

L'ATELIER DE L'OISEAU MAGIQUE

ÉCOLES
2026-2027



MATERNELLE
& ÉLÉMENTAIRE

l'atelier
de
l'oiseau
magique



Le jeu au service des apprentissages

NOUVEAUTÉ 2026

GS/CP

LES MONSTRES SE DÉGUISENT

Un jeu de déduction et d'observation
pour structurer, comprendre et raisonner

6 plateaux de
18 pièces

- ✓ Observation fine
- ✓ Déduction
- ✓ Compréhension orale
- ✓ Repérage spatial
- ✓ Codages de couleurs et de graphies
- ✓ Tableaux à double entrée



cartes consignes



Les monstres se déguisent est un jeu de **déduction** et d'**observation** pour travailler le **repérage**, la **structuration spatiale** et la **compréhension orale**.

Les élèves manipulent des plateaux et des pièces mobiles pour résoudre des **défis gradués**, en codant **couleurs** et **graphies** ou en écoutant des **textes lus**.



APPRENDRE ENSEMBLE, *grandir durablement !*

Depuis plus de trente ans,
nous concevons des outils pédagogiques
qui font du jeu un véritable levier d'apprentissage.

**Chers enseignants, éducateurs et professionnels
de l'accompagnement,**

Chaque année, nous avons le plaisir de concevoir, tester et sélectionner des jeux qui répondent à un objectif simple : rendre les apprentissages plus concrets, plus motivants et plus accessibles. Parce que chaque enfant apprend à son rythme, nous sommes convaincus que le jeu constitue un formidable levier pour développer les compétences, favoriser l'engagement et encourager la réussite. Depuis notre création, nous travaillons aux côtés des professionnels de terrain afin de proposer des outils pédagogiques pensés pour une utilisation réelle en classe ou dans les structures d'accompagnement.

Nous espérons que cette nouvelle édition vous inspirera et vous accompagnera dans vos projets tout au long de l'année.



Belle découverte et excellente année scolaire à toutes et à tous !

Toute l'équipe de l'Atelier de l'Oiseau Magique



DÉLÉGUÉS PÉDAGOGIQUES

Nous nous déplaçons
dans votre
établissement pour
vous présenter nos
matériels
et nos nouveautés.



*Demandez
un rendez-vous !*



NOS RÉSEAUX SOCIAUX

Découvrez nos
actualités, offres
spéciales, vidéos
de démonstration et
nouveautés.



Suivez-nous !



NOTRE SITE INTERNET

Retrouvez sur notre
site tous nos jeux
pédagogiques,
les nouveautés de
l'année, nos offres
promotionnelles
et des ressources
numériques pour votre
classe.

*Rendez-vous sur
notre site web !*



CONÇUS AVEC DES PROFESSIONNELS

Des supports
ludiques et évolutifs,
conçus pour
accompagner les
enfants dans leurs
apprentissages,
afin de les aider à
s'épanouir et
progresser à leur
rythme.

*Un projet ?
Parlons-en !*



QUALITÉ & DURABILITÉ

Des matériaux
sélectionnés avec
soin pour garantir une
qualité constante, une
grande durabilité et
une résistance adaptée
à une utilisation inten-
sive en classe.

*Conçus et fabriqués
en France !*



PLUS DE 30 ANS D'EXPERTISE

Une expertise
reconnue pour
vous accompagner
durablement dans
vos missions
pédagogiques au
quotidien.

*L'expérience à votre
service !*



Conçu et imprimé
en France



www.oiseau-magique.com



service-client@oiseau-magique.com

*Retrouvez-nous
en ligne !*



SOMMAIRE



CYCLE 1

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	PAGE
Les monstres se déguisent NOUVEAU !			■	■					6
Empathie Bulles NOUVEAU !	■	■	■						7
L'anniversaire de Petit Loup	■								8
En voiture !	■								8
Poisson pilote		■	■						9
Cocc'symi		■							10
Les oursons gourmands		■	■						11
C'est ma maison !	■	■	■						12
Les puzzles de l'Oiseau Magique	■	■							13
Puzzles de l'atelier : Inspirations			■						14
Puzzles de l'atelier : Les métiers NOUVEAU !			■						15
Pas si bêtes			■						16
En voiture syllabes			■						16
1, 2, 3 Martiens ! NOUVEAU !	■								17
Château des comptes			■	■					18
Lecture en vue			■	■					18
Octopus, le jeu des pieuvres			■	■					19

CYCLE 2

Rallye lecture				■	■				20
Une touche de lecture				■	■	■			20
Prisonniers de Robotor NOUVEAU !				■	■				21
Ateliers de lecture Junior				■	■				22
Je pense... donc je suis					■		■	■	22
Mission possible cycle 2				■	■				23
Manip' et Maths Évolution				■	■				24

CYCLE 3

Mission possible cycle 3 NOUVEAU !						■	■		23
La bonne association					■	■	■		24
Appario		■	■	■	■	■	■		25
La tête au carré						■	■		25



L'ESPACE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES DE L'ATELIER DE L'OISEAU MAGIQUE

Pratique | Évolutif | Flexible | Interactif

L'espace numérique de l'Atelier de l'Oiseau Magique met à disposition des enseignants et des utilisateurs de certains de nos jeux pédagogiques un ensemble de ressources en ligne accessibles après l'acquisition des produits concernés. Il propose des contenus complémentaires à projeter ou à imprimer afin d'enrichir les activités menées en classe.

Pensés pour compléter les supports physiques, ces outils offrent de nouvelles façons d'aborder les notions travaillées tout en facilitant la différenciation pédagogique. Compatibles avec la vidéoprojection, ils favorisent des séances collectives plus interactives et apportent davantage de flexibilité dans les pratiques d'enseignement au quotidien.

Espace numérique, mode d'emploi :



1

Connectez-vous à votre compte sur le site
de l'Atelier de l'Oiseau Magique

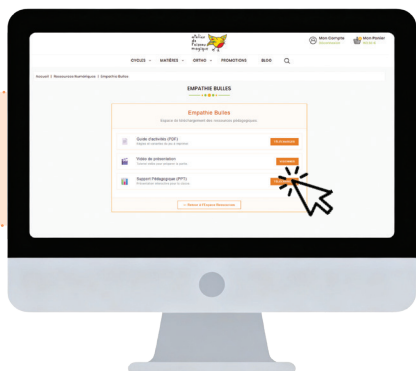
2

Sélectionnez le produit que vous avez acquis
et saisissez votre code secret personnel



3

Accédez à vos ressources numériques
et téléchargez les contenus



RENDEZ-VOUS SUR : WWW.OISEAU-MAGIQUE.COM



LES MONSTRES SE DÉGUISENT

Françoise CLAIRET



STRUCTURATION SPATIALE

GS

CP

- Encourager la verbalisation pour renforcer le raisonnement
- Favoriser la compréhension orale en situation d'écoute
- Stimuler l'observation et affiner la discrimination visuelle

Les monstres se déguisent est un jeu de déduction et d'observation pour travailler le repérage, la structuration spatiale et la compréhension orale. Les élèves manipulent des plateaux et des pièces mobiles pour résoudre des défis gradués, en codant couleurs et graphies ou en écoutant des textes lus.

Le jeu

À l'aide de cartes consignes, les élèves reconstituent trois monstres amusants (chapeau, ailes, pieds). Les défis proposent plusieurs niveaux de lecture : correspondance terme à terme, codage de graphies ou tableaux à double entrée (affirmations et négations).

L'extension propose des textes à faire écouter par l'adulte (maternelle) ou à lire en autonomie par les élèves lecteurs (CP).

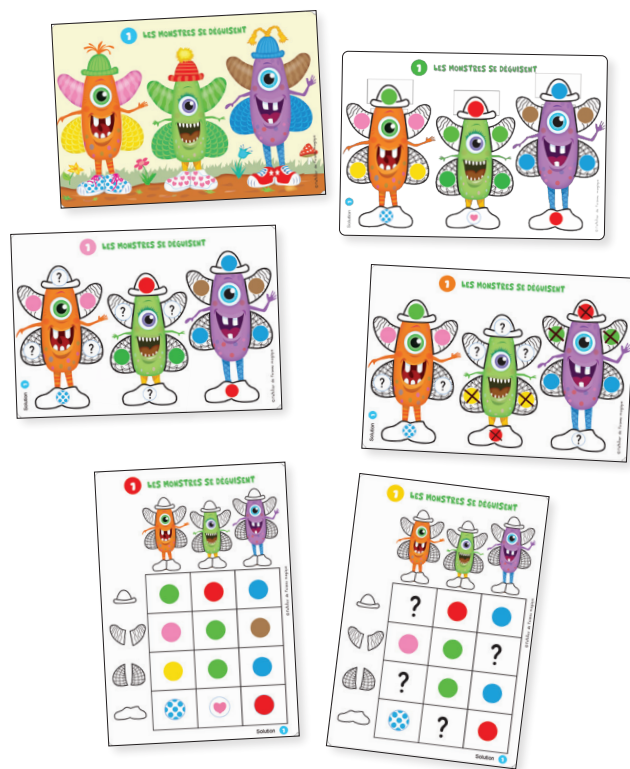
Utilisation : en autonomie, individuellement, en petits groupes, en ateliers, en APC ou en remédiation.

Objectifs développés

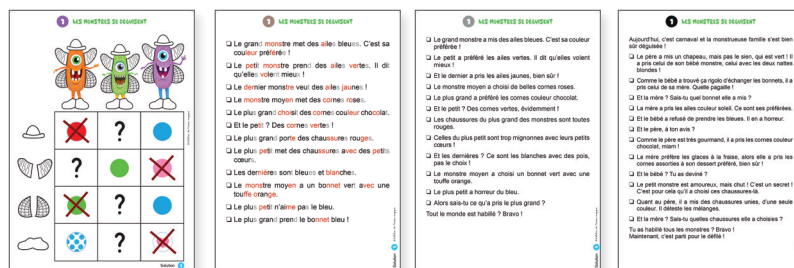
- Développer l'observation fine
- Stimuler la déduction
- Travailler la compréhension orale
- S'exercer au repérage spatial
- Manipuler des codages de couleurs et de graphies
- Utiliser des tableaux à double entrée



plateau et pièces



cartes consignes



cartes textes (extension cycle 2)

Matériel : 6 plateaux contenant 18 pièces mobiles - 18 cartes consignes - guide pédagogique. Extension : 12 cartes textes et consignes visuelles.

