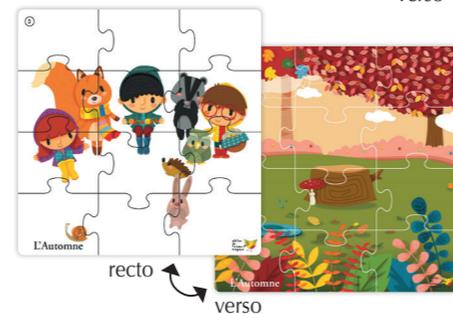


PUZZLE L'AUTOMNE réf : AS2406.3

cartes consignes

Niveau 1 :
terme à terme avec découpe de pièces

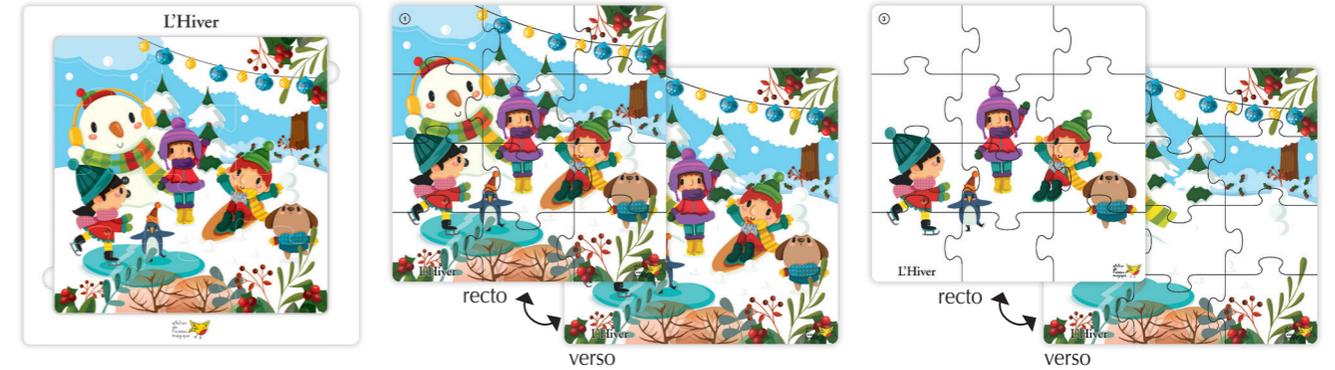
Niveau 2 :
terme à terme sans découpe de pièces



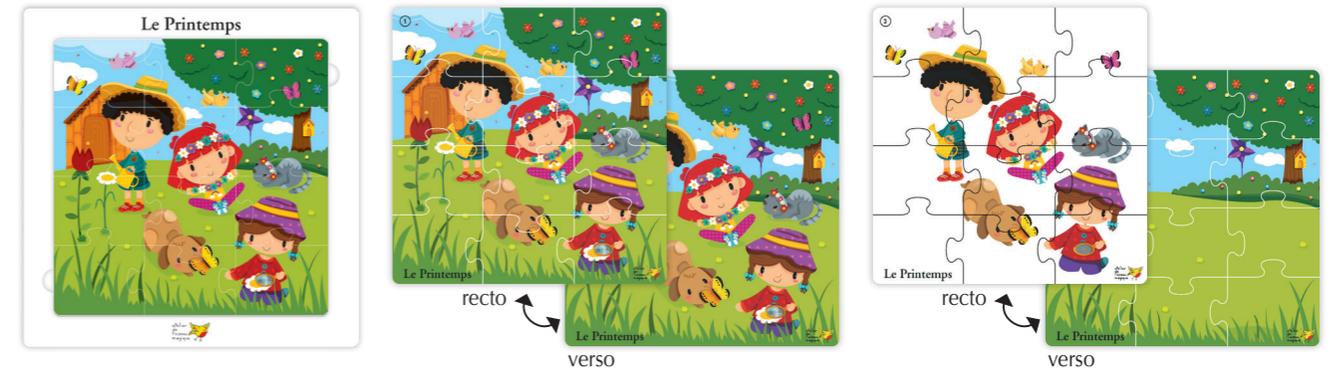
Niveau 3 :
personnages et animaux sans décor avec découpe de pièces

Niveau 4 :
décor seul avec découpe de pièces

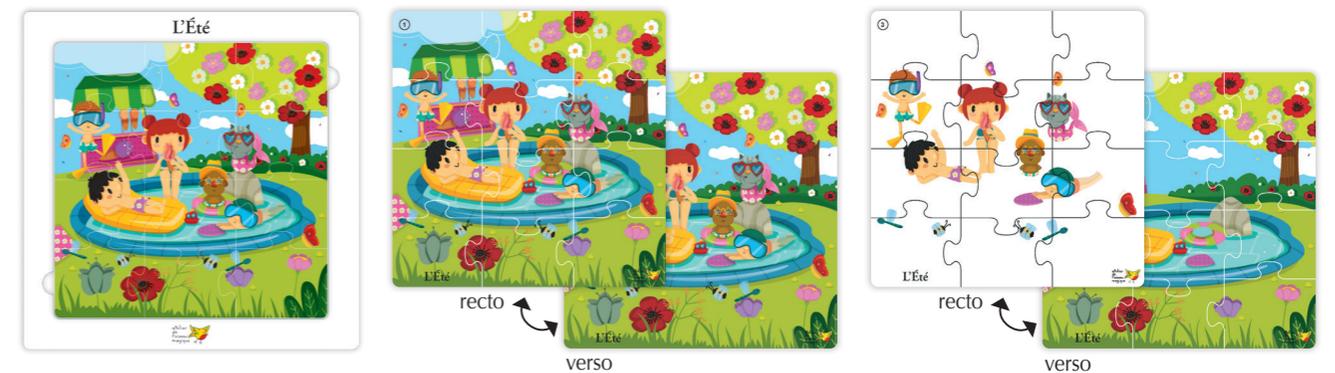
PUZZLE L'HIVER réf : AS2406.4



PUZZLE LE PRINTEMPS réf : AS2406.1



PUZZLE L'ÉTÉ réf : AS2406.2





Une collection de 8 petites lectures adaptées au cycle 2 sur le thème des Émotions

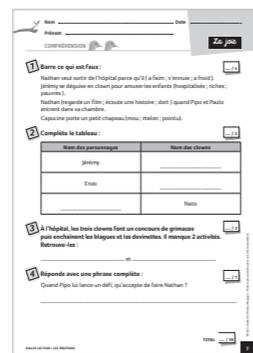
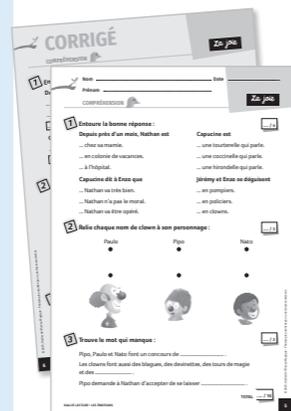
« La culture de la sensibilité permet d'identifier et d'exprimer ce que l'on ressent, comme de comprendre ce que ressentent les autres. Elle permet de se mettre à la place de l'autre. »

Cette collection est composée de 8 petites fictions originales écrites par Thierry Bernard mettant en scène des enfants de l'âge des lecteurs (7-8 ans), confrontés tour à tour à la prédominance d'une émotion dont ils vivront différents moments d'intensité, accompagnés, dans chacune de ces expériences de vie, d'une tourterelle complice : Capucine. Cet oiseau « de compagnie » sera une sorte de fil rouge sur l'ensemble des histoires.

Au cycle 2, l'élève apprend à exprimer ses émotions, à les partager et à les réguler. Pour ce faire, il est important qu'il sache les identifier, les différencier et les désigner avec les mots justes, afin de tenter d'apprendre à maîtriser celles qui rendent la vie plus difficile et à mieux comprendre les réactions des autres.

Au-delà d'une meilleure connaissance de soi, ce parcours d'une émotion à une autre pourra favoriser la structuration de chacun dans sa relation au monde afin d'apprendre à mieux communiquer et à vivre en société. En cela, il peut être une voie sensible privilégiée pour l'acquisition des savoirs fondamentaux : lire, écrire (Français), respecter autrui. (Éducation morale et civique).

Ces 8 livres sont faciles à lire et illustrés de façon vivante et originale.

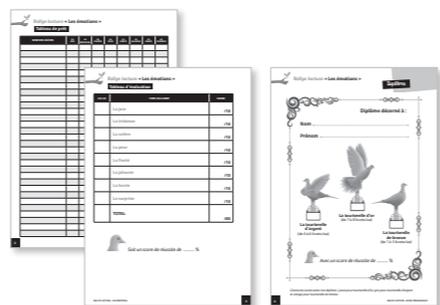


Fiches d'exploitation

Pour chaque livret, trois fiches sont proposées :
 - un questionnaire niveau 1, facile (🐦);
 - un questionnaire niveau 2, un peu plus difficile (🐦🐦);
 - une troisième fiche « Étude de la langue » (🐦🗨️) composée essentiellement d'exercices de vocabulaire, mais aussi de grammaire, de conjugaison, d'orthographe et d'expression écrite. Cette fiche ne fera pas l'objet d'une évaluation.

Chaque questionnaire de compréhension est évalué sur 10 points. Cependant, le nombre de livres lus n'entre pas dans l'évaluation finale des résultats, seul compte le pourcentage de réussite.

Pour faciliter le travail des enseignants, les corrections accompagnent chacune des trois fiches. Un tableau de prêt, un tableau d'évaluation et un diplôme sont également proposés.



RALLYE LECTURE LES ÉMOTIONS



Les histoires



La joie



La tristesse



La colère



La peur

1- La joie

Nathan est hospitalisé depuis plusieurs semaines à cause d'un accident de la route. Son moral est au plus bas. Capucine, la tourterelle qui parle, demande à Enzo d'aider son copain Nathan. Il accompagne Jérémy, un clown qui rend visite aux enfants hospitalisés. Leurs pitreries vont enfin apporter un peu de joie à Nathan et le conduire à se battre pour sa guérison.

2- La tristesse

Toupie, la chienne d'Inès, est malade depuis quelques jours. Malgré les soins de la vétérinaire, elle finit par mourir. Inès est inconsolable. Capucine, la tourterelle qui parle, intervient pour l'aider à surmonter cette épreuve de la vie.

3- La colère

Léo ne décolère pas depuis qu'on a volé son vélo. Sa maman porte plainte au commissariat. Avec l'aide de son amie Malika et de Capucine, la tourterelle qui parle, Léo retrouve les coupables. Le vélo, repêché dans le canal, doit être réparé. La plainte est retirée, mais les deux voleurs doivent rembourser entièrement les réparations.

4- La peur

Depuis sa chute d'une échelle, Chloé a peur du vide. Capucine, la tourterelle qui parle, contacte Nadège, la monitrice du club d'escalade de la ville, pour venir en aide à Chloé. Peu à peu, la fillette va apprendre à maîtriser sa peur et affronter le grand mur d'escalade du club.



La fierté



La jalousie



La honte



La surprise

5- La fierté

Nolan est un enfant très timide qui adore dessiner. Il aimerait que son papa soit fier de lui, mais celui-ci lui reproche son comportement et pense qu'il perd son temps à dessiner. Capucine, la tourterelle qui parle, est impressionnée par le talent de Nolan et l'encourage à s'inscrire à l'école de dessin de la ville. Lorsqu'il est récompensé en fin d'année, son papa est enfin fier de lui.

6- La jalousie

Gabriel a toujours été le meilleur élève de sa classe. L'arrivée de Samira, encore plus brillante que lui, le rend extrêmement jaloux puis agressif. Capucine, la tourterelle qui parle, intervient pour l'aider à mieux comprendre et à surmonter sa jalousie.

