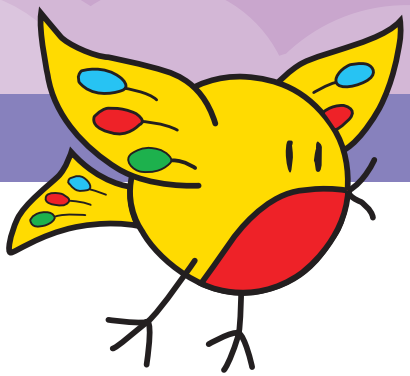
Éditeur de matériels d'apprentissage ludiques et didactiques

atelier de l'oiseau magique



www.oiseau-magique.com

SÉLECTION 2023-2024

3 11 ans

FABRICATION FRANÇAISE

Des jeux 100 % français
Tous nos supports didactiques sont fabriqués et conditionnés en France

ÉDITO

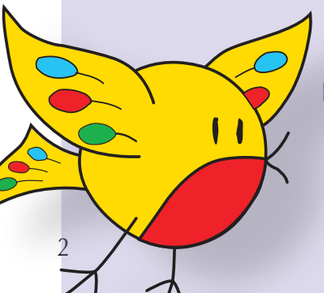
Chères clientes, chers clients

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

SOMMAIRE

Référence	Désignation article	Page
AL2301	RALLYE LECTURE - LIRE AVEC CAPUCINE	4-5
AS1801	LES DOUDOUS	6
AS2301	**BILLE DE CLOWN** Nouveau	**7**
AS1701	À TIRE D'AILES	8
AS2101	EN VOITURE !	9
AS2201	ANI'MOBILES	10
AS1601	APPARICUBES	11
AS2002	POURQUOI MOI ?	12
AS1702	LA JOURNÉE DE LÉON	13
AS2202	COMBI-VAN	14
AS2302	**LES OURSONS GOURMANDS** Nouveau	**15**
AS1802	LA FORÊT DES LUTINS	16
AS2102	POISSON PILOTE	17
AS2103	CHÂTEAU DES COMPTES	18
AS1307	CACTUS	19
AS2203	PAS SI BÊTES !	20
AS2303	**AU FIL DES COULEURS** Nouveau	**21**
AS1404	FENÊTRE SUR L'ART	22
AS1903	1,2,3 RACONTEZ-MOI	23
AS1603	SCÈNES DE RUE	24
AS1703	UN PETIT AIR DE FAMILLE	25

Référence	Désignation article	Page
AS1604	JE SAIS COMPTER MES EUROS	26
AS2004	UNE TOUCHE DE LECTURE	27
AS2104	LECTURE EN VUE	28
AS1704	DU MOT À L'IMAGE	29
AS1503	À L'ABORDAGE	30
AS1804	LE BON COMPTE	31
AS2204	MANIP'& MATHS ÉVOL.	32
AS2204	**ATELIER LECTURE JUNIOR** Nouveau	**33**
AS1305	LE MIROIR DE CRATALINE	34
AS1904	INTERSECTION	35
AS1204	TOUT EN NUANCES	36
AS1504	SOUS TOUS LES ANGLES	37
AS2105	LA BONNE ASSOCIATION	38
AS1805	BIEN VU !	39
AS1705	L'AIR DU TEMPS	40
AS2305	**CORRESPONDANCES** Nouveau	**41**
AS1905	ATELIER LECTURE	42
AS2205	LA TÊTE AU CARRÉ	43
AS1406	LA CLÉ DES PROBLÈMES	44
AV...	DVD ATELIER D'IMAGE	46-47

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.

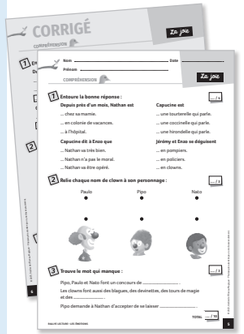
Au cycle 2, l'élève apprend à exprimer ses émotions, à les partager et à les réguler. Pour ce faire, il est important qu'il sache les identifier, les différencier et les désigner avec les mots justes, afin de tenter d'apprendre à maîtriser celles qui rendent la vie plus difficile et à mieux comprendre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

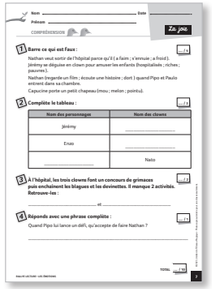
Au-delà d'une meilleure connaissance de soi, ce parcours d'une émotion à une autre pourra favoriser la structuration de chacun dans sa relation au monde afin d'apprendre **à mieux communiquer et à vivre en société**. En cela, il peut être une voie sensible privilégiée pour l'acquisition des savoirs fondamentaux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

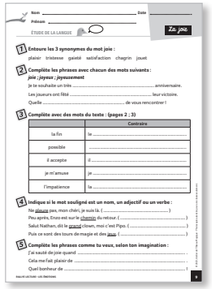
Ces 8 livres sont faciles à lire et illustrés de façon vivante et originale.

VOIR SUR LE SITE

RALLYE LECTURE
LES ÉMOTIONS





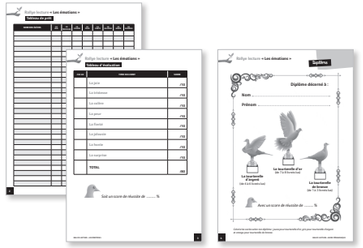


Fiches d'exploitation

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.



Les histoires

La joie

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.

La tristesse

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.

La colère

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.

La peur

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

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.

La jalousie

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.

La honte

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.

La surprise

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.

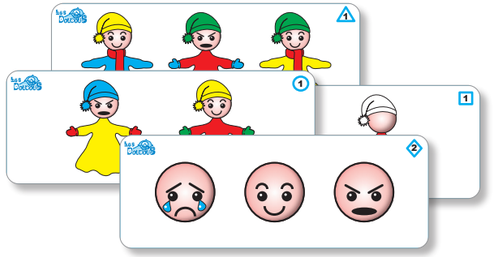
à partir de **3 ans**

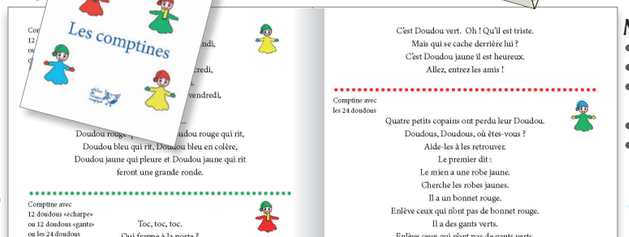
Les Doudous©

Réf. AS1801

VOIR SUR LE SITE

Attention et reconnaissance des couleurs





Comptine avec
12 doudous «écharpe»
ou 12 doudous «gants»
ou les 24 doudous

Toc, toc, toc.
Qui frappe à la porte?
Doudou rouge qui rit,
Doudou bleu qui rit, Doudou bleu en colère,
Doudou jaune qui pleure et Doudou jaune qui rit
feront une grande ronde.

C'est Doudou vert. Oh ! Qu'il est triste.
Mais qui se cache derrière lui ?
C'est Doudou jaune il est heureux.
Allez, entrez les amis !

Comptine avec
les 24 doudous

Quatre petits copains ont perdu leur Doudou.
Doudous, Doudous, où êtes-vous ?
Aide-les à les retrouver.
Le premier dit :
Le mien a une robe jaune.
Cherche les robes jaunes.
Il a un bonnet rouge.
Enlève ceux qui n'ont pas de bonnet rouge.
Il a des gants verts.
Enlève ceux qui n'ont pas de gants verts.

Objectifs :

Dans ce jeu les enfants retrouvent des doudous dont la sélection est représentée sur des fiches consignes ou indiquées oralement à l'écoute de comptines.

Objectifs pédagogiques :
Tri, sélection en utilisant dans un premier temps la discrimination visuelle et la mémoire.

Dans un deuxième temps, l'écoute de consignes lues par un maître de jeu. (Retrouver un ou des Doudous en étant capable de différencier et reconnaître 4 couleurs différentes appliquées à 4 éléments différents et à des expressions schématisées).

Socialisation en petits ou grands groupes.

Matériel :
- 24 personnages "Doudous" différents,
- 8 chevalets de 3 emplacements,
- 16 bandeaux consignes recto/verso, en 2 séries,
- 30 cartes recherche et expression,
- 1 livret de comptines 8 pages.