Réf. OFAS2603	Offre : jeu + extension	219 €
Réf. AS2603	Les monstres se déguisent	189 €
Réf. AS2603.1	Extension : 12 cartes suppl.	49 €

- Structurer le langage
- Identifier, nommer et comprendre les émotions
- Développer le lexique

Conçu pour développer le langage oral et l'intelligence émotionnelle, ce dispositif s'appuie sur des histoires illustrées proches du quotidien des élèves. Il favorise l'expression, l'écoute empathique et l'enrichissement du lexique au travers d'interactions verbales guidées.

Le jeu

Le livre des histoires contient les 10 histoires d'Empathie Bulles et aborde les thèmes suivants : Tristesse • Colère • Peur • Joie • Jalousie • Frustration • Fierté • Déception • Compassion • Entraide • Coopération • Harcèlement • Confiance en soi • Persévérance • Prise de décision • Excuses.

Les élèves observent des cartes séquentielles, décrivent les scènes, identifient les émotions des personnages et racontent l'histoire. Le livre d'histoires et le diaporama permettent un travail collectif, tandis que les cartes et bandes correctives soutiennent les ateliers autonomes et les jeux coopératifs.

Les outils numériques téléchargeables permettent d'organiser l'animation des activités en classe entière tout en développant des activités langagières au service du lexique et de la construction de phrases.

Utilisation : classe entière, en diaporama, lecture d'histoires. Petits groupes : jeux coopératifs. Ateliers autonomes : cartes et bandes correctives. APC / remédiation : travail ciblé sur les émotions.

Objectifs développés

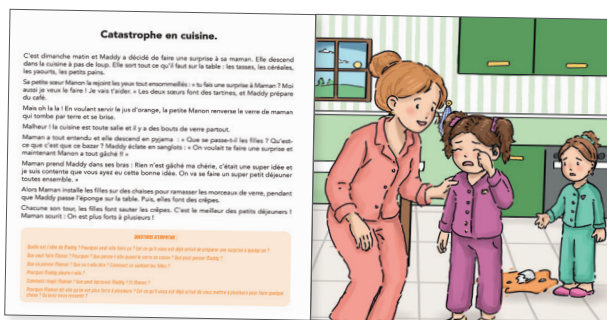
- Développer l'expression orale
- Enrichir le lexique lié aux émotions
- Structurer un récit à partir d'images
- Identifier les émotions et leurs causes
- Coopérer et écouter de manière empathique
- Exprimer ses besoins et ses ressentis



images séquentielles des histoires



bandes correctives



livre des dix histoires

Matériel : cartes d'histoires séquentielles - livre d'histoires - diaporama interactif - bandes correctives. Extension : 4 thèmes supplémentaires.

Réf. OFAS2602	Offre : jeu + extension	179 €
Réf. AS2602	Empathie Bulles	149 €
Réf. AS2602.1	Extension : 4 thèmes suppl.	49 €

L'ANNIVERSAIRE DE PETIT LOUP

Joëlle CAUMES

- Développer le langage oral et la syntaxe
- Stimuler la mémoire visuelle et l'attention
- Découvrir les nombres

L'anniversaire de Petit Loup conjugue la communication orale et l'observation fine. À travers l'univers familier d'un anniversaire, les élèves jouent à identifier des changements de situations.

Le jeu

Sur un grand plateau magnétique, les enfants reconstituent une scène. En s'appuyant sur une affiche de référence, ils repèrent les objets qui ont disparu sur le plateau, puis les retrouvent parmi les 28 cartes magnétiques pour les replacer au bon endroit.

Le jeu offre de nombreuses modalités de jeu : identifier les disparitions, compter les éléments manquants avec des cartes à points, émettre des hypothèses ou résoudre des devinettes.

Adaptations : extension de 48 cartes pour varier les champs lexicaux (transports, chambre, etc.).

Utilisation : ateliers, petits groupes (4 à 8 élèves), classe entière ou individuel en autonomie.

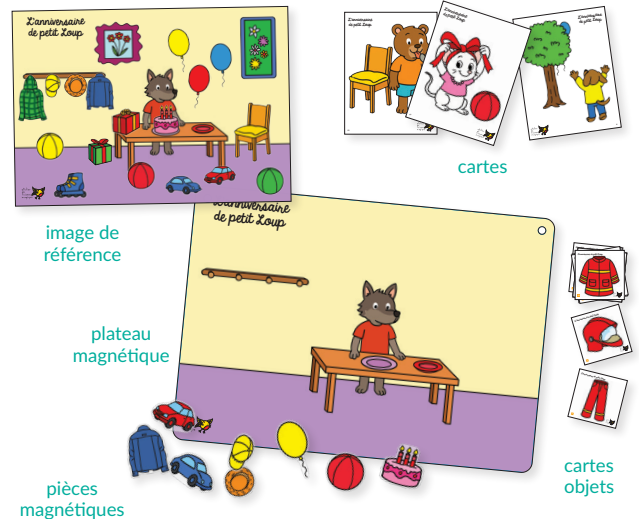


Démo vidéo

Matériel : 1 affiche (A3) et 1 plateau magnétique (A3) - 28 éléments aimantés - 20 cartes thématiques et 6 cartes numériques - 18 cartes personnages en situation - 2 paquets cadeaux. Extension : 48 cartes supplémentaires.

LANGAGE ORAL

PS



Objectifs développés

- Créer des situations de langage
- Développer le lexique et produire des discours variés
- Dénombrer et travailler le repérage spatial

Réf. OFAS2501	Offre : jeu + extension	179 €
Réf. AS2501	L'anniversaire de Petit Loup	159 €
Réf. AS2501.1	Extension : 48 cartes suppl.	39 €

EN VOITURE !

Aude HEUTIERE

- Construire et reconnaître des quantités jusqu'à 3
- Associer diverses représentations du nombre
- Développer la différenciation

Ce matériel permet d'ancrer la notion de quantité par la manipulation d'animaux dans des voitures colorées. Il accompagne l'élève du décodage visuel vers la représentation abstraite du nombre.

L'approche est progressive et ludique, basée sur la reconnaissance des quantités et des représentations des nombres.

Le jeu

En voiture ! propose 6 niveaux de difficulté. Les élèves complètent des plateaux-voitures en suivant des cartes modèles ou des cartes consignes chiffrées. La progression se poursuit avec l'application de consignes orales dictées par l'enseignant ou un pair.

Adaptations : associer deux voitures permet d'augmenter la complexité.

Utilisation : ateliers (jusqu'à 12 joueurs), remédiation, autonomie.



Démo vidéo

Matériel : 12 plateaux voitures (6 couleurs en double) - 36 pièces « animal » (6 espèces) - 21 cartes modèles progressives (niveaux 1 à 5) dont 3 cartes de consignes orales.

NOMBRES ET QUANTITÉS

PS



Objectifs développés

- Maîtriser les quantités de 1 à 3 puis jusqu'à 6
- Discrimination visuelle
- Compréhension de consignes visuelles et orales

Réf. AS2101	En voiture !	161 €
-------------	--------------	-------

POISSON PILOTE

Patrice LE QUÉRRÉ

DISCRIMINATION VISUELLE

MS

GS

- Identifier et différencier des critères de forme, de couleur et de graphie
- Organiser des données dans un tableau à double entrée
- Développer l'autonomie par l'autocorrection

Poisson Pilote est un jeu de manipulation conçu pour structurer la pensée logique et le repérage spatial. En croisant plusieurs variables, les élèves apprennent à analyser des caractéristiques précises d'objets pour organiser une collection sur un quadrillage, passant progressivement de l'observation simple à l'abstraction.

Le jeu

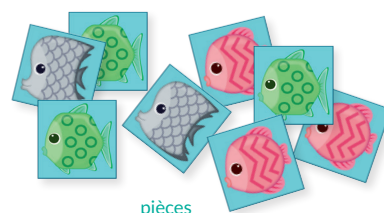
Chaque enfant dispose d'un plateau et de poissons de couleurs et de formes variées. Après avoir déposé une carte consigne sur le plateau, il positionne ses pièces en respectant les indices de lignes et de colonnes.

Le jeu propose 8 niveaux de difficulté : des premiers niveaux basés sur le terme à terme visuel jusqu'aux niveaux experts où certains emplacements restent vacants et où les critères (couleurs, formes, graphies) sont mixés ou symbolisés.

Utilisation : idéal en ateliers autonomes ou dirigés, lors de séances de remédiation pédagogique (APC) ou d'activités de rééducation visant à structurer la pensée logique et l'organisation spatiale.