7- La honte

A l'école, Lola copie sur sa voisine pendant une évaluation. La maîtresse se rend compte de la tricherie et interroge les deux élèves. Lola a honte de ce qu'elle a fait et préfère mentir pour se disculper : elle accuse sa voisine d'avoir copié sur elle. Capucine, la tourterelle qui parle, intervient pour que Lola avoue la vérité.

8- La surprise

Madame Bernaud, professeure des écoles très appréciée de ses élèves et de leurs parents, va partir en retraite dans quelques semaines. Juliette, une de ses élèves, aidée par Capucine, la tourterelle qui parle, va lui faire une belle surprise qu'elle n'est pas près d'oublier.

NOUVEAU

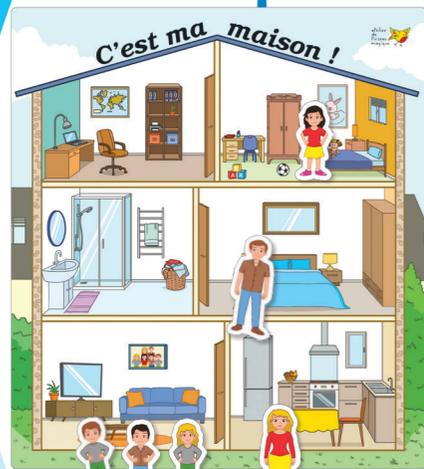
C'EST MA MAISON!

Réf. AS2401



à partir de
3 ans

Choix et positionnement précis de personnages dans un plan de maison d'après des consignes visuelles et auditives



Objectifs :

« C'est ma maison ! » a été conçu pour quatre enfants à partir de trois ans et plus. Ceux-ci, individuellement, ont pour objectif principal de reconnaître les différentes pièces d'une maison (et plus tard un élément d'une pièce en particulier) vue en coupe, et de replacer une sélection de personnages dont le choix dépend de critères visuels propres. Des consignes visuelles de niveaux progressifs permettront de réaliser cette tâche.

Objectifs didactiques :

- Discrimination visuelle
- Respect de consignes
- Tri de personnages d'après des critères visuels de tailles, de couleurs, d'habillement
- Déduction simple

Matériel :

- 4 plateaux magnétiques
- 4 lots de 6 personnages
- 4 lots de 6 aimants à coller
- 8 fiches « consignes », 4 niveaux de progression

OPTION + MATÉRIEL complément pour 6 joueurs :

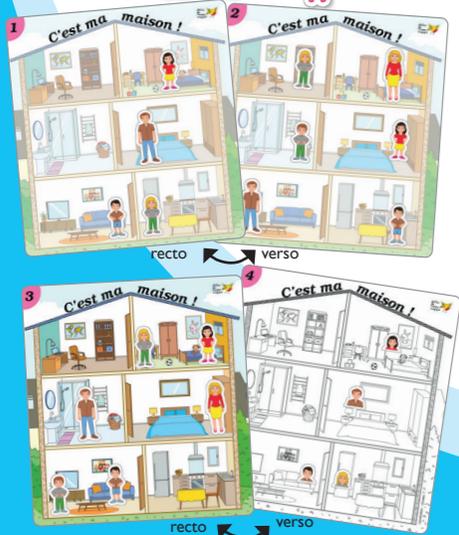
- 2 plateaux magnétiques identiques
- 2 lots de 6 personnages
- 4 lots de 6 aimants à coller
- 4 fiches « consignes inédites », 4 niveaux de progression

OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :

- livret de consignes orales

OPTION + MATÉRIEL Kit 1 joueur supplémentaire :

- 1 plateau magnétique
- 1 lot de 6 personnages
- 1 lot de 6 aimants à coller



NOUVEAU

EXTENSION DU JEU

C'EST MA MAISON!

Réf. AS2402

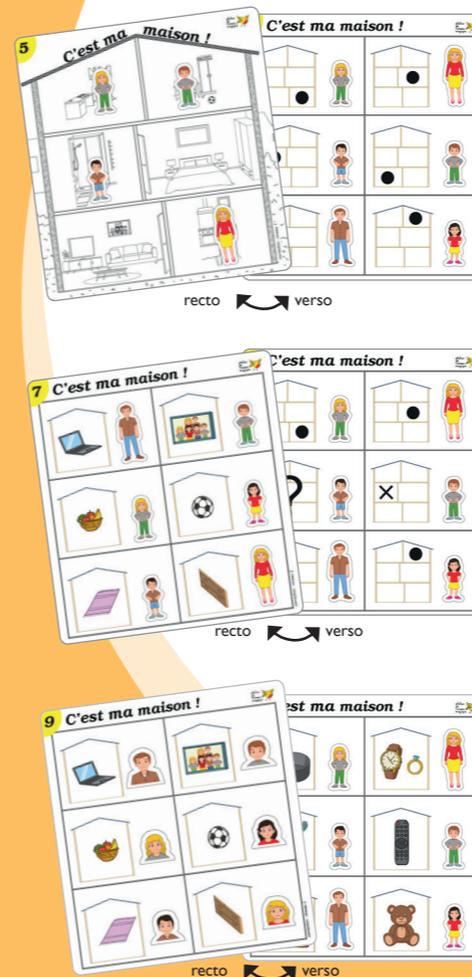
à partir de
4 ans

Objectifs :

L'extension du jeu « C'est ma maison ! » permet, avec le même matériel que le jeu de base, de le réinvestir en proposant des cartes « consignes » accessibles pour les enfants à partir de 4 ans. Pour ces derniers l'objectif reste le même soit placer précisément chaque personnage dans une pièce de la maison vue en coupe.

Matériel :

- L'extension de « C'est ma maison ! » est composée de :
 - 18 fiches « consignes » avec 6 niveaux progressifs.
 - Livret de consignes orales.



à partir de
3 ans

Bille de clown[©]

Réf. AS2301

Encastrement de 6 pièces choisies à partir de consignes visuelles ou orales pour construire une tête de clown.



Objectifs :

« Billes de clown » est un jeu d'encastrement destiné à des joueurs à partir de 3 ans. Prévu pour 6 enfants, Il consiste pour tous à reconstituer le visage d'un clown en piochant six pièces reconnues d'après différents critères : forme de chaque pièce, partie du visage propre à chacune, couleur précise. En positionnant chaque pièce l'une après l'autre, choisie d'après des consignes, le joueur fera apparaître la bille d'un clown correspondant à un modèle à reproduire.

Objectifs didactiques :

- Discrimination visuelle
- Reconnaissance de couleurs et de formes
- Respect de consignes simples
- Prise d'indices
- Écoute et mémorisation de consignes.

Matériel :

- 6 plateaux de 6 pièces
- 6 cartes consignes niveau 1 à l'échelle
- 12 cartes consignes niveau 2 à 5
- 1 livret de consignes orales

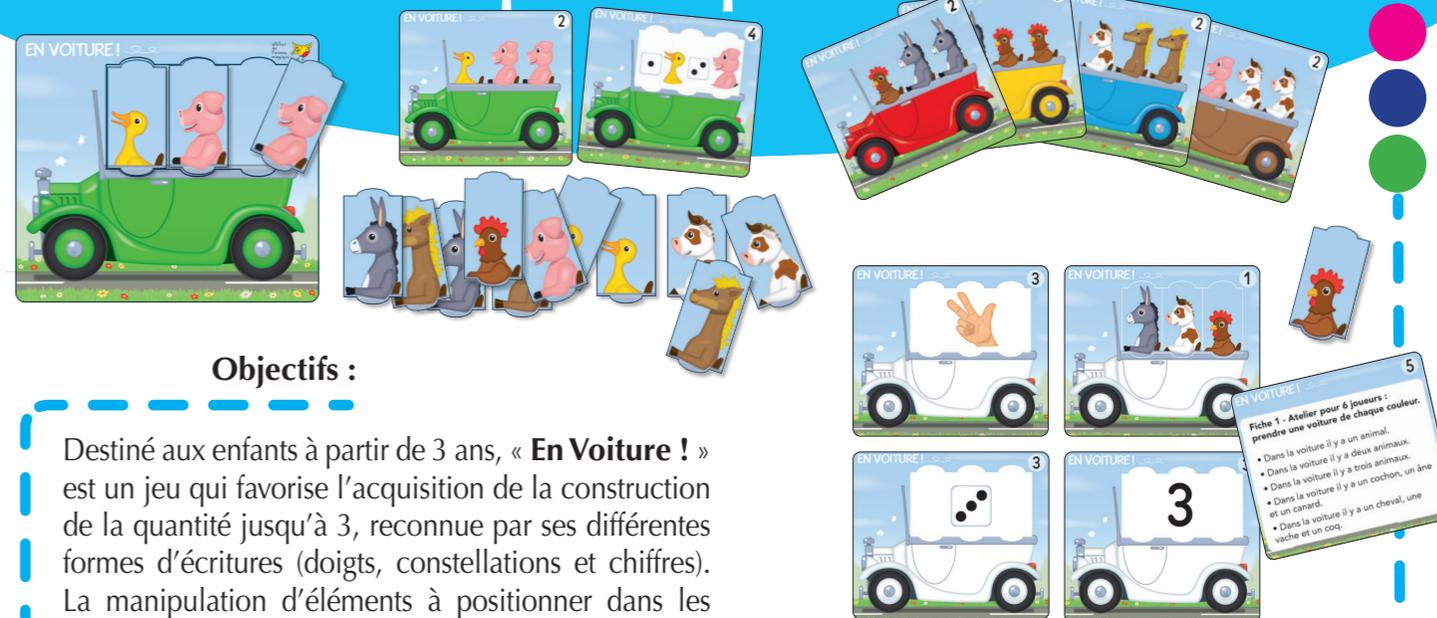


à partir de
3 ans

En voiture![©]

Réf. AS2101

Construction et reconnaissance de petites quantités



Objectifs :

Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « En Voiture ! » est un jeu qui favorise l'acquisition de la construction de la quantité jusqu'à 3, reconnue par ses différentes formes d'écritures (doigts, constellations et chiffres). La manipulation d'éléments à positionner dans les supports prévus à cet effet facilitera ces acquisitions.

Objectifs didactiques :

- Maîtrise des quantités 1,2,3
- Respect de consignes visuelles
- Écoute et compréhension de consignes orales
- Discrimination visuelle
- Ordonnancement

Matériel :

- 12 plateaux : 6 voitures de couleurs différentes (bleu, rouge, jaune, vert, violet, marron) en double exemplaire.
- 36 pièces « animal » de 6 espèces différentes (6 ânes, 6 cochons, 6 coqs, 6 canards, 6 chevaux et 6 vaches).
- 21 cartes modèles, matérialisant 5 niveaux de difficultés croissants.

à partir de
3 ans

Apparicubes[©]

Réf. AS1601



Motricité fine, discrimination visuelle, écoute, vocabulaire Jeu de langage



Objectifs :

MANIPULATION, LECTURE D'IMAGES, ORIENTATION SPATIALE.

Dans des plateaux proposant des décors naïfs et colorés, les enfants vont imaginer, créer ou reproduire des scènes. Ils manipulent ainsi par le biais de cubes, divers personnages, objets, animaux, etc...

Matériel :

- 6 plateaux codés de 6 décors différents évidés pour accueillir chacun 4 cubes.
- 6 X 4 cubes avec 5 faces illustrées et 1 face codée par un symbole de couleur, soit 24 cubes au total.
- 6 cubes personnages / 6 cubes animaux / 6 cubes éléments dans le ciel / 6 cubes objets (au sol)
- 12 fiches consignes recto / verso.