NOUVEAU

BILLE DE CLOWN©

Réf. AS2301

VOIR SUR LE SITE

à partir de **3 ans**

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 apparaitre 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

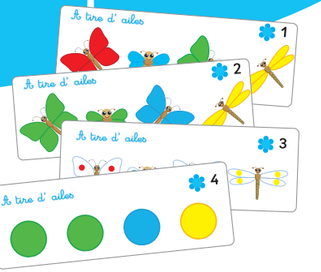
à partir de **3 ans**

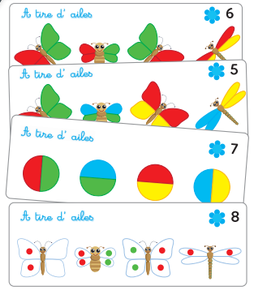
À tire d'ailes©

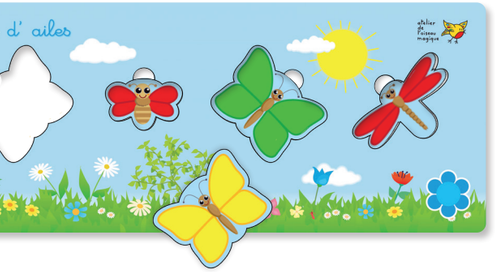
Réf. AS1701

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

VOIR SUR LE SITE







Objectifs :

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

- insectes UNICOLORES -

Matériel :

- 6 plateaux de jeu différents par le décor et les logements,
- 24 insectes unicolores (pièces à encastrer),
- 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 encastrer).
- 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

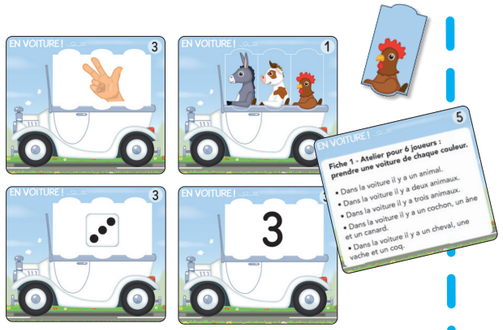
En voiture !©

Réf. AS2101

VOIR SUR LE SITE

à partir de **3 ans**

Construction et reconnaissance de petites quantités



Objectifs :

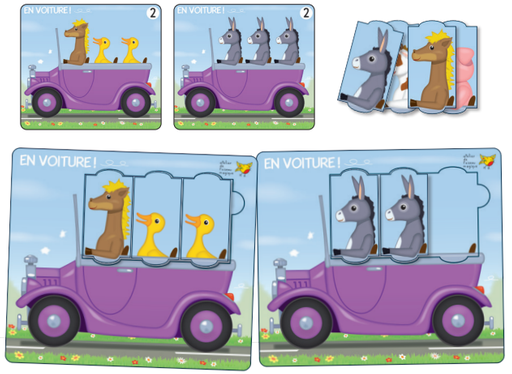
Destiné aux enfants à partir de 3 ans, « **En Voiture !** » est un jeu qui favorise l'acquisition de la construction de la quantité jusqu'à 3, reconnue par ses différentes formes d'écritures (doigts, constellations et chiffres). La manipulation d'éléments à positionner dans les supports prévus à cet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

Ani'mobile©

Réf. AS2201

VOIR SUR LE SITE

Encastrements autonomes d'après des critères visuels et spatiaux

Matériel :
Prévu pour 6 joueurs, « Ani'mobiles » a été conçu comme un matériel individuel thématique. Il y a donc :
- 6 plateaux de jeu
Chaque plateau présente 5 zones d'encastrement, 4 pour les pièces « animal » de taille unique et la cinquième pour 1 fiche « consignes ».
- 3 fiches « consignes » R/V pour chaque thème dont une au format carte postale et les 2 autres au format : bandeau, rond, ou ovale en fonction des plateaux soit 18 fiches consignes.
- 4 pièces « animal » pour chaque thème. Elles présentent un animal et un indice (objet, plante..) placé soit devant soit derrière lui.

Objectifs :

Encastrements autonomes d'après des critères visuels et spatiaux.
« Ani'mobiles » est un jeu d'encastrement conçu pour des enfants à partir de 3 ans. Individuellement, le joueur devra positionner 4 animaux sur son plateau évidé, à des endroits précis indiqués par des consignes progressives.
Composé de six « plateaux thématiques » et du matériel dédié, « Ani'mobiles » permet à 6 enfants de jouer de façon autonome dans le respect du développement de chacun.

Objectifs didactiques :
- Discrimination visuelle • Respect de consignes.
- Prise d'indices, déduction simple • Association.
- Organisation spatiale • Autonomie.

VOIR SUR LE SITE

Apparicubes©

Réf. AS1601

à partir de **3 ans**

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

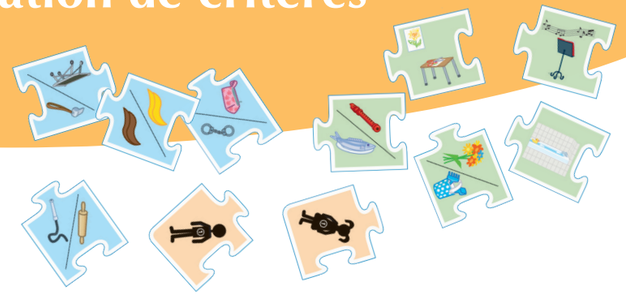
à partir de **4 ans**

Pourquoi moi ?©

Réf. AS2002

Jeu de langage : identification et verbalisation de critères

VOIR SUR LE SITE



Objectifs :

« Pourquoi moi ? » est un jeu de reconnaissance de critères et de langage destiné aux enfants à partir de 4 ans. Son objectif principal est de répondre à la question « Pourquoi moi ? ».
Cela arrive quand un joueur reconnait sur ses cartes un ou plusieurs critère(s) présenté(s) sur les pièces puzzles tirées au hasard. Pour pouvoir s'en défausser, il doit verbaliser le critère commun.
Ce jeu requiert les compétences de discrimination visuelle, de logique et de tri, de mémoire, de langage et de mémorisation auditive.

Matériel :

- 96 cartes réparties en 12 familles de 8 personnages :
6 métiers : pompier, agriculteur(trice), professeur(eure), policier(ère), médecin, pâtissier(ère)
6 activités : peinture, musique, cuisine, jeux au parc, balade en forêt, bain.
- 2x24 pièces « critères » pour les métiers ou les activités qui s'utilisent individuellement ou en les emboîtant les unes aux autres pour former un plateau de jeu.
- 6 pions joueurs et 1 dé

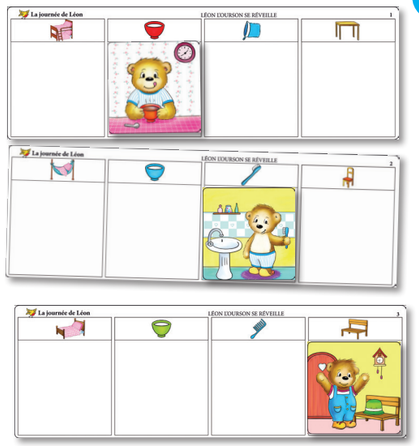
La journée de Léon©

Réf. AS1702

à partir de **4 ans**

Activités autour de l'écoute, la prise d'indices et la chronologie des évènements

VOIR SUR LE SITE



Objectifs :

Ce jeu permet, par le biais de 6 étapes différentes, de travailler la chronologie et le déroulement d'une journée. Jeu d'écoute, jeu de langage.

Matériel :

- 72 cartes séquentielles,
- 12 bandeaux avec indices, imprimés recto /verso et numérotés de 1 à 4 (les bandeaux n°4 sont duplicables),
- 1 livret de consignes d'activités,
- 6 chevalets supports de cartes.