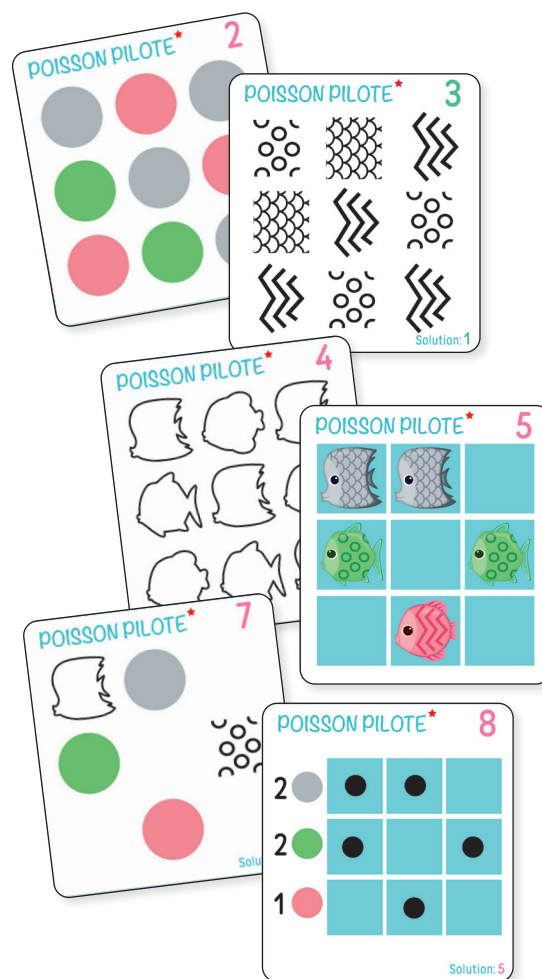
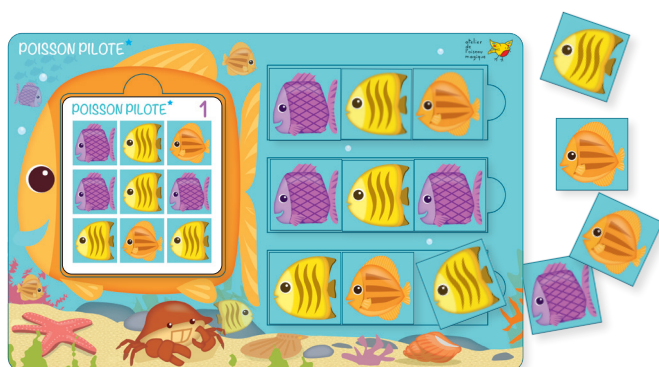
plateau



pièces

Objectifs développés

- Analyser et combiner plusieurs critères visuels
- Se repérer dans un tableau à double entrée
- Trier et classer des objets selon leurs caractéristiques
- Développer des stratégies d'observation et de validation



cartes consignes



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux poisson et 72 pièces poissons aimantées - 24 cartes consignes R°/V° (8 niveaux de difficulté). Extension : matériel pour 2 joueurs supplémentaires.

Réf. AS2102	Poisson pilote	178 €
Réf. AS2102.2	Extension : 2 joueurs suppl.	52 €

- Travailler la logique et le raisonnement
- Dénombrer des collections jusqu'à 6
- Développer le repérage spatial et la motricité fine

Outil idéal pour structurer sa pensée, ce jeu propose une approche ludique de la logique, de la discrimination visuelle et de l'orientation spatiale. L'enfant manipule des moitiés de coccinelles pour reconstituer un tout cohérent selon des critères de couleurs, de quantité et d'orientation.

Le jeu

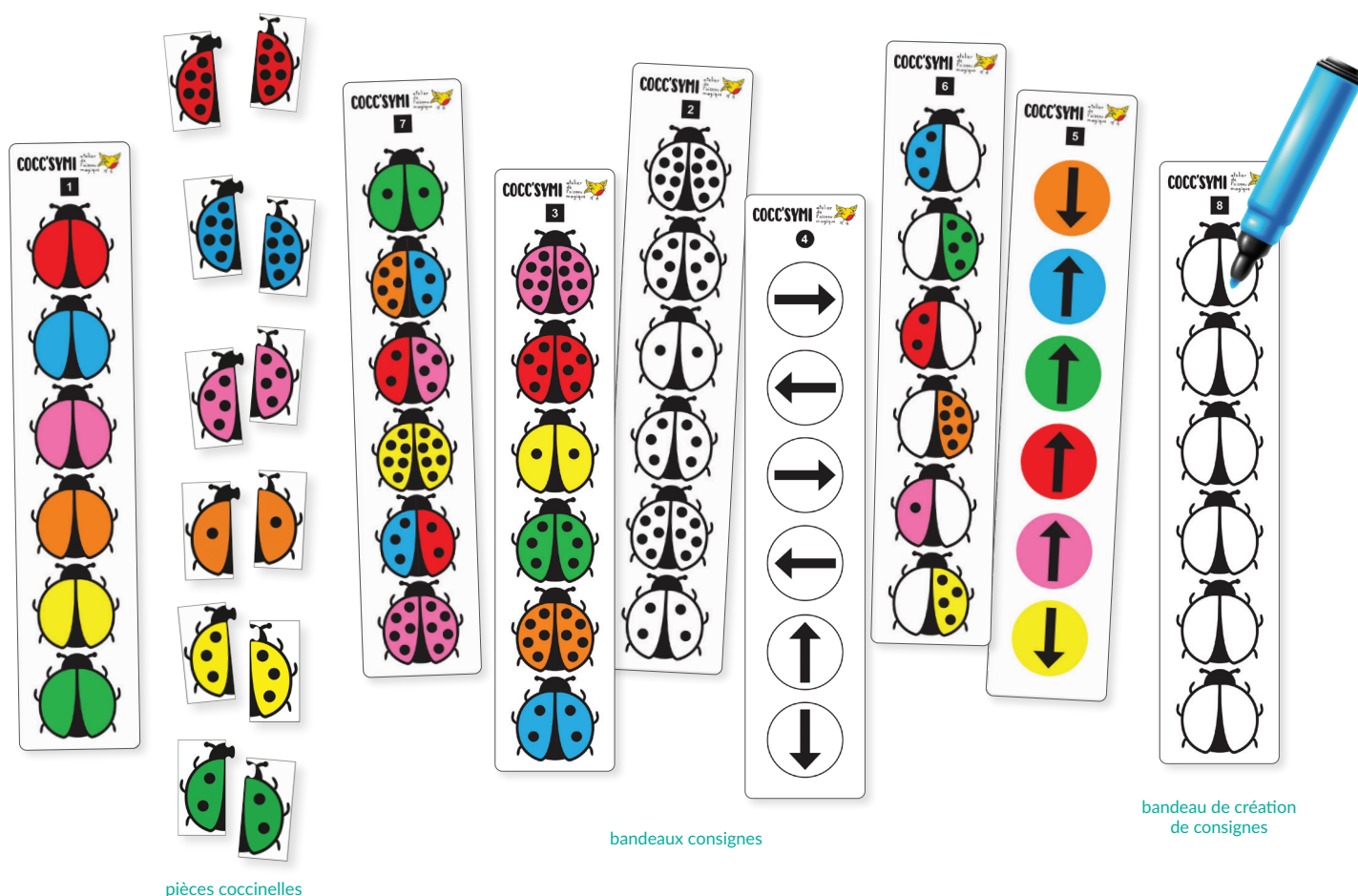
Trois modes complémentaires sont proposés : des ateliers individuels avec 8 niveaux de difficulté croissante, un jeu de groupe basé sur l'écoute de consignes orales et visuelles, et un mode aléatoire avec des dés pour stimuler l'engagement.

Un bandeau "création de consignes" permet à l'enseignant ou aux élèves de produire leurs propres consignes.

Utilisation : ateliers dirigés ou autonomes, remédiation (APC).

Objectifs développés

- Dénombrer des collections de 1 à 6 éléments
- Utiliser le vocabulaire spatial (avant, après, entre)
- Renforcer l'attention visuelle et la concentration
- Préparer au geste graphique et à l'écrit
- Maîtriser les notions de symétrie axiale



Démo vidéo

Matériel : 36 jetons coccinelles à assembler - 24 bandeaux consignes (8 niveaux) - 3 dés (couleurs, constellations, chiffres).

LES OURSONS GOURMANDS

Maryse LAISNÉ

NOMBRES ET QUANTITÉS

MS

GS

- Dénombrer des quantités jusqu'à 6
- Construire le nombre par combinaisons de collections
- Développer des stratégies d'anticipation
- Rechercher des compléments

Le jeu *Les oursons gourmands* permet aux élèves d'appréhender de façon ludique et par la manipulation la décomposition du nombre. Il favorise le raisonnement et la déduction par la résolution de problèmes.

Le jeu

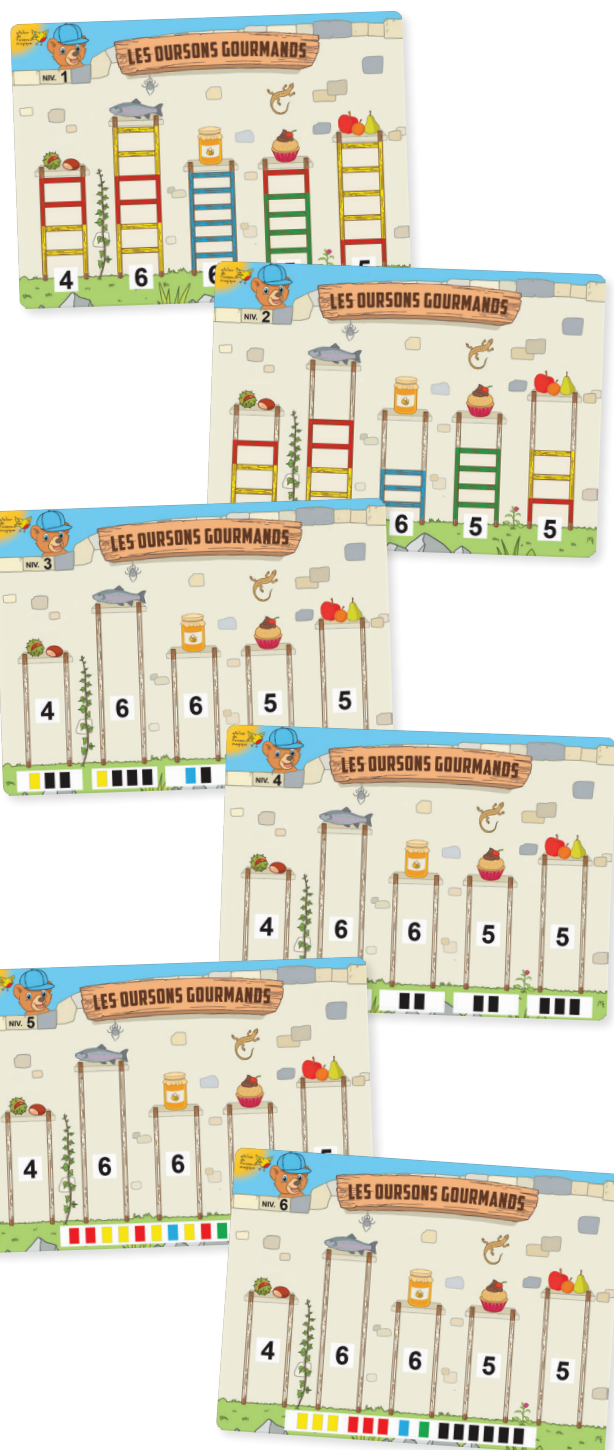
L'élève doit aider un ourson à atteindre des aliments en construisant des échelles. À l'aide de fiches consignes progressives (6 niveaux), il assemble des pièces de 1 à 4 barreaux pour atteindre une quantité de barreaux imposée.