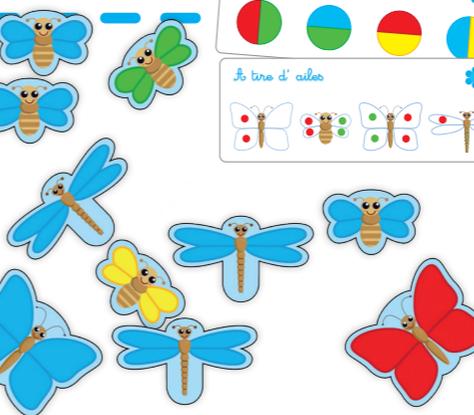
5 autres thèmes



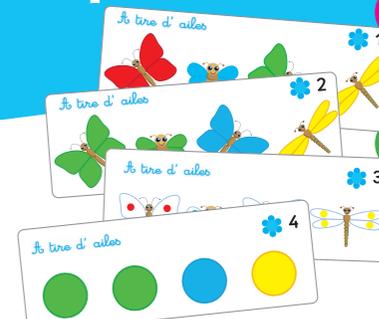
à partir de
3 ans

À tire d'ailes[©]

Réf. AS1701



Reconnaître des couleurs, des formes et les orientations, est un vrai travail pour les petits



Objectifs :

Reconnaissance de formes et de couleurs, respect de consignes.
Travail d'orientation à partir d'encastements.

- insectes UNICOLORES -

Matériel :

- 6 plateaux de jeu différents par le décor et les logements,
- 24 insectes unicolores (pièces à encaster),
- 1 dé à monter : 4 faces de 4 couleurs différentes, 1 face multicolore joker, 1 face vide,
- 12 fiches consignes recto/verso : 2 séries de 6 fiches de niveaux 1, 2, 3, 4.

Option +

matériel BICOLORE suppl. :

Évolution du jeu avec des insectes bicolores et des fiches consignes pour augmenter le niveau d'utilisation du jeu.

- 24 insectes bicolores (pièces à encaster).
- 1 dé à monter : 4 faces bicolores, 1 face multicolore joker, 1 face vide
- 12 fiches consignes recto/verso : 2 séries de 6 fiches de niveaux 5, 6, 7, 8.

Réf. AS1701.1



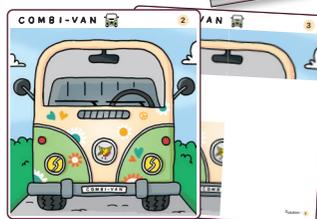
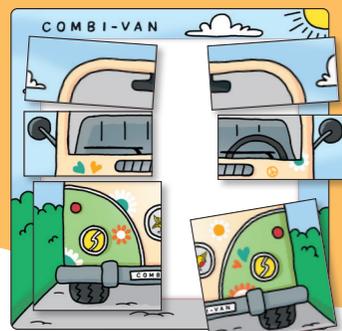
à partir de
4 ans

Combi-van[©]

Réf. AS2202



Jeu de construction logique, prise d'indices couleurs et complémentarités de formes



OPTION +

Lot de cartes supplémentaires : Réf. AS2202.2

- 12 cartes consignes : pour 4 niveaux de jeux à partir du mélange de pièces des 6 plateaux



Objectifs :

Destiné aux enfants à partir de 4 ans, « **Combi-van** » est un jeu de construction logique avec prises d'indices multiples sous forme de puzzle. Utilisé au départ en autonomie pour permettre à chacun des 6 joueurs possibles de bien comprendre l'objectif ludique du jeu, construire un bus en associant 6 pièces, « Combi-van » évoluera par la suite en proposant 3 ateliers en binômes à partir d'une pioche commune.

Objectifs didactiques :

- Logique de complémentarité.
- Discrimination visuelle fine.
- Déduction.
- Organisation spatiale.

Matériel :

- 6 plateaux qui présentent un van bicolore à compléter par le positionnement des 6 pièces et qui fonctionnent comme des repères pour la construction du van.

Les 6 vans possibles sont :

- 2 Vans de couleur crème et verte
La découpe des pièces pour 1 plateau : 4 pièces rectangles horizontales et 2 pièces carrés
- 2 Vans de couleur crème et rose
La découpe des pièces pour 1 plateau : 4 pièces rectangles verticales et 2 pièces carrés
- 2 Vans de couleur crème et orange
La découpe des pièces pour 1 plateau : 2 pièces en «L», 2 petits carrés et 2 grands carrés

- 3 fiches « consignes » R/V par plateau, matérialisant 6 niveaux progressifs de construction des vans soit 18 fiches « consignes ».

à partir de
4 ans

Les oursons[©] gourmands

Réf. AS2302



Stratégie de constructions de quantités jusqu'à 6, par combinatoire



Objectifs :

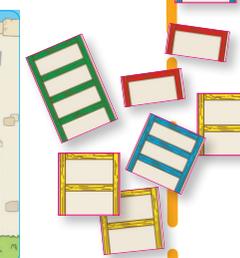
« Les Oursons Gourmands » est un jeu mathématique prévu pour des enfants à partir de 4 ans qui, individuellement, selon une pédagogie différenciée, appréhenderont la construction de la quantité jusqu'à 6 par combinatoires de sous quantités. Il s'agit d'un jeu de remplissage d'espaces clos complétés par des quantités imposées et construites par le dénombrement et la combinatoire.

« Les Oursons Gourmands » propose six ateliers individualisés, dont les niveaux seront adaptés aux compétences propres de chaque utilisateur.

Pour chaque joueur, l'objectif sera de construire des échelles adossées à un mur en associant plusieurs pièces « barreaux » (de 1 à 4) dans l'encastrement respectif de ces dernières pour que l'ourson puisse grimper et prendre les 5 aliments dont il raffole !!

Objectifs didactiques :

- Dénombrement jusqu'à 6.
- Combinatoires de sous-quantités jusqu'à construire le 6.
- Stratégie de remplissage.
- Respect de consignes.
- Déduction.
- Recherche de compléments.
- Anticipation.



Matériel :

- 6 plateaux individuels représentant un mur sur lequel sont adossées 5 échelles à construire permettant à l'ourson d'aller chercher 5 aliments.
- 6 lots identiques de pièces « barreaux » : 8 pièces de 1 barreau (rouge), 8 pièces de 2 barreaux (jaune), 3 pièces de 3 barreaux (bleu), 2 pièces de 4 barreaux (vert)
- 18 fiches « consigne » • 1 dé quantités • 1 dé couleurs

à partir de
4 ans

La forêt des lutins[©]

Réf. AS1802



Jeu de discrimination visuelle, de recherche d'indices et de déduction



6 niveaux
de fiches
consignes :



Objectifs :

Comment réussir à refaire un puzzle constitué de 8 pièces alors que chaque niveau de consignes apporte de moins en moins d'informations ?

En utilisant des compétences travaillées tout au long de l'année comme, par exemple, la lecture et la reconnaissance de différents graphismes, les couleurs, la lecture fine d'image, la déduction...

Matériel :

- 6 plateaux identiques à logements,
- 48 pièces puzzles différentes
- 18 fiches consignes recto/verso, en 3 séries, avec autocorrections.



à partir de
4 ans

Poisson pilote[©]

Réf. AS2102



Choix et positionnement d'éléments dans une organisation définie



Objectifs :

Le jeu « Poisson-Pilote », destiné aux enfants à partir de 4 ans, a pour objectif de maîtriser la gestion de diverses informations pour reconstituer (ou pour réorganiser) un banc de petits poissons, aux multiples critères : couleurs, graphies et formes.

Objectifs didactiques :

- Discrimination visuelle : 6 couleurs, 6 formes, 6 graphies
- Sens de lecture des informations en ligne
- Correspondance avec un code
- Respect de consignes visuelles
- Mémorisation

Matériel :

Chaque enfant dispose de son propre matériel pour pouvoir évoluer à son rythme parmi les 8 niveaux de consignes. Le jeu est constitué de 2 ensembles distincts, répartis de la façon suivante :

- 1 lot de 3 plateaux présentant un fond marin avec un gros poisson : violet, jaune ou orange.
 - 3 lots de 12 pièces « petit poisson » : 4 violets, 4 jaunes ou 4 orange. Chaque lot est affecté à l'un des trois plateaux de mêmes couleurs.
 - 4 séries de 3 cartes consignes numérotées et codifiées par les couleurs violet, jaune ou orange, proposent 8 niveaux de progression.
- 1 lot de 3 plateaux présentant un fond marin avec un gros poisson : vert, rose ou gris.
 - 3 lots de 12 pièces « petit poisson » verts, roses et gris affectés aux 3 plateaux de mêmes couleurs.
 - 4 séries de 3 cartes consignes numérotées et codifiées par les couleurs vert, rose ou gris proposent 8 niveaux de progression.



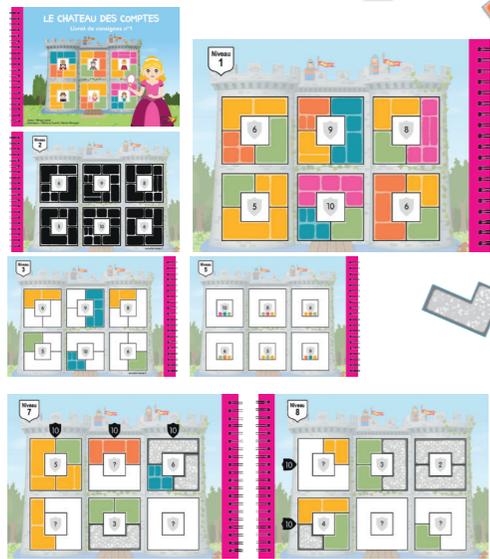
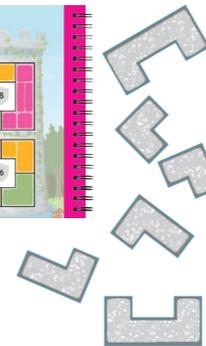
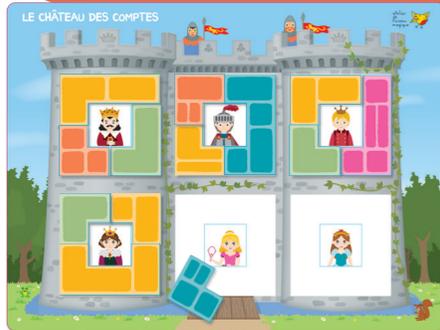
à partir de
5 ans



Château des comptes[©]

Ref. AS2103

Construction d'une quantité jusqu'à 10, par dénombrement, combinatoire et recherche de complément



Objectifs :

Conçu pour des enfants à partir de 5 ans, « Le château des comptes » est un jeu mathématique dont l'objectif principal est la maîtrise de la construction de quantités jusqu'à 10, par le dénombrement ou la combinatoire. Ces quantités, matérialisées par des pierres représentées sur des pièces à replacer pour compléter les encadrements de fenêtres d'un château, imposent de maîtriser la comparaison entre elles et de gérer le remplissage d'espaces clos.

Objectifs didactiques :

- Dénombrement de quantités jusqu'à dix
- Construction d'une quantité à partir de sous quantités
- Recherche de compléments
- Gestion d'un espace clos
- Anticipation

Matériel :

- Chaque enfant dispose de son propre matériel pour pouvoir évoluer à son rythme.
- 6 plateaux avec 6 espaces identiques d'encastrement
- 6 lots de 18 pièces au recto : des pavés de 1 à 5 pierres de couleurs, au verso : une pierre unique grise
- 6 livrets de 10 niveaux progressifs de consignes

NOUVEAU



EN VOITURE SYLLABES[©]

Ref. : AS2403

à partir de
5 ans

Développement des compétences métaphonologiques à partir d'un vocabulaire défini et illustré par des photos

Objectifs :

Destiné à des joueurs à partir de 5 ans, « En voiture Syllabes » est un jeu de conscience phonologique dont l'objectif principal est d'amener les enfants à identifier la ou les syllabes dans un mot verbalisé à partir d'une représentation photographique, qui présente l'avantage de ne pas ajouter à ce travail d'identification des sons, un travail de mémorisation. Cette identification une fois réalisée, permettra par la suite d'utiliser ces compétences dans le cadre de petits exercices ludiques et concrets.