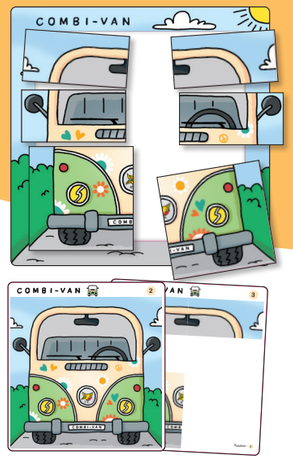
à partir de
4 ans

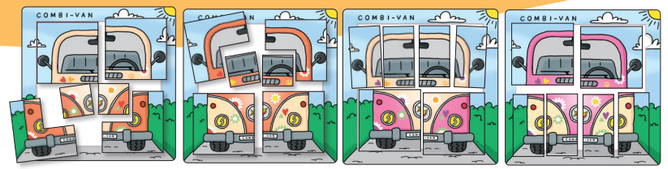
COMBI-VAN©

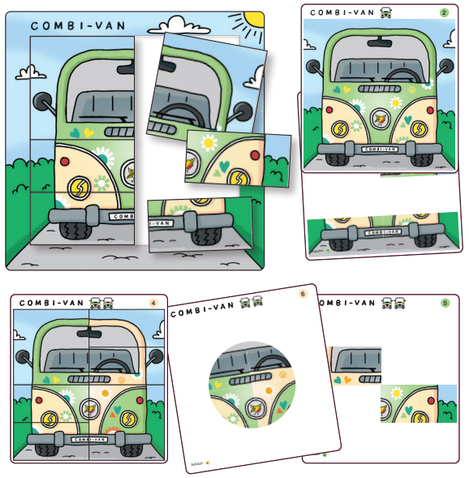
Réf. AS2202

VOIR SUR LE SITE

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 ».

NOUVEAU

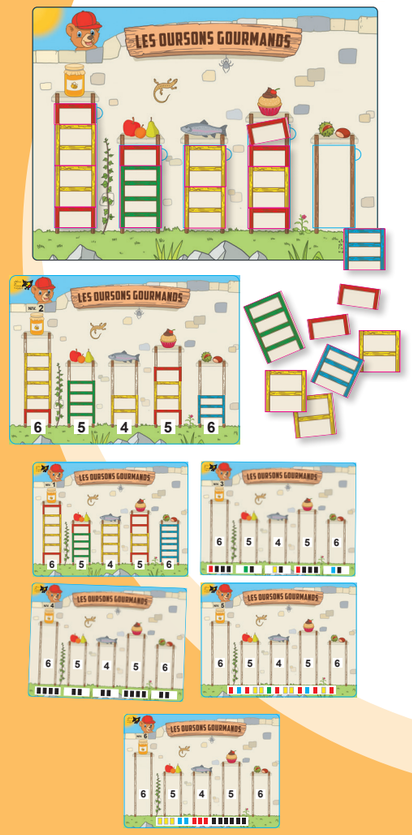
à partir de
4 ans

LES OURSONS GOURMANDS©

Réf. AS2302

VOIR SUR LE SITE

Stratégie de constructions de quatités 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

VOIR SUR LE SITE

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.

Poisson pilote©

Réf. AS2102

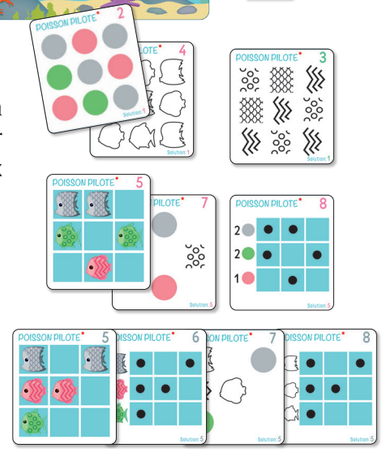
VOIR SUR LE SITE

à partir de **4 ans**

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 :

A)
- **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.

B)
- **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.

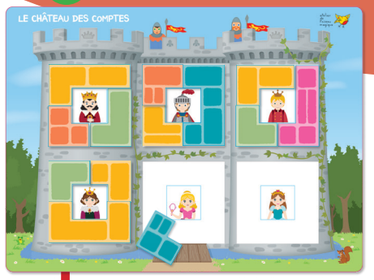
à partir de **5 ans**

VOIR SUR LE SITE

Château des comptes©

Réf. 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 maitrise 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'encastrements
- 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

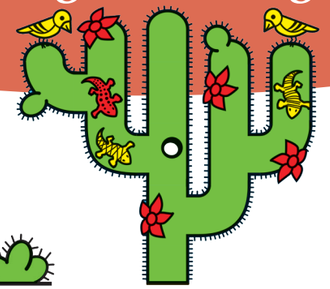
Le Cactus©

Réf. AS1307

à partir de **5 ans**

VOIR SUR LE SITE

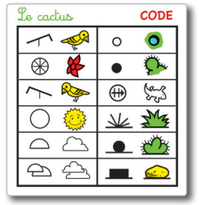
Jeu d'orientation dans l'espace et de codage-décodage

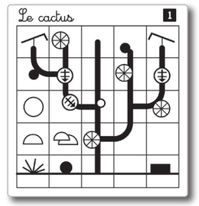


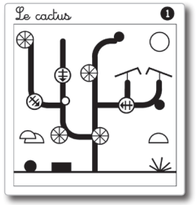
Version 6 joueurs
enrichie de 6 nouveaux modèles

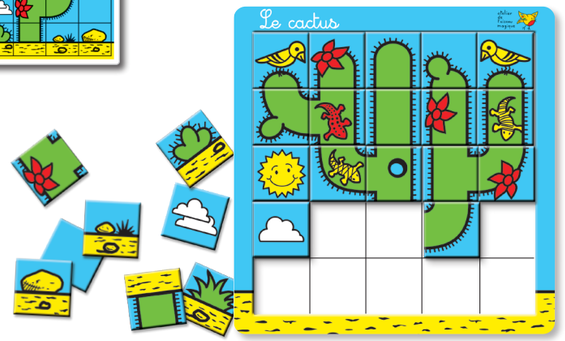
Objectifs :

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

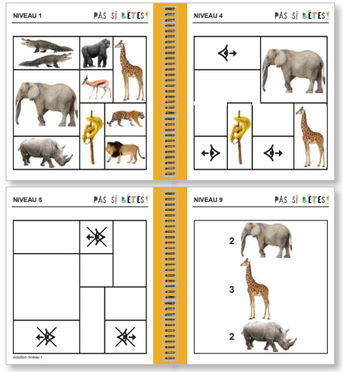
à partir de **5 ans**

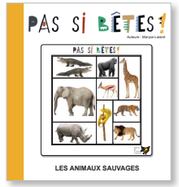
Pas si bêtes !©

Réf. AS2203

VOIR SUR LE SITE

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.

Pièces supplémentaires

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.

NOUVEAU

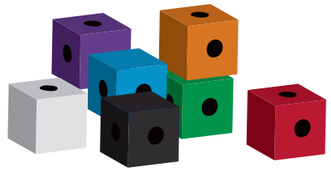
VOIR SUR LE SITE

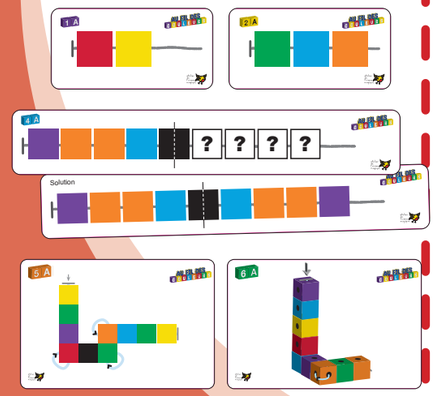
AU FIL DES COULEURS !©

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 maitriser 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

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

VOIR SUR LE SITE

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 :

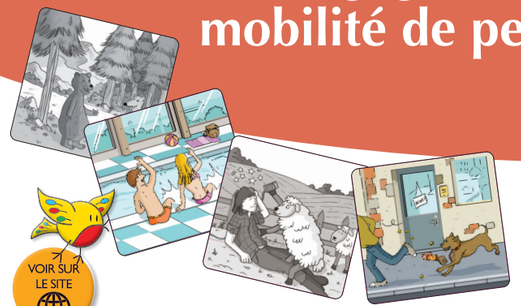
Découvrir les caractéristiques des œuvres et l'interprétation proposée sur les plateaux du jeu. Développer le vocabulaire permettant d'exprimer les sensations, les émotions ainsi que le vocabulaire artistique.