Adaptations : un mode "dé" permet de passer d'un atelier individuel à un défi collectif de rapidité.

Utilisation : ateliers individuels, pédagogie différenciée, APC et remédiation.



pièces barreaux
et plateaux



cartes consignes
(6 niveaux)

Matériel : 6 plateaux individuels et 6 lots de pièces "barreaux" - 18 fiches consignes - 1 dé quantités et 1 dé couleurs. Extension : matériel pour 2 joueurs supplémentaires.

Réf. AS2302	Les oursons gourmands	179 €
Réf. AS2302.2	Extension : 2 plateaux suppl.	54 €

C'EST MA MAISON !

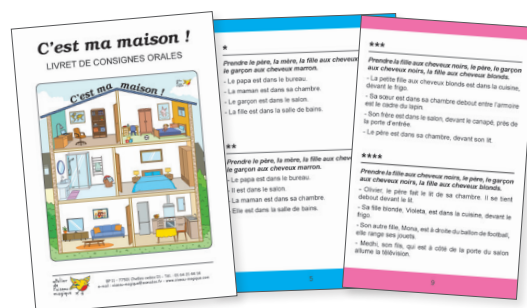
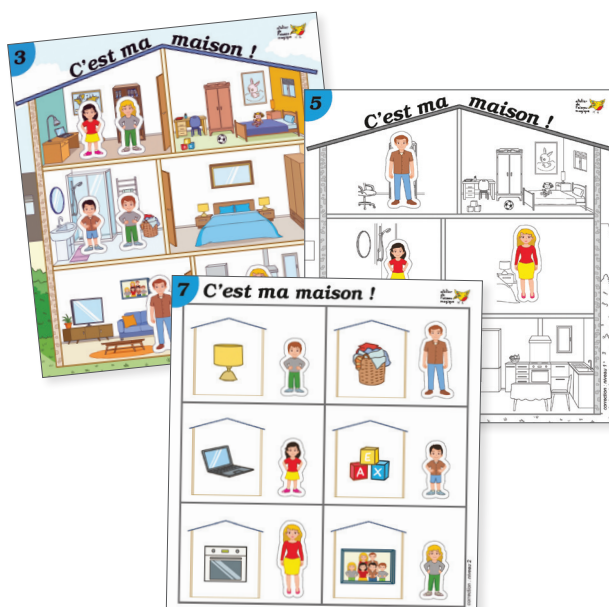
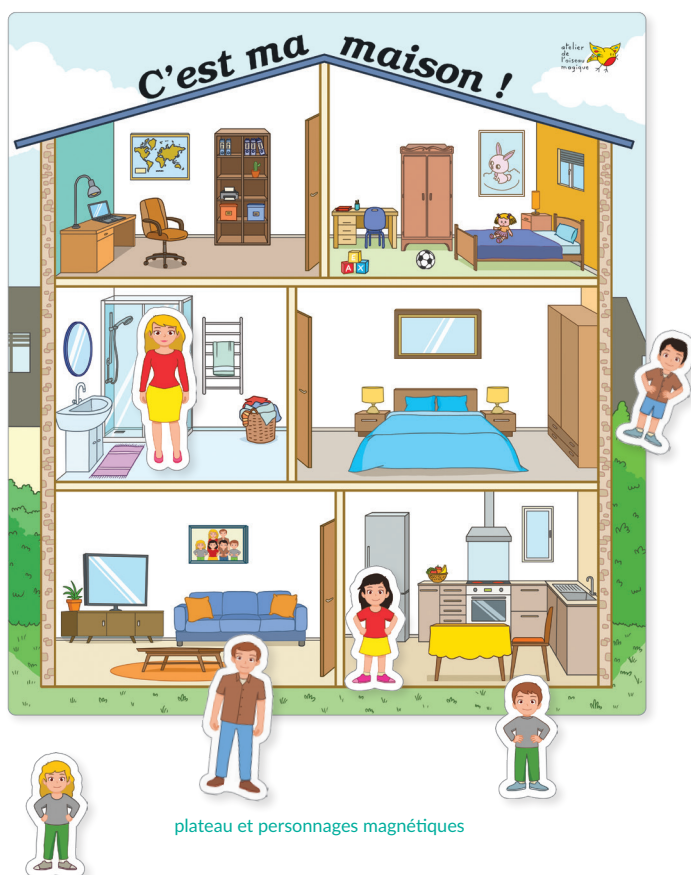
Hugo PATCHAT

- Développer le repérage spatial
- Acquérir le lexique de la maison et la catégorisation
- Comprendre des consignes visuelles ou orales

C'est ma maison propose aux jeunes élèves d'explorer l'organisation spatiale d'une maison à travers une vue en coupe réaliste. Le jeu sollicite l'observation fine pour identifier les membres d'une famille et les positionner avec exactitude dans leur environnement.

Le jeu

Chaque enfant dispose d'un plateau magnétique représentant les niveaux d'une maison. À l'aide de fiches consignes progressives, les élèves doivent placer les membres de la famille (père, mère, fils, fille) dans les pièces indiquées. Le jeu fonctionne en pédagogie différenciée : les premiers niveaux proposent une correspondance terme à terme, tandis que le niveau 4 exige la prise d'informations partielles et la déduction.



livret de consignes orales

Adaptations : le jeu est évolutif grâce à un livret de consignes orales, disponible séparément, qui permet de travailler la compréhension orale. Une extension propose également 6 niveaux supplémentaires pour les élèves plus âgés, mobilisant des compétences de repérage plus poussées.

Utilisation : ateliers de langage, travail en autonomie, petits groupes (4 à 6 joueurs), APC ou remédiation.

Objectifs développés

- Développer la discrimination visuelle
- Structurer l'espace plan : haut, bas, étages, gauche, droite
- Acquérir le lexique de la maison
- Exercer des capacités de déduction
- Trier et classer selon des critères de taille et de couleur



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux magnétiques - 36 personnages (magnets à coller) - 12 fiches consignes R°/V° (4 niveaux de difficulté). Extension : 18 cartes supplémentaires pour la moyenne section. Livret de consignes orales.

Réf. OFAS2401

Offre : C'est ma maison 6 joueurs
+ livret + extension

234 €

LES PUZZLES DE L'OISEAU MAGIQUE

PACHA

STRUCTURATION SPATIALE

PS

MS

GS

- Développer le repérage spatial
- Mobiliser l'attention visuelle
- Enrichir le lexique des saisons et du temps

Cette collection de six puzzles propose un matériel progressif pour travailler la structuration de l'espace et l'observation en maternelle. Chaque puzzle illustre un thème et offre un support riche pour décrire, comparer et nommer les éléments caractéristiques. Les cartes modèles accompagnent la prise d'indices, l'orientation des pièces et la verbalisation des actions.

Le jeu

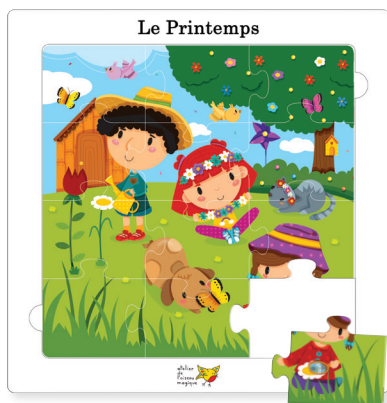
L'élève assemble un puzzle de 12 pièces représentant une scène. Les cartes modèles recto/verso guident la recherche d'indices visuels : formes, couleurs, détails. Le matériel favorise l'autonomie, la manipulation répétée et la mise en mots des observations. Les puzzles peuvent être utilisés en ateliers dirigés ou en autonomie pour renforcer les compétences visuo-spatiales.

Adaptations : les cartes consignes permettent de différencier les parcours : recherche libre, guidée ou par indices ciblés. Les puzzles peuvent être proposés en ateliers langage pour soutenir la description et la catégorisation.

Utilisation : en autonomie, individuellement, en petits groupes, en ateliers dirigés ou en APC.

Objectifs développés

- Repérer des indices de forme et de couleur
- Comparer des éléments caractéristiques
- Développer l'attention aux détails



plateaux et pièces



cartes consignes taille réelle



Matériel : 6 puzzles de 12 pièces – 4 cartes modèles R°/V° par puzzle, taille réelle.

Réf. OFAS2506	Offre : 6 puzzles de l'Oiseau Magique	169 €
Réf. AS2406.1	Puzzle Printemps	29 €
Réf. AS2406.2	Puzzle Été	29 €
Réf. AS2406.4	Puzzle Automne	29 €
Réf. AS2406.3	Puzzle Hiver	29 €
Réf. AS2506.1	Puzzle Jour	29 €
Réf. AS2506.2	Puzzle Nuit	29 €

- Observer formes et compositions
- Enrichir le lexique en contexte
- Se repérer dans l'espace

Les puzzles Inspirations proposent 6 puzzles de 40 pièces inspirés d'œuvres artistiques contemporaines. Ils permettent aux élèves d'explorer les formes, les couleurs et les compositions tout en développant la structuration de l'espace, la prise d'indices et la verbalisation autour des éléments visuels. La progressivité des modèles soutient les essais, l'orientation et l'encastrement des pièces.

Le jeu

Chaque puzzle présente une illustration artistique riche en détails. L'élève recherche les pièces à partir du modèle, repère les bords, observe les couleurs et les formes, puis assemble progressivement l'image. Les modèles recto/verso permettent une progression : modèle en couleurs avec découpes, modèle sans découpes, modèle noir et blanc, modèle partiel ou d'échelle différente.