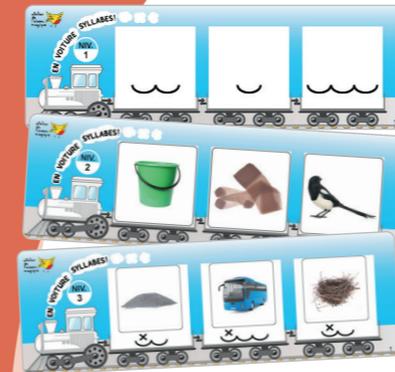
Le jeu de base est conçu pour 4 joueurs, mais pourra évoluer afin de permettre des ateliers allant jusqu'à 8 enfants.

Objectifs didactiques :

- Apprentissage d'un vocabulaire précis
- Développer sa capacité de discrimination auditive
- Développer sa conscience phonologique pour identifier des segments dans un mot
- Utilisation de la mémoire et de la mobilité de pensée pour un objectif précis
- Respecter une consigne visuelle ou orale.

Matériel :

- 4 plateaux (290x95 mm) représentant un train composé d'une locomotive suivie par trois wagons
- 96 photos présentant au recto des éléments de 60x60mm identifiant une fois verbalisés, 32 mots monosyllabiques, bisyllabiques et trisyllabiques
- 8 bandeaux « consignes » imprimés recto/verso
- Un livret de 96 consignes orales.



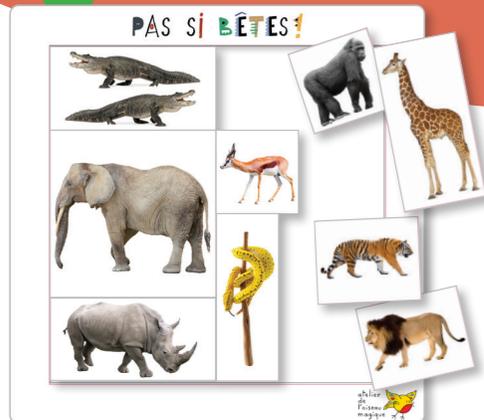
à partir de
5 ans

Pas si bêtes ![©]

Réf. AS2203



Puzzles thématiques individuels de stratégies de remplissage



Objectifs :

Conçu pour être utilisé individuellement avec des enfants à partir de 5 ans, « Pas si bêtes ! » est un jeu de stratégie de remplissage d'un espace clos.

La perception des formes, des tailles des pièces et la logique de complémentarité, combinées à la lecture précise d'informations complètes ou partielles seront autant d'atouts nécessaires à la résolution de ce « casse-tête » qui consiste à compléter un plateau évidé. Cet objectif sera concrètement favorisé par la thématique retenue : des animaux photographiés.

Objectifs didactiques :

- Lecture fine - Prise d'indices, déduction
- Logique de complémentarité
- Gestion d'un espace clos
- Orientation spatiale
- Gestion des formes et des tailles.

Matériel :

- 6 plateaux de 9 pièces thématiques suivant 3 plans de découpes.
- Les Thèmes : les animaux sauvages, les insectes, les animaux de la ferme, les animaux de la forêt, les animaux qui volent, les animaux marins
- 6 lots de 3 ou 4 pièces supplémentaires en fonction de chaque thème.
- 6 livrets matérialisant 10 niveaux de consignes évolutives.

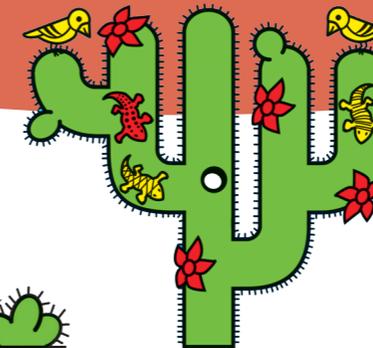


Le Cactus[©]

Réf. AS1307



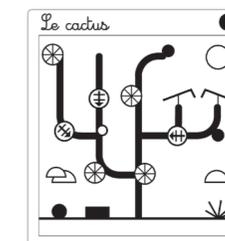
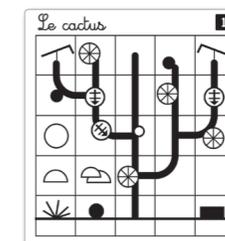
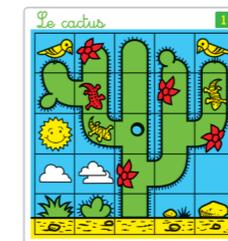
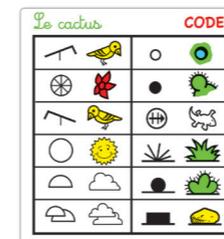
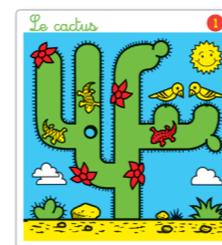
Jeu d'orientation dans l'espace et de codage-décodage



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).



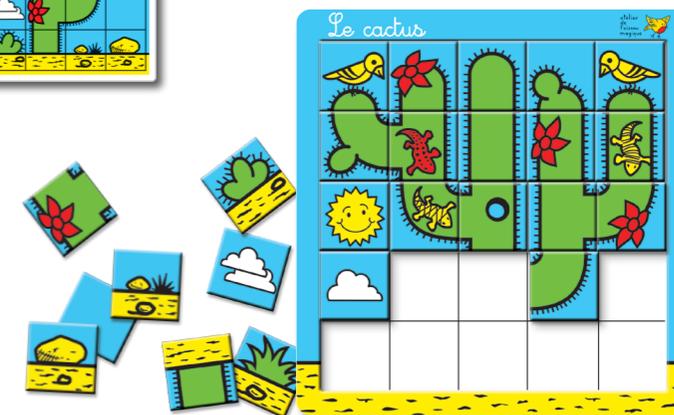
Matériel :

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

Existe en version rééducateurs avec 2 plateaux Réf. AS9407

OPTION + MATÉRIEL supplémentaire :

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



à partir de
5 ans

Fenêtre sur l'Art®

Réf. AS1404



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



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



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.

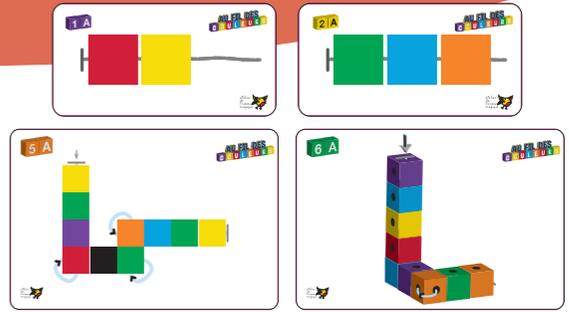
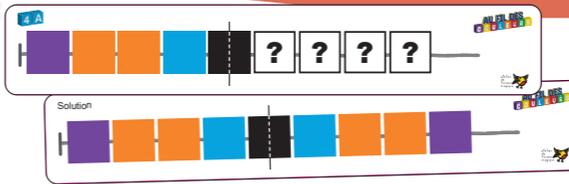
Au fil des couleurs®

Réf. AS2303

à partir de
5 ans



Jeu de motricité fine Compréhension de lecture, appliquée dans divers ateliers complémentaires



Objectifs :

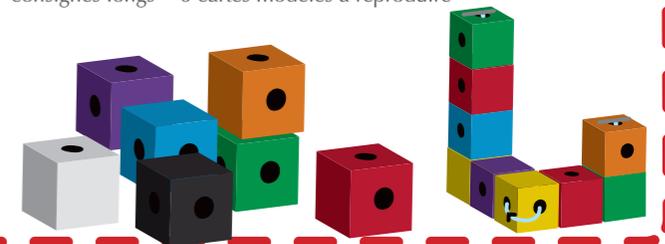
Ce jeu de perles originales s'adresse à des enfants dès l'âge de 5 ans. Il a pour principal objectif un réinvestissement de compétences pré-mathématiques. En concrétisant manuellement des exercices d'algorithmes ou de symétrie, l'enfant aura à maîtriser un travail de motricité fine. Pour ce faire, il devra respecter le sens de lecture des informations dictées par les cartes consignes et juxtaposer des perles cubiques de six couleurs différentes et percées sur 2 axes perpendiculaires (4 trous), sur des brins spéciaux munis de deux embouts métalliques « stop perles » qui facilitent l'enfilage et empêchent les perles de tomber en se positionnant en oblique.

La particularité de ces perles à 4 trous est de permettre non seulement un enfilage sur un axe rectiligne (type collier), mais également un enfilage vers un second axe différent. De ce fait, le joueur sera amené à réaliser des constructions en 2D ou en 3D, mobilisant des capacités spatiales plus poussées, qu'il devra déduire d'après l'observation et l'interprétation d'un modèle visuel.

Conçu pour 6 joueurs, ce matériel offre de multiples utilisations, individuelles ou collectives, par des ateliers de création libres ou dirigés (modèles à reproduire). Les couleurs choisies ont pour objectif une meilleure connaissance des couleurs primaires et secondaires, abordées sous forme de jeu collectif décrit en fin de notice.

Objectifs didactiques : • Motricité fine, dextérité • Sens de lecture • Algorithmes • Symétrie • Notions spatiales en 2D et 3D • Déduction-logique • Respect de consignes (quantités, couleurs) • Créativité • Abstraction

Matériel : • 64 perles cubiques dont : 10 perles rouges, 10 perles bleues, 10 perles jaunes, 10 perles vertes, 10 perles violettes, 10 perles orange, 2 perles noires, 2 perles blanches • 6 brins spéciaux • 1 grand sac • 6 petits bandeaux-consignes courts • 6 bandeaux-consignes longs • 6 cartes modèles à reproduire



Je sais compter mes €[©]

Réf. AS1604

Utiliser la monnaie pour donner du sens aux opérations. Élaborer et automatiser des stratégies de calcul



Objectifs :

Aborder des opérations simples (additions, soustractions).
Gérer des quantités à l'aide de la monnaie.
Donner du sens aux opérations.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 120 cartes jeu recto/verso
- 6 cartes liste de courses recto/verso niv. 1 / niv. 2
- 3 cartes aide recto/verso
- 1 lot de billets et pièces
- 6 pions
- 1 dé
- 1 feuille de route à dupliquer.

OPTION +

MATÉRIEL supplémentaire : Réf. AS1604.1

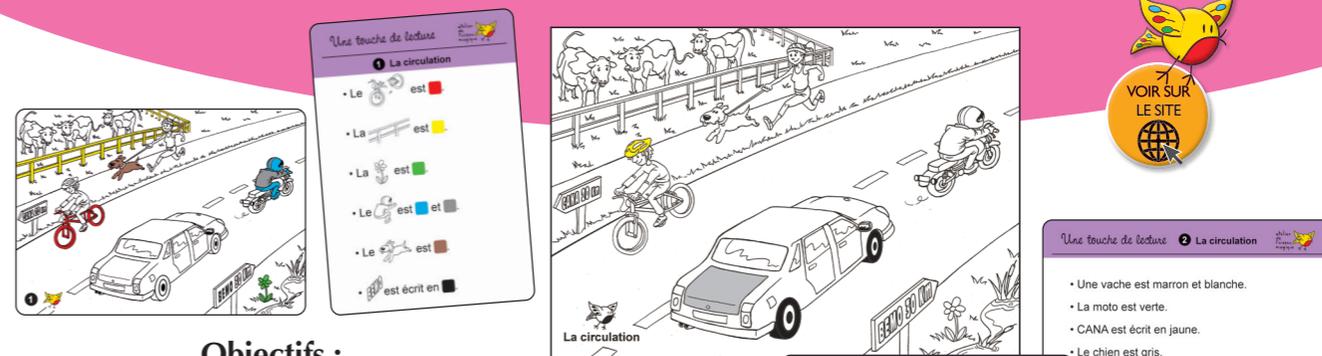
- 28 billets de 10 €
- 28 billets de 5 €
- 36 pièces de 2 €
- 40 pièces de 1 €



Une touche de lecture[©]

Réf. AS2004

Compréhension de lecture appliquée dans des scènes à colorier



Objectifs :

« Une Touche de Lecture » est un **jeu d'écoute** de consignes lues par un maître de jeu destiné aux enfants à partir de 6 ans, puis un **jeu de lecture autonome**, dont l'objectif est de vérifier que l'utilisateur comprend ce qu'il écoute ou ce qu'il lit en lui faisant colorier une zone précisément décrite sur un dessin en noir et blanc, ce qui impliquera un geste graphique bien maîtrisé.