1,2,3 racontez-moi©

Réf. AS1903

à partir de **5 ans**

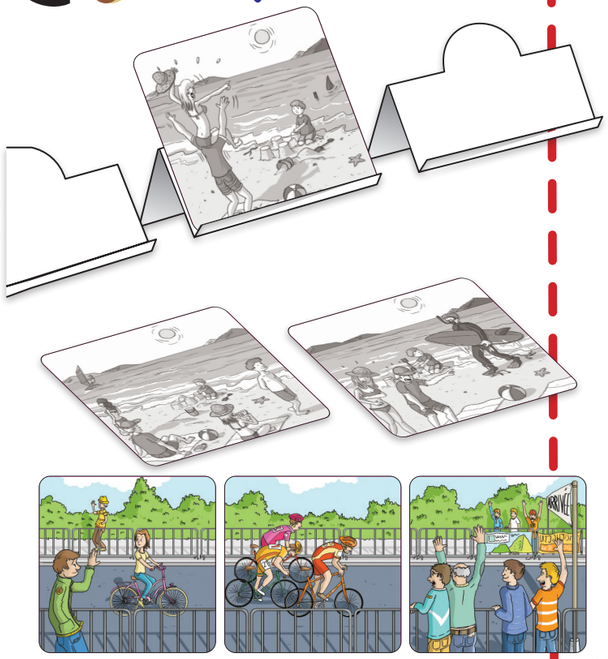
Jeu de langage : logique d'association, mobilité de pensée, imaginaire



VOIR SUR LE SITE

Objectifs :

L'objectif principal de ce jeu est de stimuler la production de langage oral ou écrit à partir de l'association de 3 cartes « dessin de scène » qui constituent un thème.
Avec les cartes en niveaux de gris, chacun des 12 thèmes est une suite logique d'événements (chronologie) en 3 étapes.
Avec les cartes en couleurs, chacun des 10 thèmes est composé également de 3 cartes mais sans aucune notion de chronologie, tout se passe au même moment, dans un même lieu.
Les 2 versions existantes n'ont pas de différences en difficulté mais exploitent sur certains aspects des compétences distinctes.



Matériel :
NB : Chaque thème est défini par un titre très visible au dos (tri) et comporte 3 cartes « dessins ».
- 36 cartes pour 12 thèmes illustrés en niveaux de gris.
- 30 cartes pour 10 thèmes illustrés en couleurs.
- 3 supports de cartes pour des ateliers de groupe

à partir de **5 ans**

Scènes de rue©

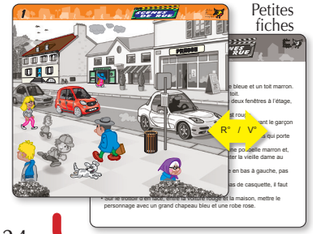
Réf. AS1603

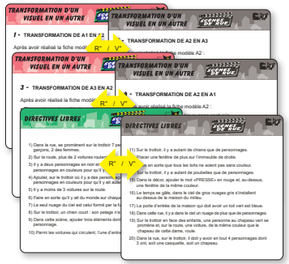
VOIR SUR LE SITE

Observation et réalisation de consignes visuelles, écoute et compréhension de consignes auditives

Grandes fiches

Petites fiches





Objectifs :

Langage (écoute et expression), topologie, respect de critères, motricité fine, lecture pour le cycle 2.
Avec ce jeu les enfants vont devoir être très attentifs à l'écoute de consignes orales, simples ou complexes, et/ou à la lecture d'images, tout en manipulant les éléments correspondants.

Existe en version rééducateurs avec 2 plateaux de 30 éléments Réf. AS1607

Matériel :

- 6 plateaux individuels au décor en noir et blanc,
- 6 lots de 30 éléments en couleurs à positionner,
- 8 petites fiches consignes,
- 3 grandes fiches consignes,
- 2 fiches textes,
- 1 petite fiche de 20 directives libres.

OPTION + MATÉRIEL supplémentaire : Réf. AS1603.1

- 1 plateau,
- 30 éléments à positionner.

Un petit air de famille©

Réf. AS1703

à partir de **5 ans**

Développer : sa capacité de discrimination auditive, sa conscience syllabique et de la rime

VOIR SUR LE SITE

Objectifs :

Pour le 4 premiers jeux : associer à un mot cible monosyllabique, 6 autres mots ayant la même syllabe en début de mot.
Pour les 4 autres jeux, même principe mais en associant des mots qui riment.
Enrichir le lexique et favoriser une prononciation correcte et une bonne articulation.

Matériel :

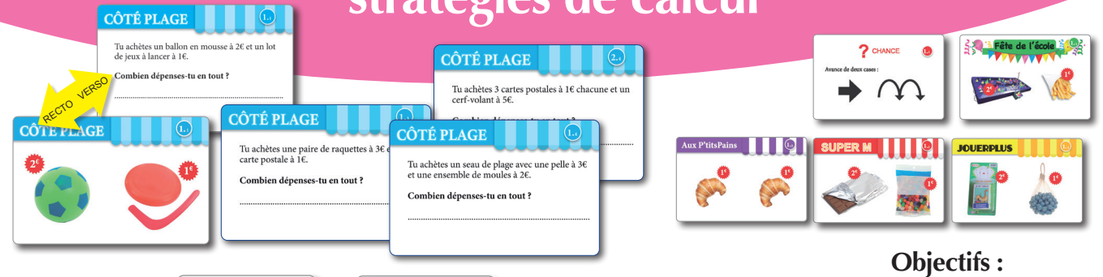
- 24 cartes « cibles » en 4 ateliers de 6 cartes.
Au recto (symbole) : 24 mots monosyllabiques illustrés représentant les syllabes « attaques ».
Au verso (symbole) : 24 mots monosyllabiques illustrés représentant
les rimes .
- 36 cartes de jeu - **syllabes initiales** proposant 4 mots illustrés (soit 144 images/mots mono ou plurisyllabiques, avec des repères couleurs)
- 36 cartes de jeu - **rimes** proposant 4 mots illustrés (soit 144 images avec des repères couleurs)
- 1 livret répertoire du lexique utilisé

à partir de **6 ans**

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

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

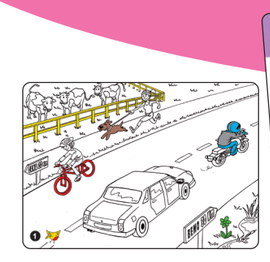
VOIR SUR LE SITE

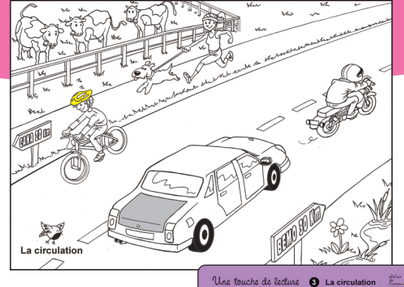
Une touche de lecture©

Réf. AS2004

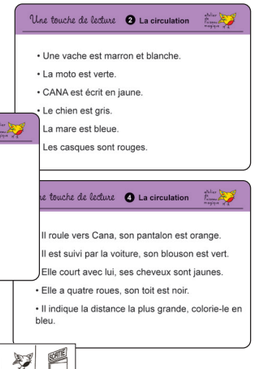
à partir de **6 ans**

Compréhension de lecture appliquée dans des scènes à colorier





VOIR SUR LE SITE



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.

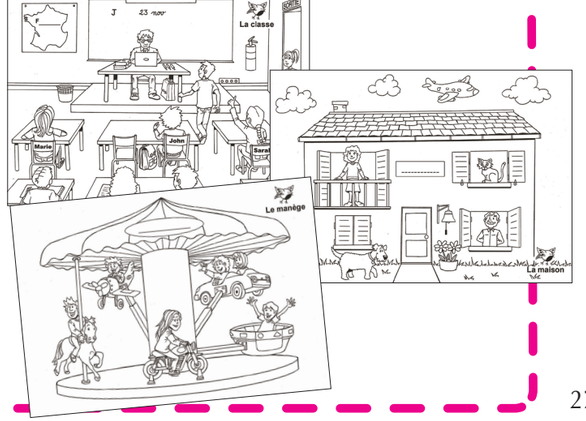
Chaque thème est indépendant des autres.

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

VOIR SUR LE SITE

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.

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.