L'élève reconstitue une œuvre d'art de 40 pièces. Le matériel propose un étayage progressif pour s'adapter au niveau de chaque enfant grâce aux modèles recto/verso : du guide visuel en couleurs avec lignes de découpe jusqu'à la recherche experte sur modèle en noir et blanc ou à échelle modifiée.

Adaptations : les différents modèles permettent d'ajuster la difficulté : couleurs, noir et blanc, découpes, échelles différentes ou modèles partiels. L'enseignant peut moduler la mise à disposition du modèle pour soutenir les stratégies de recherche.

Utilisation : ateliers d'arts visuels, petits groupes, autonomie, remédiation, observation guidée.

Objectifs développés

- Repérer les formes et les couleurs
- Décrire des éléments de l'illustration
- Enrichir le lexique artistique
- Verbaliser ses choix



inspiration James Rizzi



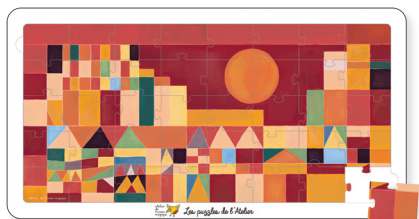
inspiration Sonia et Robert Delaunay



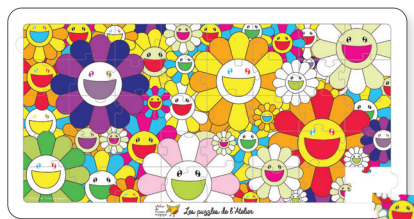
inspiration Niki de Saint Phalle



inspiration Roy Lichtenstein



inspiration Paul Klee



inspiration Takashi Murakami



cartes modèles taille réelle



cartes modèles taille réduite

puzzles + plateaux

Matériel : 6 puzzles de 40 pièces, avec ou sans plateaux – 3 cartes modèles R°/V° par puzzle - guide pédagogique.

Réf. AS2506.5	Puzzle : inspiration Paul Klee	27 €
Réf. AS2506.5P	Puzzle + plateau : inspiration Paul Klee	39 €
Réf. AS2506.6	Puzzle : inspiration Sonia et Robert Delaunay	27 €
Réf. AS2506.6P	Puzzle + plateau : inspiration Sonia et Robert Delaunay	39 €
Réf. AS2506.7	Puzzle : inspiration Roy Lichtenstein	27 €
Réf. AS2506.7P	Puzzle + plateau : inspiration Roy Lichtenstein	39 €
Réf. AS2506.8	Puzzle : inspiration Takashi Murakami	27 €
Réf. AS2506.8P	Puzzle + plateau : inspiration Takashi Murakami	39 €
Réf. AS2506-P1	Plateau seul (collection de l'Atelier)	12 €

Réf. OFAS2507	Offre : 6 puzzles + 6 plateaux	219 €
Réf. AS2506.3	Puzzle : inspiration James Rizzi	27 €
Réf. AS2506.3P	Puzzle + plateau : inspiration James Rizzi	39 €
Réf. AS2506.4	Puzzle : inspiration Niki de Saint Phalle	27 €
Réf. AS2506.4P	Puzzle + plateau : inspiration Niki de Saint Phalle	39 €

PUZZLES DE L'ATELIER : LES MÉTIERS

Anne GRÈS



STRUCTURATION SPATIALE

GS

- Observer formes et compositions
- Enrichir le lexique en contexte
- Se repérer dans l'espace

Les puzzles des métiers proposent 6 puzzles de 40 pièces conçus pour soutenir la structuration de l'espace et l'acquisition du lexique lié aux professions. Ils permettent d'observer, comparer et catégoriser des métiers variés tout en développant la prise d'indices, l'orientation des pièces et la verbalisation entre pairs. La mixité est valorisée grâce à la présence de personnages féminins et masculins exerçant les mêmes métiers.

Le jeu

Chaque puzzle représente un univers professionnel : boulangerie, pharmacie, aérospatial, hôpital, sport automobile, sécurité publique. L'élève recherche les pièces à partir du modèle, repère les bords, oriente les pièces et assemble progressivement l'image. Les fiches modèles recto/verso offrent une progression : modèle en couleurs avec découpes, modèle sans découpes,

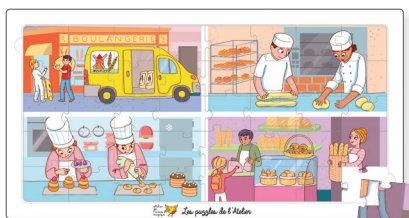
modèle noir et blanc, modèle partiel ou d'échelle différente.

Adaptations : la variété des modèles permet d'ajuster la difficulté selon les besoins : couleurs, noir et blanc, découpes, échelles différentes ou modèles partiels. L'enseignant peut moduler la mise à disposition du modèle pour soutenir les stratégies de recherche.

Utilisation : ateliers dirigés ou autonomes, petits groupes, remédiation, travail du lexique en contexte.

Objectifs développés

- Se repérer dans l'espace du puzzle
- Identifier des indices visuels
- Orienter et encastrier des pièces
- Catégoriser des métiers



La boulangerie



La pharmacie



Le sport automobile



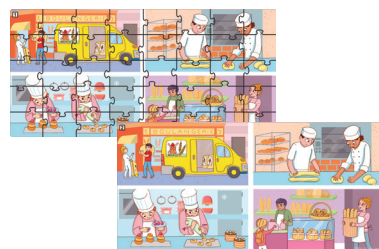
La sécurité publique



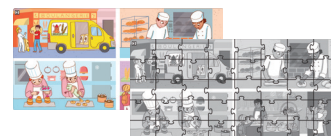
L'aérospatial



L'hôpital



cartes modèles taille réelle



cartes modèles taille réduite

puzzles + plateaux

Matériel : 6 puzzles de 40 pièces avec ou sans plateaux – 3 cartes modèles R°/V° par puzzle – illustrations de métiers – guide pédagogique.

Réf. OFAS2606.P	Offre : 6 puzzles + 6 plateaux	219 €
Réf. AS2606.1	Puzzle Le sport automobile	27 €
Réf. AS2606.1P	Puzzle Le sport automobile + plateau	39 €
Réf. AS2606.2	Puzzle La sécurité publique	27 €
Réf. AS2606.2P	Puzzle La sécurité publique + plateau	39 €

Réf. AS2606.3	Puzzle La pharmacie	27 €
Réf. AS2606.3P	Puzzle La pharmacie + plateau	39 €
Réf. AS2606.4	Puzzle La boulangerie	27 €
Réf. AS2606.4P	Puzzle La boulangerie + plateau	39 €
Réf. AS2606.5	Puzzle L'hôpital	27 €
Réf. AS2606.5P	Puzzle L'hôpital + plateau	39 €
Réf. AS2606.6	Puzzle L'aérospatial	27 €
Réf. AS2606.6P	Puzzle L'aérospatial + plateau	39 €
Réf. AS2506-P1	Plateau seul (collection de l'Atelier)	12 €

PAS SI BÊTES

Maryse LAISNÉ

ORIENTATION SPATIALE ET LOGIQUE

GS

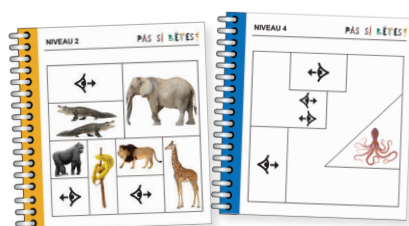
- Résoudre des problèmes simples par la manipulation
- Identifier et interpréter des informations visuelles
- Mobiliser une pensée logique pour anticiper et déduire

Ce jeu stimule la perception des formes et des tailles à travers la thématique attractive des animaux. Il développe le raisonnement logique et les capacités d'anticipation par la résolution de situations-problèmes à partir d'indices visuels et de contraintes spatiales.

Le jeu

Avec 9 à 13 pièces de puzzle représentant des animaux, l'élève doit compléter un plateau évidé selon 10 niveaux évolutifs. Il doit orienter chaque animal, en tenant compte d'indices codés et de contraintes d'orientation des pièces pour valider l'agencement final de l'ensemble.

Utilisation : jeu individuel ou ateliers tournants.



consignes visuelles progressives



plateau et pièces de puzzles thématiques



6 livrets de consignes thématiques

Matériel : 6 plateaux de puzzle et 6 livrets (savane, ferme, forêt, mer, insectes, oiseaux) de 10 niveaux - 6 lots de 9 à 13 pièces de puzzle thématiques - 1 fiche de suivi.

Extension : matériel pour un joueur supplémentaire.

Réf. AS2203	Pas si bêtes	167 €
Réf. AS2203.1	Extension : 1 plateau + 1 livret	30 €

EN VOITURE SYLLABES

Maude ROMBIT

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

GS

- Identifier et dénombrer les syllabes dans un mot
- Identifier les syllabes d'attaque et repérer des rimes
- Développer la discrimination auditive par le jeu

En voiture syllabes ! propose un ensemble de 96 cartes-mots composées de 1, 2 ou 3 syllabes permettant à l'élève d'exercer ses capacités de discrimination auditive. Sur la base d'une progression structurée, il invite l'élève à segmenter les mots en syllabes et à localiser les sons qui les composent.

Le jeu

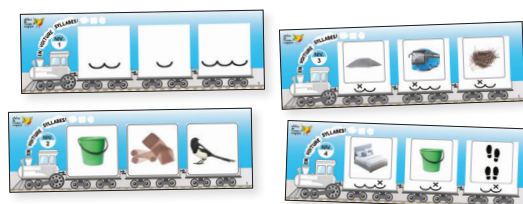
Chaque joueur doit compléter un train en plaçant dans trois wagons des cartes-mots correspondant à une consigne précise (nombre de syllabes, attaque ou rime). Un mode "devinettes" sollicite également l'écoute active.

Adaptations : kits complémentaires disponibles pour étendre l'atelier jusqu'à 8 joueurs.

Utilisation : ateliers dirigés, remédiation, APC.



plateau et cartes mots 1, 2, 3 syllabes



bandeaux consignes

Matériel : 6 plateaux - 96 cartes-mots composées de mots de 1, 2 ou 3 syllabes - 12 bandeaux consignes R°/V° (4 niveaux) - 1 livret de 96 consignes orales.