Matériel :

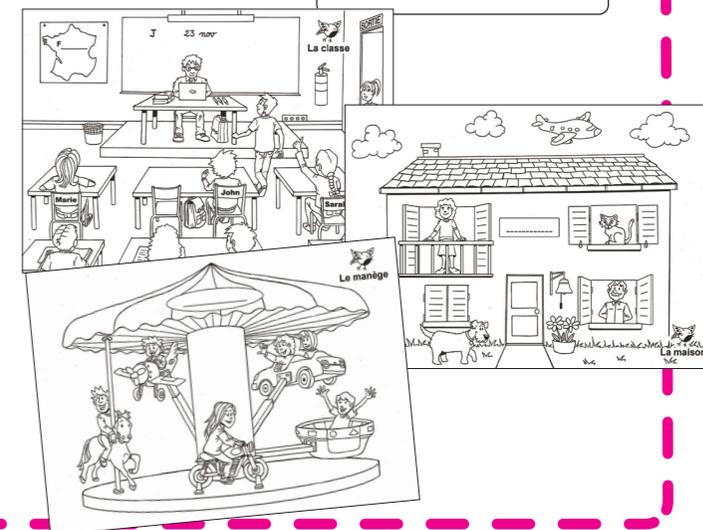
Le matériel se compose de 12 thèmes. Chaque thème comporte :
• 1 scène dessinée en noir et blanc au format A5,
• 2 fiches « consigne » recto-verso, soit quatre niveaux progressifs de lecture et deux fiches recto-verso de corrections visuelles.
Chaque thème est indépendant des autres.

Les 12 thèmes : La piscine, La maison, Le manège, La cabane, Le salon, La mer, La cuisine, L'aéroport, La forêt, Le pique-nique, La classe, La circulation

OPTION +

4 thèmes suppl. : Réf. AS2004.1

- Le cirque, l'armoire, Le jardin, La salle de bains
- 4 scènes dessinées en noir et blanc au format A5,
- 8 fiches « consigne » recto-verso et 8 fiches corrections

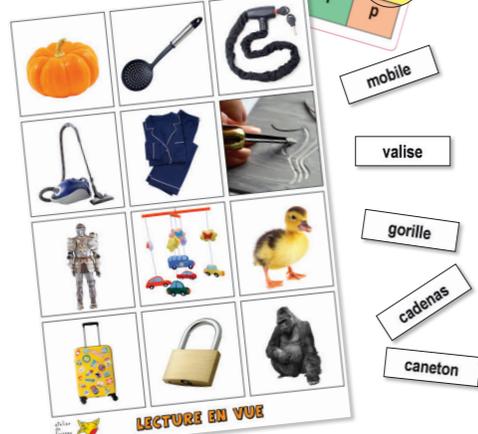


à partir de
6 ans

Lecture en vue

Réf. AS2104

Jeu d'accompagnement
vers la lecture et l'écriture



Objectifs :

Destiné aux enfants à partir de 6 ans, le jeu « Lecture en vue » a pour but d'accompagner les joueurs afin de favoriser l'apprentissage de la lecture.

Pour cela, « Lecture en vue » utilise des compétences métaphonologiques, normalement acquises précédemment (ou en cours d'acquisition) comme point de départ et évolue vers l'association phonème-graphème indispensable à l'acquisition de la lecture par voie d'assemblage.

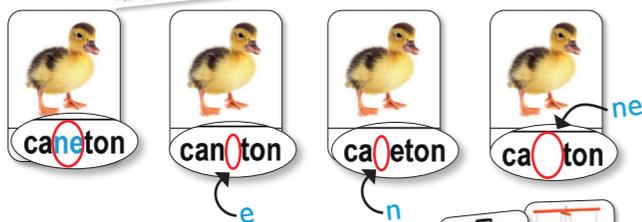
Ces apprentissages sont favorisés par les photos utilisées dans ce jeu qui, une fois le vocabulaire acquis, permettront de proposer aux utilisateurs un repère facilement reconnaissable et identifiable.

Objectifs didactiques :

- Acquisition du vocabulaire
- Association phonème - graphème
- Construction de syllabes simples par voie assemblage
- Lecture de mots
- Mémorisation

Matériel :

- 6 planches de 12 photos
- 144 cartes imprimées recto/verso
- 6 lots de 12 étiquettes-mots,
- 1 piste de jeu de 16 cases
- 1 piste de jeu de 16 cases
- 2 pions et 1 dé.
- 1 livret de questions et de devinettes.



NOUVEAU



LA FABRIQUE À NOMBRES

Réf. AS2404

à partir de
6 ans

Passages à la dizaine puis à la centaine
facilités par la manipulation de quantités
dans des supports adaptés.

Objectifs :

« La fabrique à nombres » est composé de 2 thèmes permettant jusqu'à 8 joueurs et 4 de plus avec le thème complémentaire.

Ce jeu favorise la construction d'un nombre avec des chiffres dont la valeur dépend de leur place dans le nombre. Des supports adaptés permettant de comprendre facilement les relations entre les unités, les dizaines et les centaines.

Objectifs didactiques :

- Construction de quantités par le dénombrement
- Compréhension concrète du passage à la dizaine puis à la centaine
- Constitution du nombre
- Attribuer la valeur du chiffre en fonction de sa place dans le nombre

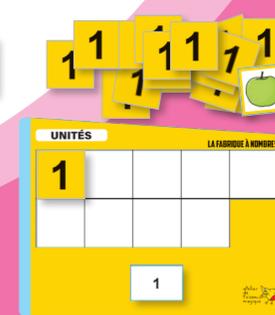
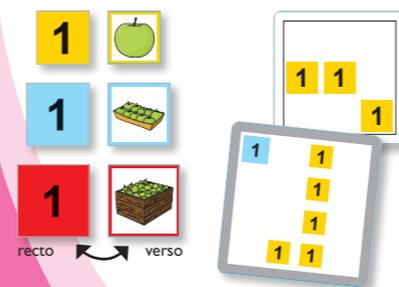
Matériel :

- 1 carte « + » et 1 carte « - »
- 10 cartes « chiffre » de 0 à 9
- 1 dé de 2 couleurs
- 2 lots de 3 plateaux de tailles croissantes de la droite vers la gauche (unités, dizaines, centaines)
- 2 lots de 25 étiquettes « chiffre » (0 à 9)
- 2 lots de 18 unités
- 2 lots de 18 dizaines
- 2 lots de 5 centaines
- 2 cartes « équivalences »
- 2 lots de 14 cartes consignes « unités »
- 2 lots de 9 cartes consignes « dizaines »
- 2 lots de 3 cartes consignes « centaines »

OPTION + MATÉRIEL :

1 thème supplémentaire « les bonbons »

- 1 lot de 25 étiquettes « chiffre »
- 1 lot de 18 unités
- 1 lot de 18 dizaines
- 1 lot de 5 centaines
- 1 carte « équivalences »
- 1 lot de 14 cartes consignes « unités »
- 1 lot de 9 cartes consignes « dizaines »
- 1 lot de 3 cartes consignes « centaines »



à partir de
6 ans

À l'abordage ![©]

Réf. AS1503

Jeu de lecture ou d'écoute attentive

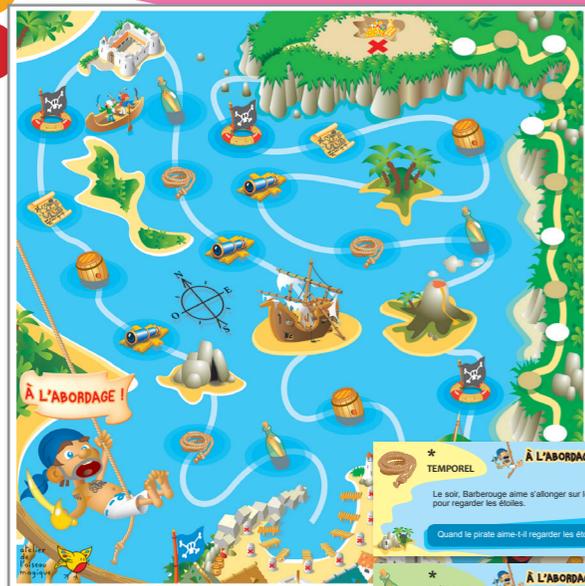


Objectifs :

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.

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



*** 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 longue-vue et sa boussole.

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 où 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 ?

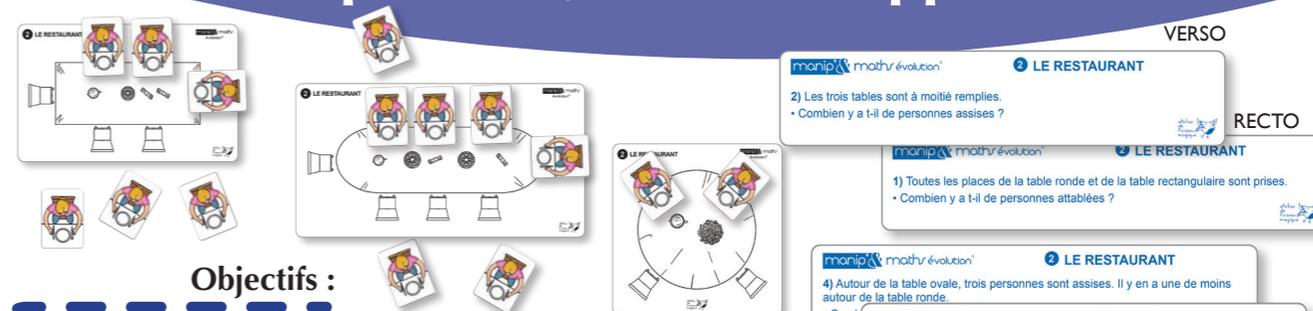


Manip' & maths évolution[©]

Réf. AS2204

Logique de résolution mathématique concrètement appliquée par la manipulation, dans un support dédié

à partir de
7 ans

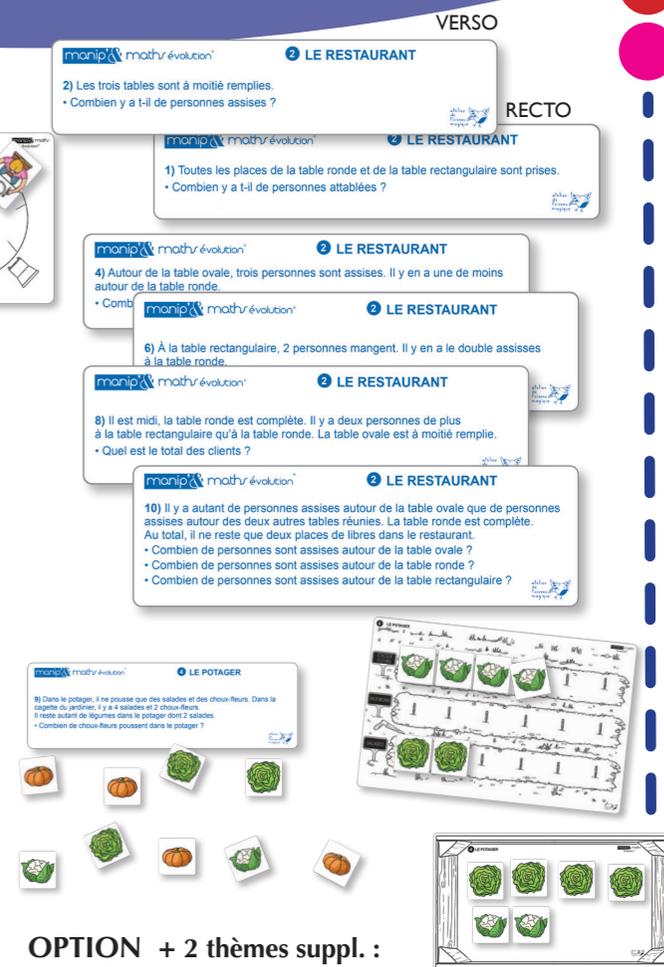


Objectifs :

« Manip' & Maths évolution » est un jeu de résolution de problèmes mathématiques à destination des enfants à partir de 7 ans. Son objectif principal est d'utiliser la manipulation d'éléments placés dans des supports qui ont été pensés pour comprendre la construction et la comparaison de quantités mais également leurs modifications liées à la résolution d'un problème dont toutes les données sont suggérées par la lecture d'un énoncé et d'une question associée à un vocabulaire précis et propre.