Objectifs didactiques :

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

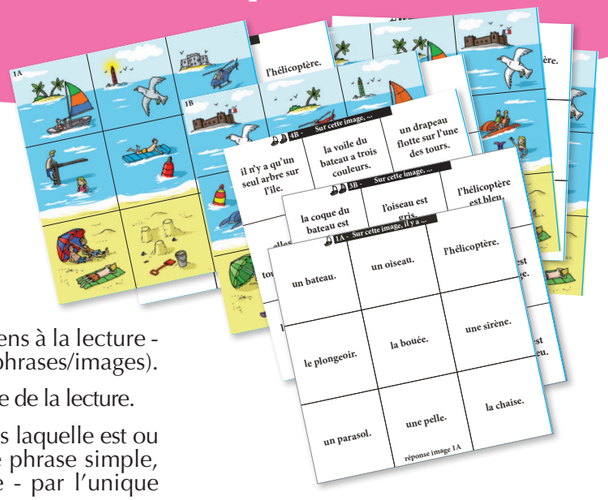
Du mot à l'image©

Réf. AS1704

à partir de **6 ans**

Jeu de compréhension et de lecture simple

VOIR SUR LE SITE



Objectifs :

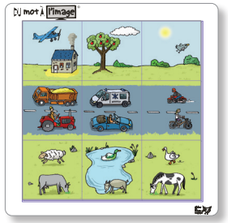
Compréhension de lecture - Donner du sens à la lecture - Mémoire de travail - Associations (mots/phrases/images).

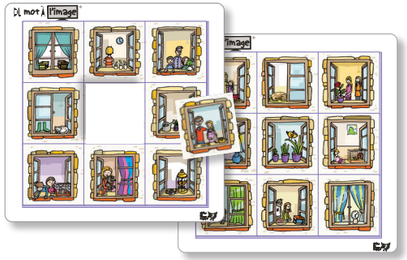
Public visé : enfants en phase d'apprentissage de la lecture.

Le but est de remplacer chaque case - dans laquelle est ou sont écrit(s), un seul mot, deux mots, une phrase simple, une phrase plus complète ou complexe - par l'unique pièce qui correspond à la description lue.
L'ensemble constitue un décor.

Matériel :

- 6 plateaux puzzles de 9 pièces pour l'ensemble des 3 thèmes.
- 18 fiches consignes de lecture et de visuels correctifs.





OPTION +
MATÉRIEL supplémentaire : Réf. AS1704.1
- 2 plateaux puzzle pour un **nouveau thème « L'immeuble »**
- 6 fiches consignes de lecture et de visuels correctifs

à partir de **6 ans**

À l'abordage !©

Réf. AS1503

Jeu de lecture ou d'écoute attentive

VOIR SUR LE SITE

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

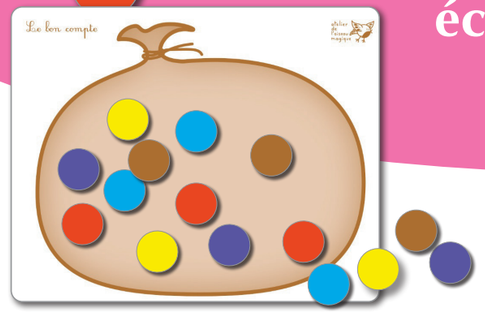
VOIR SUR LE SITE

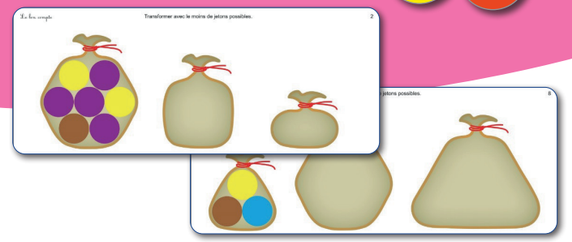
Le bon compte©

Réf. AS1804

à partir de **6 ans**

Compter, calculer, comparer, échanger





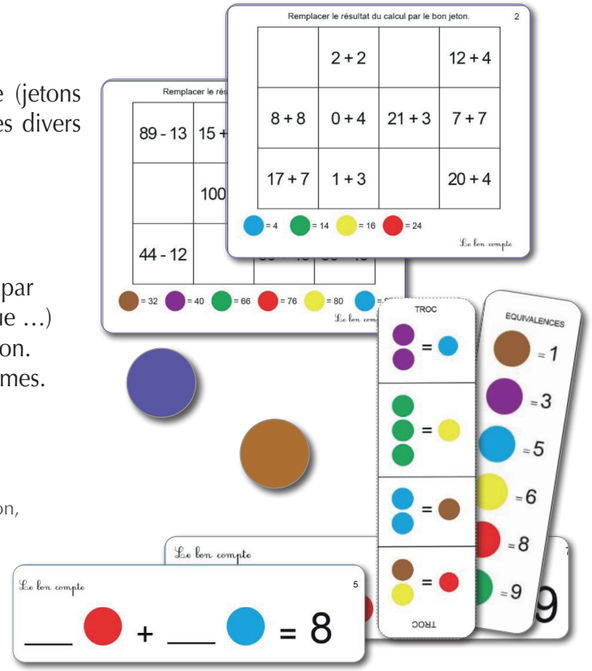
Objectifs :

Grâce à la manipulation d'un matériel simple (jetons de diverses couleurs), le bon compte facilite les divers apprentissages mathématiques.

Maîtriser des quantités de 0 jusqu'à 100.
Maîtriser le passage à la dizaine supérieure (construction du nombre).
Savoir apprécier des quantités relatives les unes par rapport aux autres (le double la moitié autant que …)
Maîtriser les principes de l'addition et soustraction.
Savoir construire une quantité sous plusieurs formes.

Matériel :

- 6 plateaux de jeu «collecteur»,
- 378 jetons : 63 en jaune, bleu, rouge, vert, violet, marron,
- 12 réglettes : 6 «équivalences» et 6 «troc» réversibles,
- 6 bandeaux «troc» recto/verso,
- 16 bandeaux : 15 «additions à trou» recto/verso et 1 bandeau vierge,
- 6 grilles recto/verso. Atelier calcul mental,
- 1 livret «consignes/exercices/corrections» des cinq ateliers, à lecture verticale.



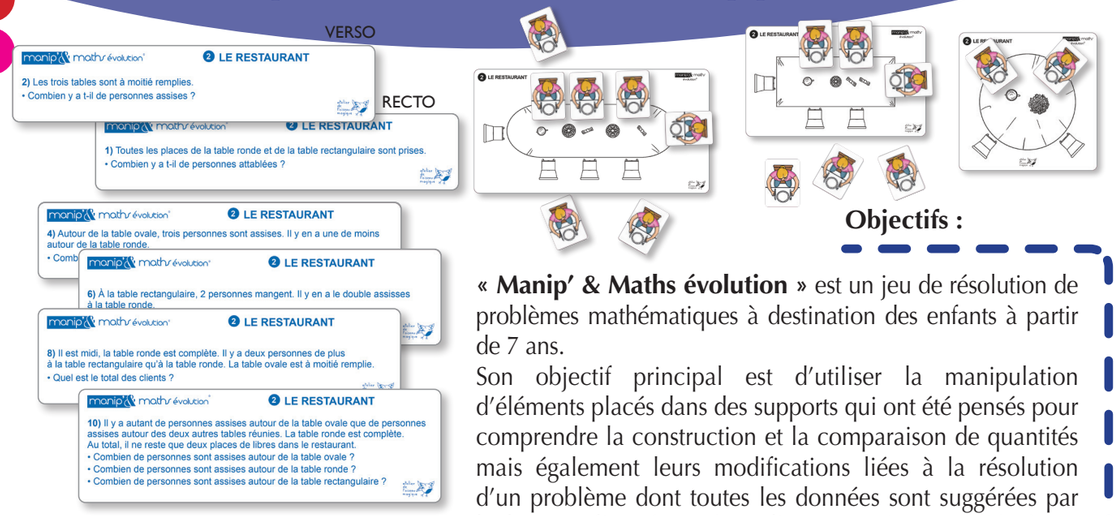
à partir de **7 ans**

VOIR SUR LE SITE

Manip' & maths évolution©

Réf. AS2204

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



Matériel :

- 8 supports thématiques

La course de vélos, le garde-manger, le tableau d'activités, le férry, 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 »

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. • Maitrise du vocabulaire lié à,des notions mathématiques.• Compréhension de lecture.• Logique.
- Raisonnement mathématique concret.