Extension : matériel pour 2 joueurs supplémentaires.

Réf. OFAS2403	En voiture syllabes (6 joueurs)	169 €
Réf. AS2403.2	Extension : 2 plateaux suppl.	45 €

1, 2, 3 MARTIENS

Patrice LE QUÉRRÉ



NUMÉRATION

PS

- Composer et décomposer des quantités jusqu'à 3
- Se repérer dans l'espace en manipulant des objets
- Mobiliser des premières compétences logiques

Jeu de manipulation et de structuration spatiale, 1, 2, 3 Martiens engage les élèves dans une activité concrète autour de la composition et de la décomposition des nombres jusqu'à 3. À travers des situations structurées, il favorise la construction du nombre et le développement de premières compétences numériques.

Le jeu

À partir de cartes consignes graduées, les élèves reconstituent des quantités de 1, 2 ou 3 martiens dans des soucoupes volantes de couleurs variables. Les premiers niveaux reposent sur des correspondances simples de petites quantités, puis introduisent progressivement la décomposition et la recombinaison de collections jusqu'à trois. Les cartes autocorrectives permettent une validation autonome et encouragent la persévérance.

Extension : la progression des cartes permet une différenciation fine. Une extension enrichit les situations avec des niveaux plus abstraits intégrant davantage de codages symboliques.

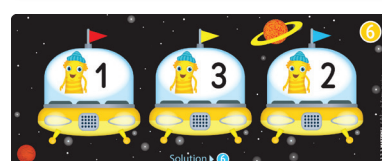
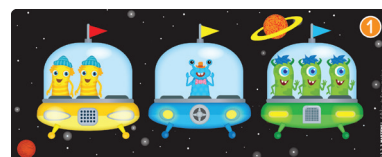
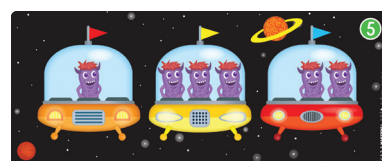
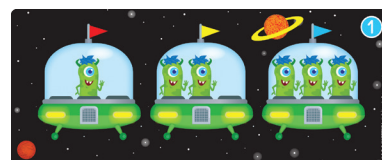
Utilisation : atelier autonome ou dirigé, individuel ou en petits groupes, APC.

Objectifs développés

- Observer de petites quantités
- Comparer des collections simples
- Associer des éléments pour constituer une collection
- Composer ou décomposer une quantité
- Relier différentes représentations du nombre
- S'engager et persévérer dans une tâche



plateau et pièces



cartes consignes

Matériel : 6 plateaux individuels de 36 pièces - 18 cartes consignes progressives R°/V°. Extension : 12 cartes consignes supplémentaires.

Réf. OFAS2601	Offre : jeu + extension	179 €
Réf. AS2601	1, 2, 3 Martiens	159 €
Réf. AS2601.1	Extension : 12 cartes suppl.	35 €

CHÂTEAU DES COMPTES

Maryse LAISNÉ

- Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 10
- Résoudre des problèmes additifs par la recherche de compléments
- Automatiser les calculs simples par la manipulation

Le *château des comptes* permet de résoudre des problèmes numériques en dénombrant, en combinant et en comparant des quantités, tout en articulant manipulation, repérage spatial et premiers raisonnements de calcul. Il favorise le passage à l'abstraction par la manipulation.

Le jeu

Sur un plateau illustré, l'élève place des pièces "pierres" pour remplir les emplacements des fenêtres du château. Selon les 10 niveaux de difficulté, il doit assembler des sous-quantités ou trouver les pièces manquantes pour atteindre le total imposé.

Utilisation : ateliers autonomes, remédiation, APC ou ateliers dirigés.



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux "façade de château" - 18 lots de pièces "pierres" R°-V° - 6 livrets de 10 niveaux progressifs. Extension : matériel pour 2 joueurs supplémentaires.

CONSTRUCTION DU NOMBRE

GS

CP

Objectifs développés

- Dénombrer et comparer des collections
- Comprendre et appliquer des consignes
- Comprendre les nombres et les quantités
- Rechercher des compléments à un nombre donné
- Se repérer dans l'espace



plateau et pièces "pierres"

fiches consignes (10 niveaux)

Réf. AS2103	Château des comptes	179 €
Réf. AS2103.2	Extension : 2 joueurs suppl.	57 €

LECTURE EN VUE

Maude ROMBIT

- Favoriser l'apprentissage du code
- Développer la conscience phonologique et alphabétique
- S'appuyer sur la manipulation et le jeu

Ce jeu accompagne les élèves dans l'acquisition progressive du code alphabétique en travaillant explicitement les correspondances entre phonèmes et graphèmes et la lecture de syllabes puis de mots. Sa progression permet de respecter le rythme de chaque élève et de répondre à l'hétérogénéité de la classe, tandis que la manipulation, l'association image-mot et l'approche ludique renforcent l'engagement, la mémorisation et l'autonomie des élèves.

Le jeu

Les élèves travaillent sur 72 mots référents. Ils comparent des mots complets et lacunaires (lettre ou syllabe manquante), utilisent des pistes de jeu pour obtenir des graphèmes et complètent leurs cartes. Le système d'autocorrection par retournement favorise l'autonomie.

Utilisation : ateliers dirigés, remédiation, APC.

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

GS

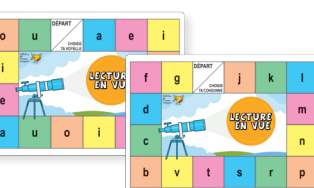
CP

Objectifs développés

- Identifier voyelles et consonnes
- Établir des correspondances graphophonologiques
- Encoder et décoder des syllabes simples
- Mémoriser l'orthographe lexicale



planches de 12 images



pistes de jeu voyelles et consonnes

cartes mots et étiquettes mots

Matériel : 144 cartes (72 images/mots, 72 avec lacunes) - 72 étiquettes mots - 2 pistes de jeu et 6 planches photos - 1 livret de devinettes - dés, pions et étiquettes mots.

Réf. AS2104	Lecture en vue	155 €
-------------	----------------	-------

OCTOPUS, LE JEU DES PIEUVRES

Patrice LE QUÉRÉ

STRUCTURATION DE L'ESPACE

GS

CP

- Se repérer dans l'espace
- Développer la motricité fine et la coordination œil-main
- S'engager dans la résolution de problèmes

Octopus, le jeu des pieuvres, est un jeu de manipulation et de réflexion qui permet aux élèves de se repérer dans l'espace tout en développant la compréhension de systèmes de codage visuel. En manipulant les pièces d'une pieuvre, l'enfant apprend à observer un modèle, à en extraire des informations pertinentes (formes, couleurs, orientations) et à passer d'une représentation abstraite (indices visuels, symboles ou flèches) à une réalisation concrète. Ce dispositif sollicite l'attention, la persévérance et l'analyse visuelle fine.

Le jeu

L'élève choisit une carte consigne parmi plusieurs niveaux de difficulté progressive. À partir des informations fournies, il doit reconstituer une pieuvre sur son plateau en respectant la forme, la couleur, la position et l'orientation des 17 pièces. Les premiers niveaux reposent sur une correspondance terme à terme, tandis que les niveaux avancés proposent des informations partielles ou entièrement codées (indices visuels, flèches). La forme spécifique des pièces offre une autocorrection naturelle.

Utilisation : ateliers de manipulation, séances de logique, autonomie, petits groupes, APC.

Objectifs développés

- Affiner la perception visuelle
- Raisonner et résoudre des problèmes
- Mobiliser l'attention et la concentration
- Développer l'autonomie



plateau et pièces



cartes consignes



carte code



Démo vidéo

Matériel : 6 plateaux de 17 pièces (3 modèles de pieuvres différents) - 18 cartes consignes R°-V° (6 niveaux progressifs) - 6 cartes Code servant de référentiel pour le décodage. Extension : 12 cartes supplémentaires.

Réf. OFAS2503	Offre : jeu + extension	190 €
Réf. AS2503	Octopus, le jeu des pieuvres	169 €
Réf. AS2503.1	Extension : 12 cartes suppl.	37 €

RALLYE LECTURE - LES ÉMOTIONS

Thierry BERNARD

- Lire et comprendre de façon autonome
- Identifier et interpréter les émotions de personnages
- Exprimer ses émotions à partir de fictions

Issu de la collection de littérature de jeunesse *Lire avec Capucine*, ce rallye lecture propose huit courts récits illustrés mettant en scène des situations du quotidien où les personnages éprouvent des émotions. Ces récits servent de base à des activités centrées sur la compréhension fine des textes, sur la diversité des émotions et des sentiments, ainsi que sur le développement de l'empathie.

La collection

Les thèmes abordés : la joie, la tristesse, la colère, la peur, la surprise, la fierté, la jalousie, la honte.

Les élèves lisent les ouvrages à leur rythme. Chaque lecture est suivie d'une fiche d'exploitation évaluant la compréhension fine et générale.

Objectifs développés

- Lire et comprendre des textes longs en autonomie
- Acquérir le lexique spécifique lié aux émotions
- Restituer des informations explicites et implicites
- Développer le jugement critique et la sensibilité



8 livres et leur fichier pédagogique

Matériel : 8 livres de 16 pages - Fichier d'exploitation et de corrections à dupliquer (52 pages).

Réf. AL2301	Rallye lecture 8 livrets + fichiers	99 €
Réf. AL2302	Rallye lecture 8 livrets suppl.	40 €

UNE TOUCHE DE LECTURE

Bénédicte RIBONEAU

- Comprendre des consignes orales et écrites
- Lire des énoncés pour prélever des informations
- Mobiliser l'attention et la mémoire de travail

Une touche de lecture place les élèves dans une situation de lecture où la compréhension de la consigne conditionne la réussite de la tâche. Ils travaillent la lecture attentive d'énoncés de complexité progressive et la recherche d'informations explicites à travers une tâche concrète et structurée.