Objectifs didactiques : • Lecture fine. • Maîtrise du vocabulaire lié à, des notions mathématiques. • Compréhension de lecture. • Logique. • Raisonnement mathématique concret.

Matériel : • 8 supports thématiques *La course de vélos, le garde-manger, le tableau d'activités, le ferry, la cuisine, la classe, le zoo, le cirque* • 8 lots d'éléments à manipuler • 40 bandeaux « problèmes » 5 bandeaux par thèmes imprimés en R/V qui, en fonction de leur largeur, matérialisent 10 niveaux progressifs de réalisation • 8 livrets de correction



OPTION + 2 thèmes suppl. :
Réf. AS2204.1 La rue / la maison
• 2 supports • 2 lots d'éléments à manipuler
• 10 bandeaux « consigne »

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

ÉVOCATION ET ASSEMBLAGE
Trouver trois mots correspondant à l'indication donnée.

Ce sont des animaux de la ferme :
la le va pou che pin

MÉMOIRE DE TRAVAIL
Barre tous les "k" pour te cacher.

Il y a de gros nuages
a) Il y a de gros nuage
b) Il y a de gros nuage
c) Il y a de gros nuage
d) Il y a de gros nuage

CrkaktaklikneKaimke
Ikak kkonkfitkurke.

COMPRÉHENSION
Trouver le mot mélangé à partir de l'indication.

C'est la marmite de la sorcière :
dhurncao

PHONOLOGIE
Compléter la phrase avec les syllabes proposées.

bri cré sor
.....cière veut
.....quer uneme
de beauté.

ATTENTION VISUELLE
Trouver trois mots avec le son « ai »

o	a	i	m	v	o	u
h	u	r	t	a	s	n
l	é	t	o	i	e	
p	b	o	i	c	s	o
b	o	i	t	e	i	t

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.

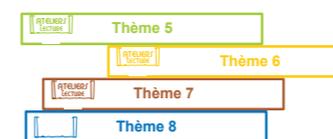
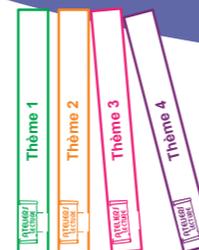


Atelier lecture junior®

Réf. AS2304

à partir de
7 ans

Compréhension de lecture appliquée dans divers ateliers complémentaires.



Objectifs :

« Ateliers lecture junior » est destiné à des utilisateurs à partir de 7 ans et jusqu'à la fin du cycle 2. Il s'agit d'un jeu de lecture et de compréhension de lecture, qui, en fonction des ateliers choisis, seront appliquées dans un champ sémantique et ou syntaxique (règles d'accords, ponctuation et conjugaison).

Objectifs didactiques :

- Lecture et compréhension de lecture.
- Logique d'associations par analyse grammaticale.
- Respect des accords principaux.
- Respect de la ponctuation.
- Respect des règles de conjugaison.

Matériel : • 64 cartes consignes

Thème 1.1
Recomposer 3 phrases complètes en respectant la ponctuation.

A

- « Tricheur, tu n'en as pas »
- « Es-tu certain d'en avoir »
- « Tu n'en as pas »

B

- « Mais je suis trop petit »
- « Peux-tu m'attendre »
- « Je prends mon panier »

Thème 3.1
Lire les trois phrases et identifier les deux qui ont le même sens.

A

- 1) Ce chien est méchant, il me fait peur.
- 2) Je suis effrayé par ce chien, il n'a pas l'air gentil.
- 3) Ce chien semble gentil, il ne m'effraie pas.

B

- 1) Je suis en pleine forme, tout va très bien.
- 2) A part cette petite grippe, ma santé est bonne.
- 3) Le médecin m'a confirmé que je suis en parfaite santé.

Thème 5.1
Lire l'expression et la relier à sa définition.

A

- Mètre du beurre dans les épinards.
- Avoir l'estomac dans les talons.
- Mettre son grain de sel.

B

- 1) Améliorer sa vie en gagnant plus d'argent.
- 2) Aigreur un autre aliment pour masquer le goût des épinards que l'on n'aime pas.
- 3) Être malformé et avoir l'estomac dans une partie du pied.
- 4) Avoir très faim.

C

- 1) Donner à sa nourriture un goût salé plus prononcé en utilisant son propre sel.
- 2) Se mêler d'un sujet qui ne nous regarde pas.

Thème 7.1
Associer le sujet ou groupe sujet à la phrase qui lui correspond.

A

- Louis
- Théma et Sylvie
- Boris et Lucie

B

- Lola et son ami
- Toi et moi
- La famille

Thème 2.1
Relier les différentes parties d'une phrase en respectant la syntaxe et l'orthographe.

A

- Dans la forêt,
- Cet après-midi, les enfants

B

- « Les champignons »
- « mange »
- « l'écureuil »
- « animé »
- « à la télévision »
- « dansent »
- « coloré »

Thème 4.1
Parmi ces trois phrases, identifier les deux phrases qui ont un sens contraire.

A

- 1) J'ai perdu tout ce que j'avais au jeu.
- 2) Pour s'enrichir au jeu, il faut déjà jouer.
- 3) Grâce au jeu, je me suis enrichi.

B

- 1) Je suis le plus âgé de la famille.
- 2) J'ai deux ans d'écart avec mon frère.
- 3) Mon frère est l'aîné de la famille.

Thème 6.1
Lire le texte et identifier la question à laquelle il n'est pas possible de répondre.

A

Dans le grand Opéra de Berlin, le spectacle va bientôt commencer. Hugo tremble sur ses jambes, il a tellement le trac qu'il a peur de ne pas pouvoir chanter. Quand les rideaux se lèvent, il apparaît au premier rang ses amis et son cœur explose de joie. Mais Hugo n'a chanté qu'une seule fois !

1. Combien y a-t-il de spectateurs dans la salle ?
2. Pourquoi Hugo a-t-il le trac ?
3. Hugo connaît-il du monde parmi les spectateurs ?

B

A vendre belle maison de campagne sans vis-à-vis. Accus travaux à prévoir, maison en parfait état. Terrain arboré. Visites possibles après 18 heures. Pour tous renseignements veuillez me contacter au 05 05 05 05 05.

1. Les visites sont-elles possibles à n'importe quel moment de la journée ?
2. A quelle adresse est située cette maison ?
3. La maison est-elle totalement isolée ?

Thème 8.1
Parmi ces trois affirmations, identifier celle qui est vraie, celle qui est fautive et celle qui est possible.

A

1. Le merlot mange plus que le bouc.
2. Le cheval est plus grand que le chien.
3. Un escargot avance plus vite qu'un léopard.

B

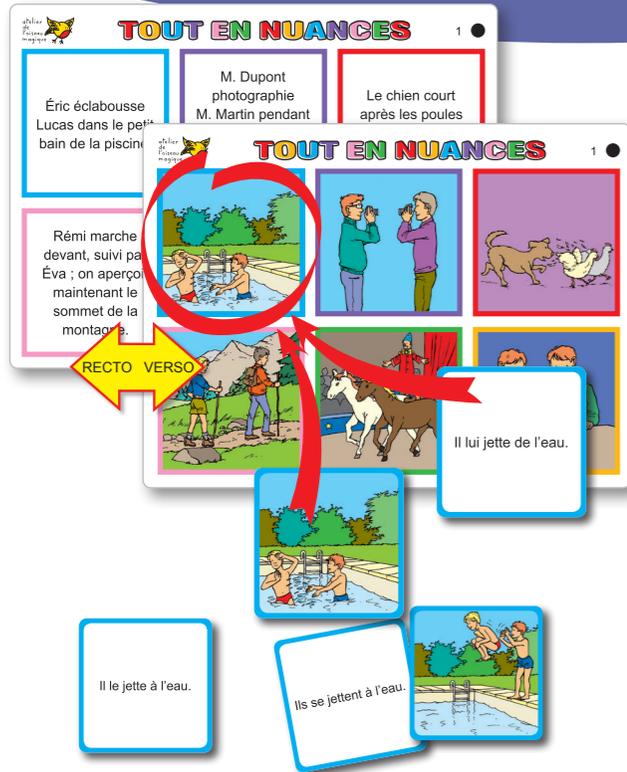
1. Mon père est moins âgé que moi.
2. Avec mes deux sœurs, nous sommes trois enfants.
3. Je suis l'aîné de la famille.

à partir de
7 ans

Tout en nuances[©]

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 adverbes.
- 18 thèmes différents.

Matériel :

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

à partir de
7 ans

Sous tous les angles[©]

Réf. AS1504

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

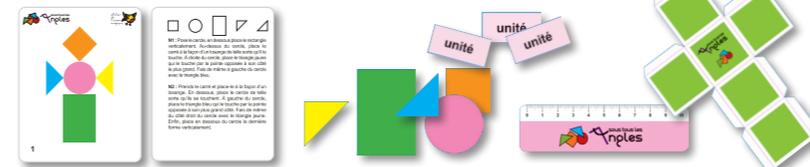


Objectifs :

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
8 ans

La bonne association

Ref. AS2105

Précision de lecture progressive
favorisant une logique d'association unique



Objectifs :

Destiné aux lecteurs à partir de 8 ans, « La Bonne Association » a pour objectif de placer le joueur dans l'obligation d'approfondir sa lecture de texte et d'image. Celle-ci doit lui permettre de réaliser « La Bonne Association » correspondant à l'appariement juste et unique de 4 textes et de 4 images.

Objectifs didactiques :

- Lecture fine
- Compréhension de lecture
- Mémorisation d'informations lues et comprises
- Discrimination visuelle
- Déduction
- Mobilité de pensée



LA BONNE ASSOCIATION

Tous les avions volent dans la même direction.

LA BONNE ASSOCIATION

« Ouf » se dit Laura, « enfin nous arrivons, je vais pouvoir souffler ! Quel stress ce voyage ».

LA BONNE ASSOCIATION

Une multitude d'avions volent dans le ciel.

LA BONNE ASSOCIATION

Un avion se prépare à atterrir, son train d'atterrissage est sorti.

LA BONNE ASSOCIATION

Parmi tous les avions que l'on aperçoit, un seul survole la tour de contrôle.

LA BONNE ASSOCIATION

Une montgolfière s'est mélangée aux avions.