NOUVEAU

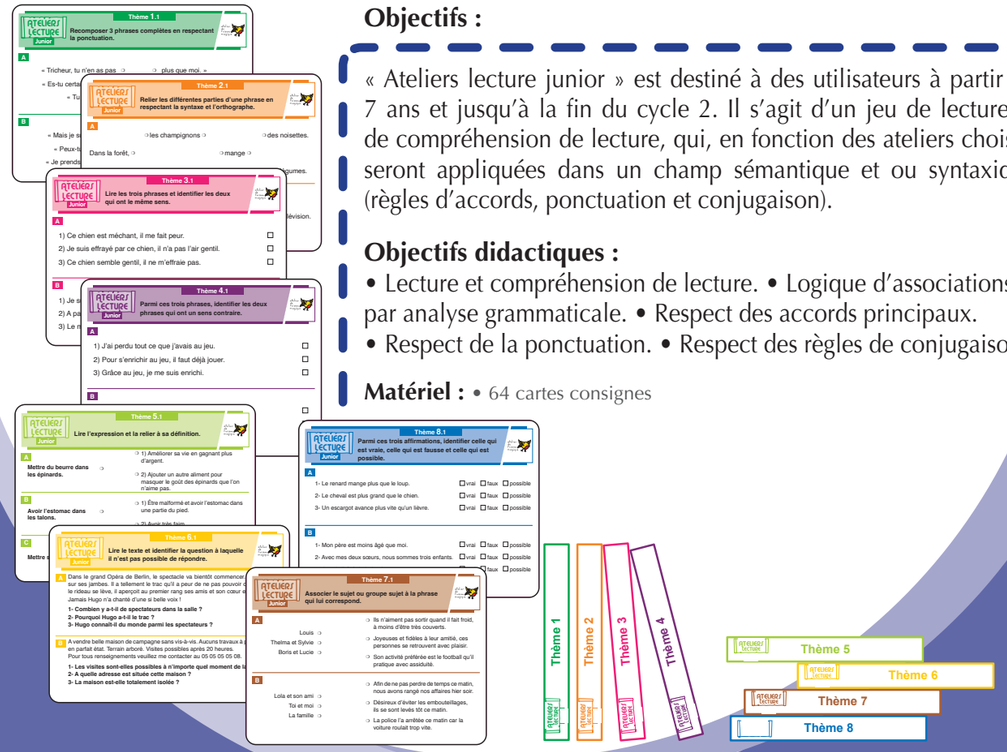
VOIR SUR LE SITE

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

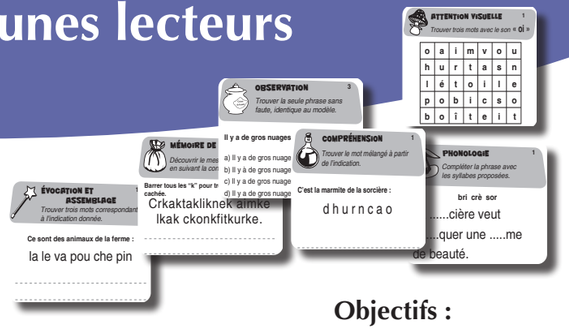
à partir de **7 ans**

Le miroir de Crataline©

Réf. AS1305

Jeu autour du langage écrit pour jeunes lecteurs

VOIR SUR LE SITE



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.

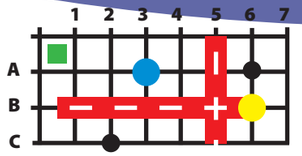
Intersection©

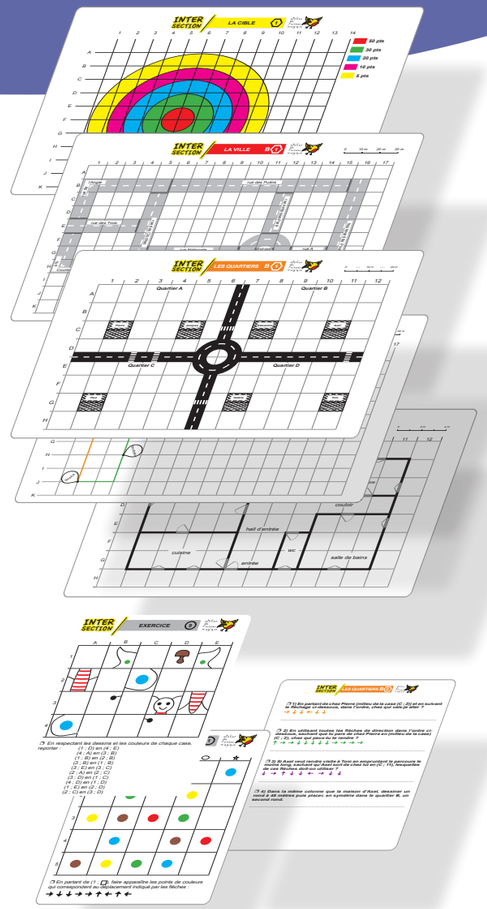
Réf. AS1904

à partir de **7 ans**

Repérages et raisonnement dans des quadrillages indicés

VOIR SUR LE SITE





Objectifs :

Jeu mathématique qui a pour principal objectif de se familiariser avec les quadrillages et le vocabulaire associé pour être en mesure d'identifier, de coder, d'utiliser des données, en vue d'opérer une reproduction, une mesure, un raisonnement.
Pour les joueurs, cela conditionne de :
- maîtriser le vocabulaire (ligne, colonne, coordonnées…),
- s'orienter dans un quadrillage et savoir s'y déplacer,
- distinguer un noeud d'une case,
- décoder l'écriture qui définit un noeud ou une case,
- savoir coder un noeud ou une case.

Matériel :

En première partie « exercices », 37 petites fiches :
- 17 fiches « exercices » bandeau gris,
- 17 fiches « corrections » bandeau gris,
- 3 fiches « grille à dupliquer vierge ».

En seconde partie « ateliers » :
- 30 grandes et petites fiches pour 6 ateliers nominatifs avec quadrillages étendus.

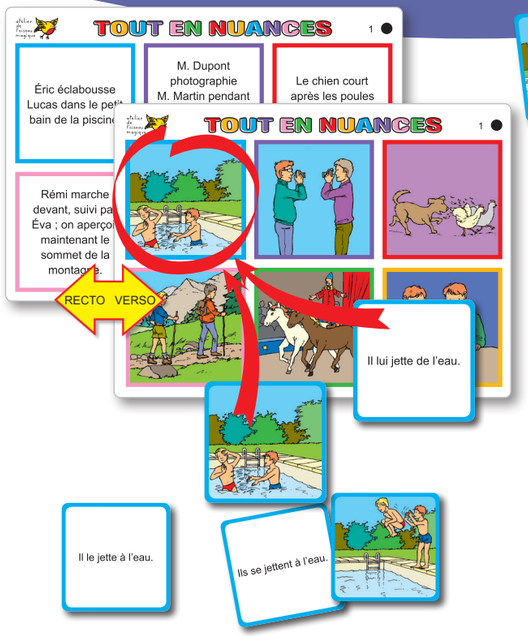
à partir de **7 ans**

Tout en nuances©

Réf. AS1204

VOIR SUR LE SITE

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 indicées : rond/carré/triangle
- 72 cartes « images » indicées au dos
- 72 cartes « textes » indicées au dos

Sous tous les angles©

Réf. AS1504

à partir de **7 ans**

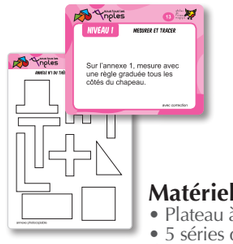
VOIR SUR LE SITE

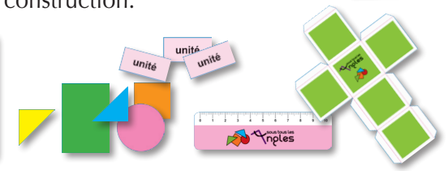
Activités ludiques et variées autour des notions de géométrie du cycle 2

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 reconnaitre, 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...).
- Connaitre 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©

Réf. AS2105

Précision de lecture progressive favorisant une logique d'association unique

VOIR SUR LE SITE

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

Tous les avions volent dans la même direction.

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

Une multitude d'avions volent dans le ciel.

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

Une montgolfière s'est mélangée aux avions.

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

Il n'y a absolument pas de vent. La manche à air est dégonflée et pointe en direction du ciel.