Le jeu

Face à une scène illustrée, l'élève doit comprendre une consigne, lue par l'enseignant ou par lui-même selon le niveau, afin d'identifier précisément l'action à mener. La tâche consiste à prélever les informations utiles dans l'énoncé, puis à les mettre en œuvre par une action graphique contrôlée. Le jeu permet une utilisation différenciée, en écoute ou en lecture autonome, avec autocorrection.

Utilisation : ateliers, APC, autonomie, remédiation.

LECTURE

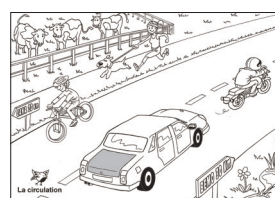
CP

CE1

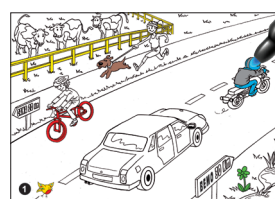
CE2

Objectifs développés

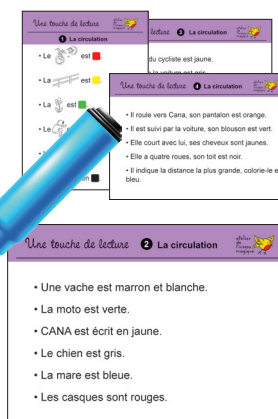
- Comprendre des consignes orales et écrites
- Prélever des informations explicites
- Mobiliser l'attention et la mémoire de travail
- Agir en fonction d'une consigne



12 cartes thématiques effaçables



4 niveaux de lecture par thème



Matériel : 12 cartes thématiques effaçables (A5) - 24 cartes consignes R°/V° (4 niveaux de lecture) - 24 cartes de correction.
Extension : 4 thèmes supplémentaires

Réf. OFAS2004	Offre : jeu + extension	194 €
Réf. AS2004	Une touche de lecture	165 €
Réf. AS2004.1	Extension : 4 thèmes suppl.	45 €

PRISONNIERS DE ROBOTOR

Émilie MARTIN – Françoise CLAIRET



FLUENCE

CE1

CE2

- Identifier les mots avec aisance
- Lire à voix haute avec fluidité
- Respecter la ponctuation et les groupes de sens

Ce jeu entraîne les élèves à développer une lecture fluide en travaillant quatre composantes essentielles : la vitesse, la précision, l'expressivité et le phrasé. Il permet d'automatiser l'identification des mots, de stabiliser un rythme de lecture naturel et de soutenir l'accès au sens grâce à une oralisation maîtrisée.

Le jeu

Les élèves avancent sur un plateau et piochent des cartes de fluence selon la couleur de la case. Chaque carte propose une activité ciblée : lecture rapide de listes analogiques, lecture de mots complexes, lecture expressive de phrases ou lecture en respectant les groupes de souffle. Les défis Robotor ajoutent des contraintes ludiques qui renforcent l'engagement et la motivation. Le premier joueur qui atteint la case "Arrivée" avec une carte de chaque couleur remporte la partie.

Adaptations : les cartes permettent de moduler la difficulté : expansions de phrases, logatomes, séries sémantiques, bulles de BD ou devinettes. Les défis Robotor introduisent des variations pour maintenir l'attention et favoriser la répétition.

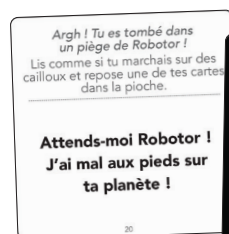
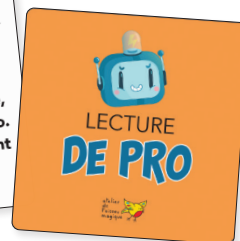
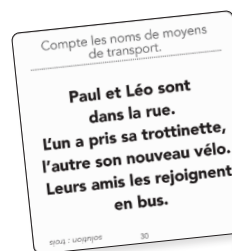
Utilisation : petits groupes, ateliers de lecture, APC, remédiation, entraînement régulier à la fluence.

Objectifs développés

- Automatiser l'identification des mots
- Lire avec fluidité
- Respecter ponctuation et groupes de sens
- Varier l'intonation selon le texte
- Lire avec expressivité
- Gagner en aisance en lecture à voix haute



plateau de jeu



cartes

Matériel : 1 plateau – 30 cartes Lecture Turbo – 30 cartes Lecture de Pro – 30 cartes Lecture Studio – 30 cartes Lecture Tempo – 20 cartes Robotor – pions – dé.

Réf. AS2604

Prisonniers de Robotor

159 €

ATELIERS DE LECTURE JUNIOR

Sabine SAPRENT

FRANÇAIS

CE1

CE2

- **Consolider la compréhension de lecture**
- **Maîtriser les règles de grammaire**
- **Comprendre et analyser des énoncés**

Cette mallette pédagogique propose une approche structurée pour renforcer l'étude de la langue. À travers 8 thèmes ciblés, elle permet de valider les acquis indispensables à la lecture fluide.

Le jeu

En autonomie ou en petits groupes, chaque élève traite une carte d'exercices :

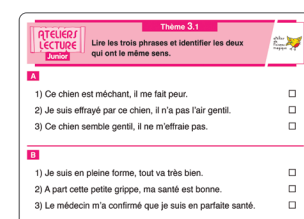
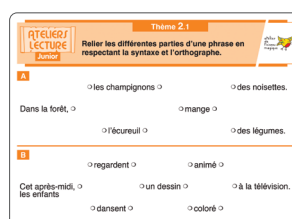
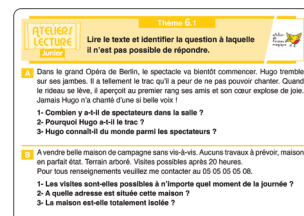
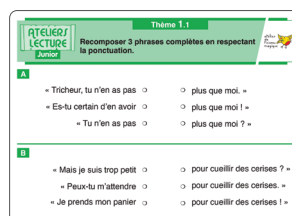
- Ponctuation : recomposer des phrases complètes
- Syntaxe : relier les bons segments de phrases
- Sens équivalents : trouver deux phrases de même signification
- Antonymes : identifier deux phrases de sens opposés
- Expressions : associer une expression à sa signification
- Inférences : identifier les questions sans réponse dans un texte
- Sujet/verbe : relier le sujet à la bonne phrase
- Logique de vérité : distinguer le vrai, le faux et le possible

Le suivi est facilité par une fiche individuelle et un livret de corrections rapides.

Matériel : 8 thèmes (64 cartes d'exercices effaçables) - 1 livret de correction - 1 fiche de suivi nominative.

Objectifs développés

- Développer une lecture fine et analytique
- Maîtriser la ponctuation et les accords grammaticaux
- Mobiliser des capacités d'analyse et de déduction
- Appliquer les règles de conjugaison en contexte



cartes d'exercices effaçables

Réf. AS2304

Ateliers de lecture junior

169 €

JE PENSE... DONC JE SUIS

Maude ROMBIT

- **Repérer des indices écrits et visuels**
- **Développer un raisonnement logique en lecture**
- **Mettre en œuvre des stratégies de lecture précises**

Ce jeu développe la compréhension de lecture en lien étroit avec l'observation d'images. L'élève apprend à prélever des informations visuelles, à comprendre des phrases de complexité progressive (description, négation, inférences) et à raisonner pour identifier un point de vue. Un dispositif d'autocorrection favorise l'attention et l'autonomie.

Le jeu

L'enfant observe une scène illustrée puis lit des cartes-phrases correspondant à l'un des 3 niveaux de lecture. Chaque phrase exprime la pensée d'un personnage ou d'un animal de la scène. Le joueur associe chaque phrase au bon protagoniste grâce aux indices visuels, puis vérifie ses réponses à l'aide du livret de correction codé. Le jeu se pratique individuellement ou à deux.

Utilisation : ateliers, autonomie, APC, remédiation.

LECTURE

CE2

CM1

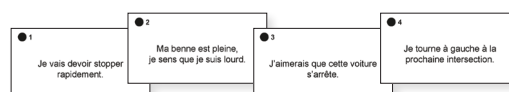
CM2

Objectifs développés

- Identifier des éléments écrits et visuels
- Lire en s'appuyant sur un raisonnement logique
- Mettre en œuvre des stratégies de lecture



grand plateau thématique et cartes phrases



Matériel : 96 cartes-phrases - 8 grandes planches (20 cm x 20 cm) illustrées thématiques - 1 livret d'autocorrection. Extension : 4 thèmes supplémentaires.

Réf. OFAS2405

Offre : jeu + extension

182 €

Réf. AS2405

Je pense... donc je suis

149 €

Réf. AS2405.1

Extension : 4 thèmes suppl.

53 €



Démo vidéo

MISSION POSSIBLE

Luc GALLIC

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CYCLE 2

CYCLE 3

- Résoudre des problèmes en mobilisant la numération et les calculs
- Prélever des informations pour vérifier des hypothèses
- Développer le raisonnement logique

Véritable banque de résolution de problèmes, ce jeu développe le raisonnement logique, la numération et le calcul à partir de situations motivantes. Il entraîne les élèves à prélever, organiser et interpréter des informations, favorise l'autonomie et s'inscrit pleinement dans une pédagogie différenciée.

Le jeu

Le jeu fonctionne sous la forme d'une enquête progressive. Seuls, en petits groupes ou en classe entière, les élèves (via une vidéoprojection) résolvent des problèmes mathématiques pour recueillir des indices. Après 10 indices récoltés, ils croisent les informations afin de résoudre une énigme et valider leur mission.

Utilisation : classe entière, ateliers autonomes, petits groupes, APC ou remédiation.