LA BONNE ASSOCIATION

« Peut-être que tous ces avions ont la même destination » pense Adrien.

LA BONNE ASSOCIATION

Il n'y a absolument pas de vent. La manche à air est dégonflée et ne sert à rien.

LA BONNE ASSOCIATION

« Tous ces gens qui prennent l'avion pour partir en vacances ! » se dit Alice en regardant le ciel.

LA BONNE ASSOCIATION

La tour de contrôle le contacte pour lui signifier qu'il vole trop bas et donc trop près d'elle.

Matériel :

Dans le jeu il y a 14 thèmes.
Un thème se compose de :

- 4 illustrations
- 4 cartes « phrase simple » + 1 carte intruse
- 4 cartes « phrase complexe » + 1 carte intruse
- 1 livret de corrections.

NOUVEAU



à partir de
8 ans

JE PENSE... DONC JE SUIS !

Ref. AS2405

Jeu d'association, de compréhension de lecture et de lecture de situations présentées dans des scènes illustrées.

Objectifs :

Conçu pour des enfants à partir de 8 ans, qui l'utiliseront en autonomie et en pédagogie différenciée, « Je pense...donc je suis ? » est un jeu de compréhension de lecture appliquée dans des scènes thématiques illustrées.

Prévu pour 8 utilisateurs et jusqu'à 12 avec le kit complémentaire, chaque joueur, indépendamment des autres, aura pour objectif de comprendre la logique de fonctionnement de chaque scène figée à un instant « T », et les interactions que les différents personnages ou animaux ont entre eux. Ceci fait, il deviendra alors possible de faire correspondre aux sujets concernés, une pensée décrite sur une carte « phrase ».

Les thèmes, variés, apporteront chacun un vocabulaire spécifique associé.

Objectifs didactiques :

- Prises d'informations visuelles
- Compréhension de la logique de déroulement de faits
- Déduction
- Compréhension de lecture
- Maîtrise des inférences

Matériel : • 8 planches scènes • 96 cartes « phrase » • 1 livret de corrections



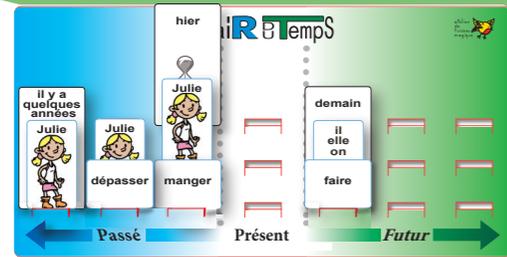
à partir de
8 ans

L'air du temps

Réf. AS1705



Manipuler des connecteurs temporels pour bien appréhender la conjugaison

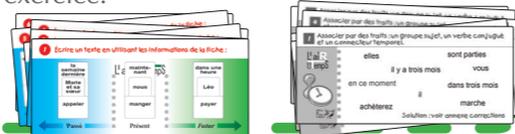


Objectifs :

Le principal objectif de ce jeu est de rendre concrète la conjugaison en matérialisant, sur une échelle de temps, les notions d'actions passées plus ou moins lointaines, les actions présentes et celles qui se dérouleront dans un futur plus ou moins proche. Il favorise la compréhension chronologique d'actions entre elles, à la fois en lecture, mais aussi en construisant des petites histoires orales ou écrites.

Matériel :

- 6 plateaux individuel de jeu,
- 6 lots de 6 étiquettes « personnages », avec un prénom et (au verso) par (j', je - tu - il, elle, on - nous - vous - ils, elles).
- 3 lots de 15 étiquettes « connecteurs temporels » : 3 pour le présent, 6 pour le passé et 6 pour le futur.
- 44 étiquettes « verbe » à l'infinitif
- 3 séries de fiches « consignes » indicées A, B et C. Pour 3 niveaux de jeu, 4 ateliers,
- 6 cartes « réinvestissement » présentant sur chaque face un type d'exercice.



A1 - visuel

Julie Kenza Paul

Passé Présent Futur

Compiliter en conjuguant les verbes :
La course bat son plein. Paul, bon dernier comme d'habitude, dans quelques minutes seulement. Julie, plus sportive, le parcours depuis longtemps. Kenza la ligne d'arrivée en ce moment. (arriver - terminer - couper) Solution texte A1

Positionner les personnages sur le plateau :
Kenza ⇨ actuellement
Julie ⇨ hier
Paul ⇨ la semaine prochaine Solution visuel A1

A2 - visuel

Marie Léo Hugo

Passé Présent Futur

Compiliter en conjuguant les verbes :
Un matin comme les autres : Léo encore comme un gros chat. Marie son petit déjeuner il y a 10 minutes. Quand la place sera libre, Hugo se (dormir - prendre - doucher) Solution texte A2

Version rééducateurs : Réf. AS1707

- 1 plateau individuel
- 1 lot de 6 étiquettes personnages
- 1 lot de 15 connecteurs temporels
- 44 étiquettes «verbe»
- 3 séries de fiches consignes A, B, C./3 niveaux
- 6 cartes « réinvestissement ».

OPTION +

MATÉRIEL supplémentaire : Réf. AS1705.1

- 1 plateau
- 1 lot de 6 étiquettes personnages

à partir de
8 ans

Correspondances

Production d'écrits imaginés à partir de consignes de fonds et de formes plus ou moins contraignantes



CORRESPONDANCES

Trouve les mots cachés dans les consignes et les devinettes qui suivent et utilise-les dans ta production langagière.

29- Trouve les mots cachés dans les consignes et les devinettes qui suivent et utilise-les dans ta production langagière :

- Se dit de quelque chose qui n'est pas acheté neuf, ou qui constitue une aubaine.
- Contraire de la patience.
- Se partage entre amis ou en famille. Peut se nommer, un déjeuner le midi ou un souper le soir.

CORRESPONDANCES

Produis un récit en utilisant les informations ci-dessous :

- cauchemar la nuit
- réveil et pleurs
- intervention du papa et de la maman
- sommeil profond et rêves merveilleux

Objectifs :

« Correspondances » est un jeu de production d'écrits conçu pour des enfants à partir de 8-9 ans. Les joueurs devront utiliser leur vécu ou faire appel à leur imaginaire pour concevoir un écrit plus ou moins dirigé dans le contenu et dans la forme. Au gré du hasard, ils devront se mettre à la place d'un narrateur tiré au sort au même titre que le(s) destinataire(s) de l'écrit dont les différentes formes obligeront à des développements plus ou moins longs. A ce titre « Correspondances » est un jeu qui permet beaucoup de libertés dans son utilisation possible individuellement, en petits ou en grands groupes. Bien entendu, il sera tout à fait possible de transposer la production de l'écrit à l'oral.

Objectifs didactiques :

- Production d'écrits sous contraintes de contenu et de forme.
- Langage oral
- Stimulation de l'imaginaire
- Recherche de liens logiques
- Abstraction
- Respect de la construction syntaxique

CORRESPONDANCES

18- Ton récit devra intégrer au moins un complément circonstanciel.

1- Dans ton récit, tu devras intégrer une phrase interrogative.

mamie Charly

charly@nanadou.com

Des nouvelles de bébé

Bonjour les amis,

Nous...

Chère Mamie,

Je suis actuellement en vacances au bord de la mer...

M. et Mme Duval

7 rue des Fleurs

75008 Paris

Paris le 26/07/2023

clients...

- occasion

- impatience

- le repas

- Matériel :**
- 30 bandeaux « Produire du langage en utilisant les informations ci-dessous ».
 - 30 bandeaux « Trouve les mots cachés dans les devinettes ou les consignes qui suivent et utilise-les dans ta production langagière ».
 - 30 cartes intitulées « Contrainte syntaxique ».
 - 30 cartes intitulées « Correspondances ».
 - 1 lettre vierge
 - 1 page avec 2 dos de cartes postales
 - 1 mail
 - 1 page avec 4 feuillets d'un bloc-notes

La clé des problèmes[©]

Réf. AS1406

Lire, organiser et comprendre les données
des énoncés de problèmes

La tête au carré[©]

Réf. AS2205

Logique d'association mathématique
permise par la lecture,
la compréhension et la mémorisation

Format : 19x21cm

problème en désordre

1 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) Il verse d'abord deux litres d'eau sur un massif de marguerites.

1) L'ordre de ces phrases est :
 a) b) c) d) e) d) c) a) b) e) c) b) e) a) d)

les bonnes questions

1 Chaque énoncé est incomplet. Trouver la ou les questions appropriées pour en faire un problème.
(Attention, certaines questions sont inutiles)

a) Armand mesure 1,30 m et pèse 28 kilos. Julia pèse 2 kilos de moins que son frère mais a la même taille que lui.

b) Julia mesure 1,2 mesure 3 décimètres de plus et pèse

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

deux énoncés mélangés

2 Retrouver les phrases de chaque énoncé.
(Certaines des phrases peuvent être utilisées plusieurs fois.)

a) Elle y emprunte 3 livres et 6 bandes dessinées.
b) Elle doit payer ses transports 16 € et le forfait de la piscine 12 €.
c) Sylvia va à la bibliothèque municipale une fois toutes les trois semaines.
d) Combien lui reste-t-il pour ses autres dépenses ?
e) Que doit-elle lire en moyenne par semaine pour rendre ses emprunts à temps ?
f) Tous les premiers du mois Clémentine reçoit 40 €.

1) Le premier énoncé est composé des phrases :
 c) b) d) c) a) b) d) c) a) e)

2) Le deuxième énoncé est composé des phrases :
 f) a) b) e) f) b) d) f) a) d)

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) Il verse d'abord deux litres d'eau sur un massif de marguerites.

1) L'ordre de ces phrases est :
 a) b) c) d) e) d) c) a) b) e) c) b) e) a) d)

Mettez en ordre les phrases :

1) Le premier énoncé est composé des phrases :
 a) b) c) d) e) d) c) a) b) e) c) b) e) a) d)

2) Le deuxième énoncé est composé des phrases :
 f) a) b) e) f) b) d) f) a) d)

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.

questions mélangées

1 Quelle est la meilleure façon d'ordonner les questions de ce problème ?

Une fermière a ramassé 80 œufs le lundi et 40 le mardi.
Elle remplit des boîtes de 12 œufs qu'elle vend au marché 4 € la boîte.
Le transport lui revient à 5 €.

- a) Combien gagne-t-elle en réalité ?
b) Combien de boîtes peut-elle remplir ?
c) Combien reçoit-elle au moment de la vente ?

textes lacunaires

1 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.

litres - kilomètres - capacité - distance - largeur - mesure - mètres - durée - longueur

- 1) La du réservoir de ma voiture est de 50
La voiture consomme 7 aux cent.
Combien de peut-elle parcourir sans faire le plein ?

2) La d'une pelouse rectangulaire est le double de sa



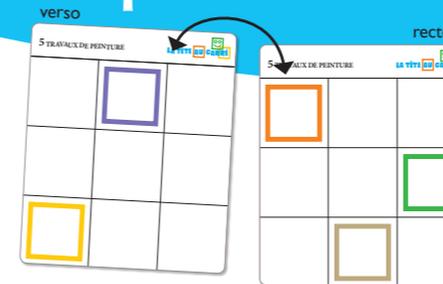
Objectifs :

Destiné à des enfants à partir de 10 ans, « **la tête au carré** » se présente comme un jeu individuel dont l'objectif principal est de retrouver les bonnes associations entre les trois parties d'un problème mathématique résolu (énoncé, question, calculs et résultat) parmi 9 propositions, soit 3 énoncés, 3 questions et 3 calculs et résultats d'un même thème, donc proches. 20 thèmes sont proposés.

Bien entendu, les compétences mathématiques (*identification des données, logique de résolution, maîtrise des unités de mesures...*) seront nécessaires pour réaliser cet objectif mais elles seront mises au service d'une lecture précise, d'une compréhension fine et d'une mémorisation des indices repérés.