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

LA BONNE ASSOCIATION — Trafic aérien

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

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

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.

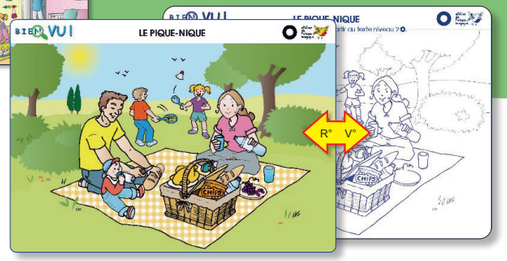
Bien vu !©

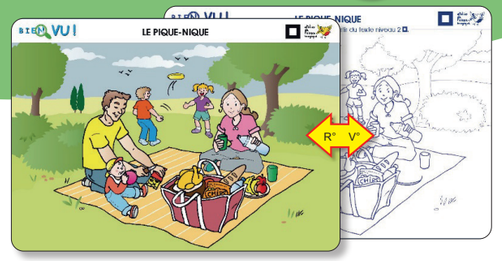
Réf. AS1805

à partir de **8 ans**

Jeu de compréhension de lecture et d'analyse d'images

VOIR SUR LE SITE





Objectifs :

Alors que la lecture tend à devenir un processus automatique, ce jeu propose à travers différents exercices (comparaison images textes, textes à trous…) de tester les capacités attentionnelles d'un joueur. Cela grâce à la compréhension de lecture d'un texte et l'observation d'une image, tour à tour différents ou identiques (jeu des différences ou lacunes à compléter).

Matériel :

12 thèmes partagés en 2 niveaux :
- **24** fiches illustrées r°/v°: 12 x 4 illustrations, couleurs et N&B
- **48** fiches textes niv.1 et niv. 2 r°/v° : 12 x 8 textes
  textes simples - textes lacunaires - textes longs

BIEN VU ! — LE PIQUE-NIQUE

Compléter le texte à trous à partir de l'image O du thème ou avec les mots proposés ci-dessous.

jouet - cabas - chaud - derrière - damiers - des fruits

TEXTE NIVEAU 1

- Il fait ..... .
- Toute la famille va faire un pique-nique.

BIEN VU ! — LE PIQUE-NIQUE

TEXTE NIVEAU 1 : Comparer ce texte à l'image ◻ et trouver 5 différences.

- Il fait très beau.
- Toute la famille va faire un pique-nique.

BIEN VU ! — LE PIQUE-NIQUE

Compléter le texte à trous à partir de l'image O du thème ou avec les mots proposés ci-dessous.

avec une balle - des fruits bien mûrs - la baguette - carrée - très chaud - colorés - préférée - cabas - jouet

BIEN VU ! — LE PIQUE-NIQUE

TEXTE NIVEAU 2 : Comparer ce texte à l'image ◻ et trouver 9 différences.

Il y a du soleil. Toute la famille a décidé de sortir faire un pique-nique. Après avoir choisi un endroit agréable, maman a installé la grande nappe à carreaux et papa a posé dessus le grand panier avec tout ce qu'il faut pour se régaler : du pain, du poulet rôti, des chips, une assiette avec du raisin. Pendant que papa coupe du pain, maman remplit les gobelets bleus. Maxou, le bébé, sa casquette bleue et rouge sur la tête, tient son petit biberon. Son frère et sa sœur, eux, ne perdent pas de temps et ont déjà commencé à jouer aux raquettes.

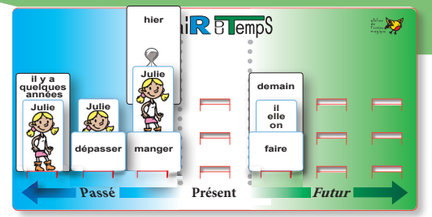
à partir de **8 ans**

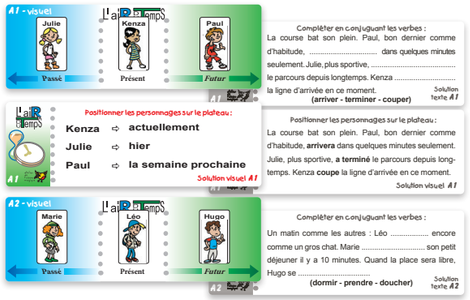
L'air du temps©

Réf. AS1705

VOIR SUR LE SITE

Manipuler des connecteurs temporels pour bien appréhender la conjugaison





Version rééducateurs : Réf. AS1707
- 1 plateau individuel
- 1 lot 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 ».

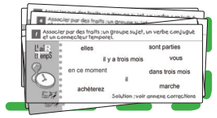
OPTION +
MATÉRIEL supplémentaire : Réf. AS1705.1
- 1 plateau • 1 lot 6 étiquettes personnages

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.



NOUVEAU

à partir de **8 ans**

CORRESPONDANCES©

Réf. AS2305

VOIR SUR LE SITE

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

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

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 « Correspondants ».
- 1 lettre vierge • 1 page avec 2 dos de cartes postales • 1 mail
- 1 page avec 4 feuillets d'un bloc-notes

à partir de **9 ans**

Ateliers lecture©

Réf. AS1905

Compréhension et précision de lecture
Mémoire de travail

Bandeaux consignes et compétences travaillées :

MOTS INTRUS
Afin d'éviter la « lecture automatique » et inciter le lecteur à lire de façon active, des mots inutiles voire impropres se sont glissés dans chaque texte. Ils seront à retrouver, à barrer ou à souligner.
→ Lecture active, technique de lecture, attention visuelle.

MOTS EN VRAC
Tous les textes de cette mallette comportent des mots dont l'ordre des lettres n'est pas correct au point qu'ils sont dénués de sens. Le lecteur devra retrouver le mot justement écrit afin de lui redonner une signification
→ Précision de lecture, compréhension globale.

MOTS CACHÉS
Dans un texte, le lecteur doit retrouver une quantité de mots dont la consigne lui indique la catégorie (ex : adjectifs, couleurs…) sachant que ces derniers n'apparaissent pas directement : ils sont soit cachés dans d'autres mots soit constitués en associant la fin d'un mot et le début du
→ Inhibition, attention visuelle, mémoire de travail.

LECTURE À VOIX HAUTE
L'objectif de cette mallette est que le lecteur respecte la consigne de départ lors de la lecture de son texte. La consigne peut être : ne pas lire les adjectifs, ne pas lire « ce qui nage » …
→ Inhibition, respect de consigne, capacité attentionnelle. « Lecture à voix haute »

LECTURE PUZZLE
Modèles à dupliquer et à découper précisément sur les lignes pointillées.
Tous les textes sont découpés en 9 pièces pour 3 d'entre eux et en 12 pièces pour les 3 autres. En prenant des indices de différentes natures
→ Compréhension globale, morpho syntaxe, construction de phrases.

QUI DIT QUOI ?
Lire et comprendre un dialogue entre plusieurs personnages identifiés par des caractéristiques précises au départ et se servir des informations collectées afin de réattribuer chaque phrase à la bonne personne.
Variante : même exercice mais en sachant isoler les informations
→ Analyse de lecture, compréhension, mémoire de travail, déduction.

LES JOURNAUX
Chaque atelier propose deux articles de journaux bien distincts mais qui traitent de thèmes communs abordés de façon complémentaire, antagoniste, ou au travers de deux exemples.
Le lecteur doit comprendre et mémoriser les informations parfois précises
→ Compréhension, mémoire de travail.

DÉDUCTION
D'après les informations contenues dans chaque texte, le lecteur doit lire, comprendre, mémoriser et associer logiquement les informations utiles pour pouvoir répondre aux questions.
→ Compréhension fine, mémoire de travail, déduction.

Format : 8 x 19 cm

VOIR SUR LE SITE

Objectifs :

Dans ce jeu, la lecture ne constitue qu'un moyen au service de plusieurs objectifs. Chacun d'entre eux nécessite plusieurs compétences et est abordé individuellement dans chacune des huit mallettes, utilisables par atelier de 5 à 6 joueurs.
Un livret de corrections est fourni.

Matériel :

- 8 mallettes « ateliers de lecture » contenant 1 bandeau consigne et 6 fiches exercices.
- 1 livret des corrections de tous les ateliers.