Objectifs didactiques :

• Maîtrise du vocabulaire mathématique et des unités de calcul
• Logique de calcul
• Maîtrise des 4 opérations en relation avec la recherche d'un résultat
• Lecture attentive
• Mémorisation
• Logique d'association



LA TÊTE AU CARRÉ

Je dois repeindre mon salon, d'une surface de 50 m². Il me faut 20 litres de peinture.

Quelle est ma consommation de peinture au m² ?

20 ÷ 50 = 0,4

20 × 0,4 = 50

En litre, de quelle quantité de peinture ai-je besoin ?

Quelle est la surface de mon salon à repeindre ?

J'ai besoin de 20 litres de peinture pour repeindre mon salon. Avec 0,4 litre de peinture, je couvre une surface de 1 m².

50 × 0,4 = 20

5 RAVAUX DE PEINTURE

LA TÊTE AU CARRÉ

LIVRET DE CORRECTIONS

1 - LE GARDONNIER 11 - LA TIRELISE

2 - LE MATCH 12 - LA TIRELISE

3 - LA TIRELISE 13 - LA TIRELISE

4 - LA TIRELISE ET BOBNET

Matériel :

« La tête au carré » a été conçu pour une utilisation individuelle et propose 20 thèmes différents. Chacun d'entre eux est composé de :

- 9 cartes : 3 d'entre elles présentent un énoncé, 3 autres une question unique et les 3 dernières, un ou plusieurs calculs et un résultat propre.
- Une carte consigne R⁰/V⁰.
- 1 planche de remplissage de 9 cases (6 dans le jeu)
- 1 fiche d'auto-correction pour les 2 niveaux de consignes des 20 thèmes.

Référence	Désignation article	Page	Prix ttc / TVA 20%
AS...	PUZZLES	6-7	29
AS...	APPARIO	8-9	36,90
AL2301	RALLYE LECTURE - LIRE AVEC CAPUCINE	10-11	99
AS2401	C'EST MA MAISON !	12	145
AS2402	EXTENSION C'EST MA MAISON !	13	35
AS2301	BILLE DE CLOWN	14	162
AS2101	EN VOITURE !	15	161
AS1601	APPARICUBES	16	53
AS1701	À TIRE D'AILES	17	160
AS2202	COMBI-VAN	18	159
AS2302	LES OURSONS GOURMANDS	19	167
AS1802	LA FORÊT DES LUTINS	20	156
AS2102	POISSON PILOTE	21	163
AS2103	CHÂTEAU DES COMPTES	22	171
AS2403	EN VOITURE SYLLABES	23	137
AS2203	PAS SI BÊTES !	24	167
AS1307	CACTUS	25	158
AS1404	FENÊTRE SUR L'ART	26	158
AS2303	AU FIL DES COULEURS	27	161

Référence	Désignation article	Page	Prix ttc / TVA 20%
AS1604	JE SAIS COMPTER MES EUROS	28	53
AS2004	UNE TOUCHE DE LECTURE	29	160
AS2104	LECTURE EN VUE	30	155
AS2404	LA FABRIQUE À NOMBRES	31	166
AS1503	À L'ABORDAGE	32	155
AS2204	MANIP' & MATHS ÉVOL.	33	172
AS1305	LE MIROIR DE CRATALINE	34	53
AS2204	ATELIER LECTURE JUNIOR	35	161
AS1204	TOUT EN NUANCES	36	152
AS1504	SOUS TOUS LES ANGLES	37	53
AS2105	LA BONNE ASSOCIATION	38	157
AS2405	JE PENSE... DONC JE SUIS	39	149
AS1705	L'AIR DU TEMPS	40	53
AS2305	CORRESPONDANCES	41	159
AS1406	LA CLÉ DES PROBLÈMES	42	53
AS2205	LA TÊTE AU CARRÉ	43	157
AV...	DVD ATELIER D'IMAGE	46-47	12



Les cartes séquentielles fournies avec chaque titre permettent un réinvestissement, en groupe ou individuel.

ÉVEIL ET DÉCOUVERTES



• **L'eau, c'est la vie**
Sans elle vivre est impossible. Pourtant la pollution la menace. Suivons son parcours artificiel et son cycle naturel. Voyons comment mieux l'utiliser et la protéger, car l'eau demeurera toujours un grand trésor à préserver.
Réf. AV1701

• **Loupi, le loup poli**
À l'école comme ailleurs, le respect des autres est très important. Le respect, ça veut dire avoir un bon comportement pour vivre en harmonie les uns avec les autres. C'est pourquoi vivre ensemble, c'est avoir des droits mais aussi des devoirs.
Réf. AV1601

ÉVEIL ET NATURE



• **Flocon dans le Grand Nord**
Une suite de rencontres ludiques et animées, sous-titrées ou sonores. Qu'il fait chaud ! Flocon, le chien, ne rêve que d'une chose : partir dans un pays où il fait bien froid, un pays où les montagnes sont de glace et la mer toute gelée... C'est donc le pôle Nord qu'il va découvrir !
Réf. AV1801

ATELIERS D'IMAGES

“ Découvrir, écouter, participer ”



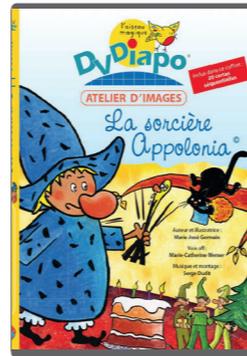
Le livret fourni avec chaque DVD autorise un confort dans le suivi des propos et la progression des phases de l'histoire.



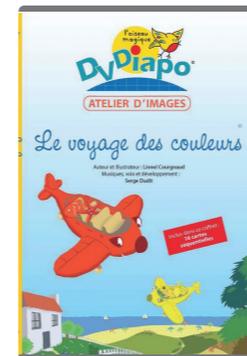
HISTOIRES / JEUX

POUR

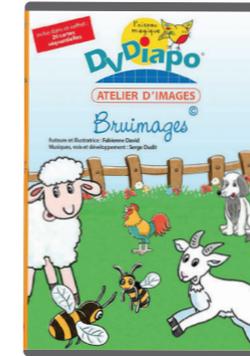
LES PETITS



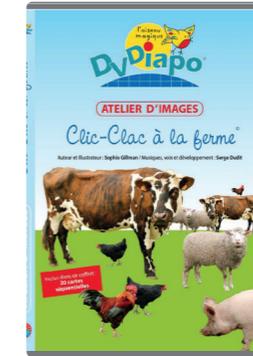
• **La sorcière Appolonia**
6 événements de l'année, perturbés... mais surmontés. Appolonia, sorcière rigolote, a des soucis dans la fête de certains événements marquants. Heureusement la magie et les amis sont là pour l'aider.
Réf. AV1203



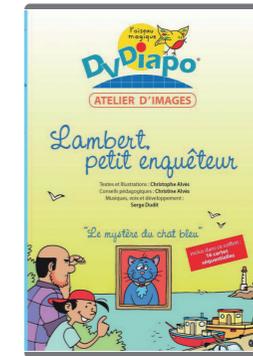
• **Le voyage des couleurs**
Un baptême de l'air coloré et très mouvementé, pour des « passagers » atypiques. Ce jeu visuel permet de jouer avec les couleurs, les trier, les associer et les nommer.
Réf. AV0903



• **Bruimages**
Apprenons 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 promènent. Des jeux d'écoute, permettent aussi de répondre oralement en écoutant le son, ou en proposant la bonne image.
Réf. AV1502



• **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



• **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

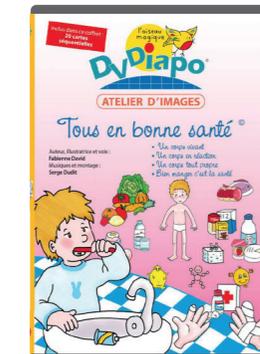


• **Les vacances d'Oncle Isidore Grandmenteur**
Démêlons le vrai du faux dans les photos et les lettres de vacances d'Isidore envoyées à ses neveu et nièce.
Réf. AV0701

(suite) ÉVEIL ET DÉCOUVERTES



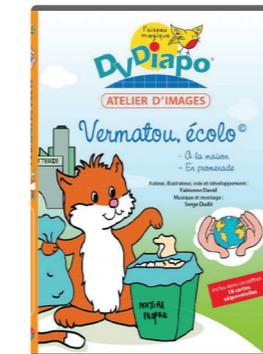
• **Tempo, au fil du temps**
La notion du temps en découvrant la journée de Tempo. Se situer dans le temps en différenciant les actions passées, présentes et futures grâce à des questions simples. Puis Tempo fêtera ses 5 ans et, au fil des saisons, ira vers ses 6 ans !
Réf. AV1501



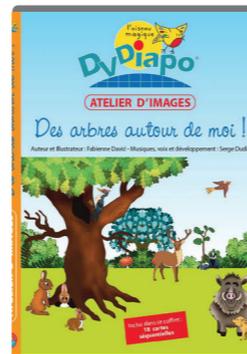
• **Tous en bonne santé**
4 thèmes sur la santé. Grâce à une petite chouette et des tableaux colorés, sont évoqués de nombreux aspects pour demeurer « en bonne santé » : les maladies courantes, l'hygiène de vie et corporelle, l'alimentation, l'activité physique...
Réf. AV1402



• **Mon premier potager**
Autour 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



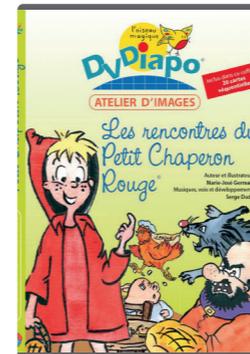
• **Vermatou, école**
Cet « atelier d'images » sensibilise les enfants au respect de l'environnement et à l'intérêt écologique au quotidien. Avec Vermatou, aidé de son amie la petite étoile, veillons à ne rien salir ni détruire dans la nature pour conserver l'équilibre du cycle de la vie.
Réf. AV1002



• **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



• **Si le loup y était...**
« 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 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



• **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



• **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'existait 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



• **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 graphies colorées ?
Réf. AV1001

La rubrique « Bonnes affaires »

Elle est alimentée d'offres très intéressantes sur divers produits pouvant aller jusqu'à 60 % de remise.



- ➔ • « **Reconditionnement** »,
Ils ont déjà été utilisés, notamment lors de démonstrations commerciales.
Ils sont proposés en trois catégories selon leurs états :
A - Très bon (avec une remise de 20%)
B - bon (avec une remise de 40 %)
C - correct (avec une remise de 60%)
Nos jeux reconditionnés ont été contrôlés, ils sont complets et parfaitement utilisables. Les jeux dont l'état est indiqué « correct » présentent des traces d'usure et des couleurs parfois un peu altérées, mais ils sont pédagogiquement fonctionnels et pour un super prix avec 60% de réduction très attractif.
- ➔ • « **Petits prix** »
Une sélection de jeu à 53 euros.



Inscrivez-vous à notre NEWSLETTER
et suivez nous sur



Retrouvez sur le site www.oiseau-magique.com

Scannez-moi
Pour découvrir
nos vidéos



Info service ! Nous vous accompagnons

- **Besoin d'une notice ?**
service-client@oiseau-magique.com
- **Besoin d'un sav sur un jeu ?**
sav@oiseau-magique.com
- **Besoin d'une information sur un article ?**
service-client@oiseau-magique.com
- **Un projet à éditer ?**
projet@oiseau-magique.com

CONTACTEZ-NOUS AUSSI,
par téléphone, par mail, par courrier :

01 64 21 44 14
oiseau-magique@wanadoo.fr

37 rue Valengelier - Z.A.C. de la Tuilerie BP11
77501 CHELLES cedex 01

Votre conseiller commercial local :