Différentes fiches exercices (6 par atelier) :

Format : 14 x 19 cm

Livret A5 :

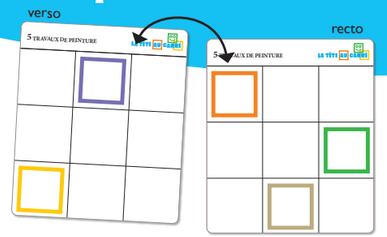
à partir de **3 ans**

La tête au carré©

Réf. AS2205

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

VOIR SUR LE SITE



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, maitrise 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 :

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

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 R°/V°
- 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.

à partir de **9 ans**

La clé des problèmes©

Réf. AS1406

Lire, organiser et comprendre les données des énoncés de problèmes

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. .....

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 .....

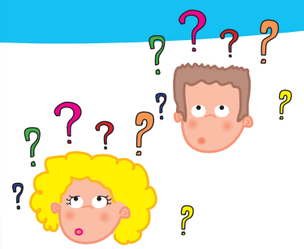
deux énoncés mélangés

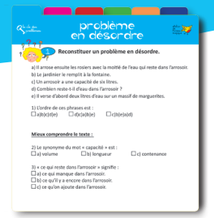
2 Retrouver les phrases de chaque énoncé.
(Certaines des phrases peuvent être utilisées plusieurs fois.)

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)





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 ?

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 R°/V°.
- 1 feutre effaçable **à sec**.

TARIFS

Tarifs au 1er Septembre 2023 sous réserve de modifications ultérieures ou changement de taxes. TVA en vigueur 20%. Valable pour l'année scolaire.

Référence	Désignation article	Page	Prix ttc / TVA 20%
AL2301	RALLYE LECTURE - LIRE AVEC CAPUCINE	4-5	99
AS1801	LES DOUDOUS	6	153
AS2301	**BILLE DE CLOWN** NOUVEAU	**7**	**161**
AS1701	À TIRE D'AILES	8	158
AS2101	EN VOITURE !	9	158
AS2201	ANI'MOBILES	10	157
AS1601	APPARICUBES	11	53
AS2002	POURQUOI MOI ?	12	152
AS1702	LA JOURNÉE DE LÉON	13	152
AS2202	COMBI-VAN	14	155
AS2302	**LES OURSONS GOURMANDS** NOUVEAU	**15**	**165**
AS1802	LA FORÊT DES LUTINS	16	151
AS2102	POISSON PILOTE	17	159
AS2103	CHÂTEAU DES COMPTES	18	171
AS1307	CACTUS	19	154
AS2203	PAS SI BÊTES !	20	166
AS2303	**AU FIL DES COULEURS** NOUVEAU	**21**	**160**
AS1404	FENÊTRE SUR L'ART	22	158
AS1903	1,2,3 RACONTEZ-MOI	23	150
AS1603	SCÈNES DE RUE	24	154
AS1703	UN PETIT AIR DE FAMILLE	25	147

Référence	Désignation article	Page	Prix ttc / TVA 20%
AS1604	JE SAIS COMPTER MES EUROS	26	53
AS2004	UNE TOUCHE DE LECTURE	27	157
AS2104	LECTURE EN VUE	28	151
AS1704	DU MOT À L'IMAGE	29	154
AS1503	À L'ABORDAGE	30	151
AS1804	LE BON COMPTE	31	150
AS2204	MANIP'& MATHS ÉVOL.	32	161
AS2304	**ATELIER LECTURE JUNIOR** NOUVEAU	**33**	**158**
AS1305	LE MIROIR DE CRATALINE	34	53
AS1904	INTERSECTION	35	105
AS1204	TOUT EN NUANCES	36	152
AS1504	SOUS TOUS LES ANGLES	37	53
AS2105	LA BONNE ASSOCIATION	38	154
AS1805	BIEN VU !	39	111
AS1705	L'AIR DU TEMPS	40	53
AS2305	**CORRESPONDANCES** NOUVEAU	**41**	**157**
AS1905	ATELIER LECTURE	42	157
AS2205	LA TÊTE AU CARRÉ	43	154
AS1406	LA CLÉ DES PROBLÈMES	44	53
AV...	DVD ATELIER D'IMAGE	46-47	12

ATELIERS D'IMAGES

" Découvrir, écouter, participer "

VOIR SUR LE SITE

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

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

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

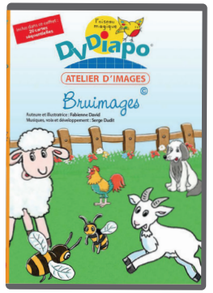
ÉVEIL ET NATURE

• Flocon dans le Grand Nord ©
Une suite de rencontres ludiques et animées, sous-titrés 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

POUR LES PETITS

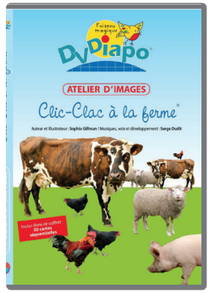
• La sorcière Appolonia ©
6 évènements de l'année, perturbés... mais surmontés.
Appolonia, sorcière rigolote, a des soucis dans la fête de certains évènements marquants. Heureusement la magie et les amis sont là pour l'aider.
Réf. AV1203

• 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

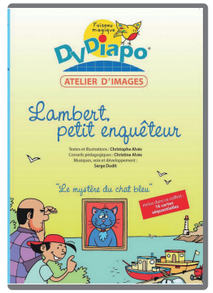


• Bruimages ©
Apprenons à reconnaître le son des animaux grâce à des exercices simples et ludiques. Quel est l'intrus qui se cache ? Quel est l'animal qui a remplacé un autre ? Au fil de l'histoire, ils se promènent. Des jeux d'écoute, permettent aussi de répondre oralement en écoutant le son, ou en proposant la bonne image.
Réf. AV1502

HISTOIRES / JEUX



• 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, écolo ©
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

HISTOIRES ET CONTES

• 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 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

• 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'agite sous nos yeux. Petits jeux musicaux : reproduction par les enfants de rythmes sonores.
Réf. AV0902

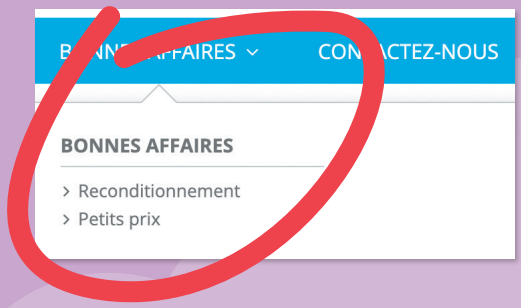
• Petit Noël ©
Quand le Père Noël n'existait pas encore ! En 3 histoires se faisant suite : Quels sont les amis qui vont aider notre héros à réaliser son rêve, devenir l'ami de tous les enfants ?
Réf. AV0904

• 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

Retrouvez sur le site **www.oiseau-magique.com**

La rubrique « Bonnes affaires »

Elle est alimentée d'offres très intéressantes sur divers produits pouvant aller jusqu'a 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 de 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.

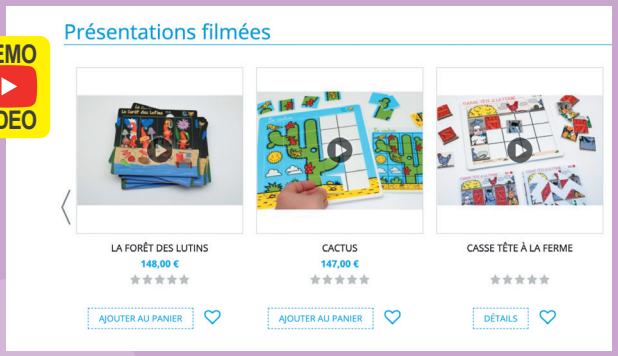
- **« Petits prix»**
Une séléction de jeu à 53 euros.

atelier de l'oiseau magique

Inscrivez-vous à notre NEWSLETTER
et suivez nous sur

YouTube

nos présentations de jeux en vidéos



Info service ! Nous vous accompagnons

• Besoin d'une notice ?
assistante.omagique@orange.fr

• Besoin d'un sav sur un jeu ?
sav@oiseau-magique.com

• Besoin d'une information sur un article ?
oiseau-magique@wanadoo.fr

• Un projet à éditer ?
projet@oiseau-magique.com

Des jeux 100 % français

FABRICATION FRANÇAISE

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 (Etablissement et service d'aide par le travail).*

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 :