Cycle 2

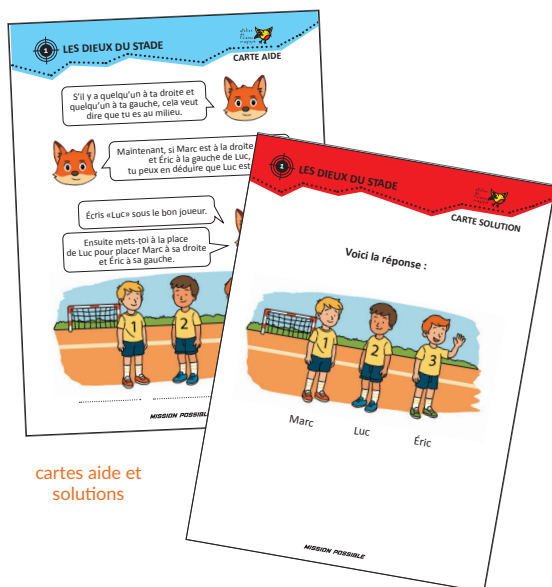


carte énigme

Cycle 3



carte énigme



cartes aide et solutions



cartes aide et solutions



Objectifs développés

- Mobiliser des stratégies de recherche et de raisonnement logique
- Lire, comparer et interpréter des données
- Prélever, organiser et vérifier des informations

Matériel pour chaque jeu : 30 cartes énigmes - 30 cartes d'aide et de solution R°-V° - Ressources numériques : fichiers pour vidéoprojection et impression. Extension : 25 énigmes supplémentaires.



Démo vidéo

	CYCLE 2	
Réf. OFAS2504	Offre : jeu + extension	228 €
Réf. AS2504	Mission possible cycle 2	159 €
Réf. AS2504.1	Extension : 25 énigmes suppl.	99 €

	CYCLE 3	
Réf. OFAS2605	Offre : jeu + extension	228 €
Réf. AS2605	Mission possible cycle 3	159 €
Réf. AS2605.1	Extension : 25 énigmes suppl.	99 €

MANIP' ET MATHS ÉVOLUTION

Lucie PERRENNE

- Utiliser un vocabulaire mathématique précis
- Résoudre des problèmes relevant des structures additives
- Passer d'une situation concrète à une représentation

Ce jeu propose des situations de recherche où l'élève manipule, expérimente et verbalise. À travers des supports concrets, il construit progressivement le sens des nombres et des opérations en observant l'évolution des quantités (ajouter, enlever, partager), ce qui favorise la modélisation et la compréhension des relations entre les données.

Le jeu

L'élève lit un énoncé, identifie les informations utiles, choisit un support de manipulation puis représente la situation à l'aide de jetons pour résoudre le problème posé. Cette démarche lui permet de manipuler, représenter, raisonner, calculer et favorise l'explicitation des procédures utilisées.

Le livret de correction détaillé permet un retour réflexif et une validation autonome.

Utilisation : travail en ateliers, pratique autonome, APC.



Démo vidéo

Matériel : 8 supports de manipulation - 40 cartes consignes progressives R°/V° - 96 éléments manipulables - 8 livrets d'autocorrection - 1 fiche de suivi. Extension : 2 thèmes supplémentaires.

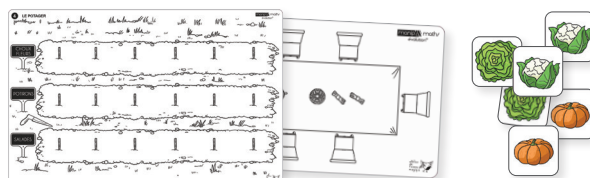
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CE1

CE2

Objectifs développés

- Donner du sens à la soustraction comme transformation de quantité
- Comprendre l'addition (composition et décomposition)
- Mobiliser les notions de double, moitié et égalité
- Prélever les informations utiles d'un énoncé



supports de représentation

jetons manipulables



bandeaux consignes

Réf. OFAS2204	Offre : jeu + extension	199 €
Réf. AS2204	Manip' et Maths Évolution	172 €
Réf. AS2204.1	Extension : 2 thèmes suppl.	43 €

LA BONNE ASSOCIATION

Maryse LAISNÉ

- Identifier des informations explicites
- Mettre en œuvre une lecture attentive
- Mobiliser des capacités de compréhension

Ce jeu développe l'identification des mots et la compréhension de textes courts en amenant l'élève à mettre en relation un énoncé écrit et des images. Travaillant à partir de phrases simples ou complexes, il favorise la différenciation en lecture.

Le jeu

L'élève doit lire un texte court et choisir l'illustration correspondante parmi quatre représentations très proches. Le dispositif propose 6 niveaux de difficulté croissante, incluant des pièges possibles fondés sur des ressemblances visuelles ou lexicales.

Utilisation : ateliers, autonomie, APC ou consolidation des apprentissages.

LECTURE

CE2

CM1

CM2

Objectifs développés

- Développer des stratégies de compréhension de lecture
- Trier des informations pour comprendre un texte
- Comprendre des textes courts et en restituer le sens
- Développer l'autonomie par l'autocorrection



cartes thématiques (14 thèmes)

cartes phrases simples et complexes

Matériel : 56 cartes-thèmes (14 thèmes) - 70 cartes « Phrases simples » - 70 cartes « Phrases complexes » - 1 livret autocorrectif

Réf. AS2105	La bonne association	159 €
-------------	----------------------	-------

LA TÊTE AU CARRÉ

Maryse LAISNÉ

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CM1

CM2

- Développer la compréhension de problèmes mathématiques
- Mobiliser des stratégies de raisonnement
- Consolider l'usage du vocabulaire mathématique
- Favoriser le calcul réfléchi

Ce jeu favorise l'organisation des informations d'un problème et la structuration de la pensée logique à travers des situations variées et stimulantes.

Le jeu

L'élève pioche 9 cartes représentant trois problèmes différents mélangés au cours d'une même situation. Il trie les cartes selon leur nature (énoncé, question, résultat), puis les associe pour reconstituer trois problèmes complets. Un système d'autocorrection lui permet de valider ses réponses en autonomie.

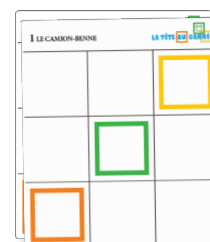
Utilisation : ateliers, autonomie, APC ou consolidation des apprentissages.

Objectifs développés

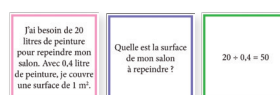
- Identifier les données utiles dans une situation-problème
- Mettre en œuvre des procédures de résolution et de contrôle
- Valider un résultat en mobilisant des outils de référence



plateau et cartes de résolution de problèmes



cartes consignes



livret autocorrectif

Matériel : 20 thèmes - 9 cartes de résolution de problèmes par thème (3 énoncés, 3 questions, 3 résultats avec calculs) - 1 carte de consigne - 6 planches de jeu à compléter - 1 livret de correction - 1 fiche d'autocorrection - 1 fiche de suivi des apprentissages.

Réf. AS2205

La tête au carré

169 €

APPARIO

MOSS

TRANSVERSALITÉ

GS

CP

CE1

CE2

CM1

CM2

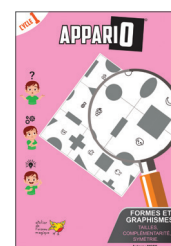
- Développer la pensée logique par des défis progressifs
- Ancrer les savoirs grâce à la manipulation
- Renforcer l'autonomie

Appario est un concept autonome et autocorrectif qui fonctionne comme un casse-tête.

Il consiste à replacer neuf pièces de forme carrée sur une grille. Pour cela, il faut réussir à appairer leurs faces.

La correction consiste à comparer la grille réalisée à la grille de référence. Des symboles facilitent cette tâche.

Utilisation : ateliers, autonomie, APC ou consolidation des apprentissages.



Réf. AS2310	Calcul mental additions C2	37 €
Réf. AS2311	Calcul mental additions C3	37 €
Réf. AS2312	Calcul mental soustractions C2	37 €

Matériel : Fichier de 32 pages photocopiables - Cinq ateliers évolutifs avec pour chacun cinq niveaux de réalisation.

Réf. AS2313	Calcul mental soustractions C3	37 €
Réf. AS2314	Calcul mental multiplications C2	37 €
Réf. AS2315	Calcul mental multiplications C3	37 €
Réf. AS2316	Vocabulaire C2	37 €
Réf. AS2317	Vocabulaire C3	37 €
Réf. AS2407	Quantités jusqu'à 10 GS/CP	37 €
Réf. AS2408	Lecture CP	37 €
Réf. AS2409	Formes et graphismes	37 €

FACTURATION

--	--	--	--	--

Tél. _____

E-mail _____

Siret _____

Nos références	IBAN							BIC / SWIFT
bancaires :	FR76	3000	3035	3500	2200	0315	067	SOGEFRPP

[illegible]

Signature et cachet

RÉFÉRENCES & TARIFS

Nos références encore disponibles

Cycle 1

AS0803	Balade dans 6 histoires	130,00 €
AS1002	Gomm'art	125,00 €
AS1106	Bien casé - 1 joueur suppl.	31,00 €
AS1301	Méli-mélo de couleurs	130,00 €
AS1502	Bouquets fous !	109,00 €
AS1302.2	Les mots cachés - lettres minuscules	32,00 €
AS1608.1	Transposition 1 plateau suppl.	10,00 €
AS1609.1	Coccimod 1 plateau suppl.	25,00 €
AS1610	Coccimagic	48,00 €
AS1701	À tire d'ailes	160,00 €
AS1701.1	À tire d'ailes compl. bicolore	21,00 €
AS1807	Casse-tête à la ferme 2 joueurs	127,00 €
AS2202	Combi-van	149,00 €
AS2202.1	Combi-van cartes consignes suppl.	29,00 €
AS2301	Bille de clown	162,00 €
AS2303	Au fil des couleurs	149,00 €
AS2104	Lecture en vue	155,00 €

Cycle 2

AS1306	De temps en temps	125,00 €
AS1406	La clé des problèmes	125,00 €
AS1504	Sous tous les angles	120,00 €
AS1606	Démesures, dénombrements, décimaux	130,00 €
AS1405.1	Dragon des syllabes compl. 128 étiquettes	18,00 €
AS1704.1	Du mot à l'image - plateau suppl.	49,00 €
AS1705	L'air du temps	120,00 €
AS1705.1	L'air du temps 1 plateau suppl.	28,00 €

Cycle 3

AS0507	Le tour du verbe 1	130,00 €
AS1006	Défi maths CM1 "Mesures"	125,00 €
AS1108	Dans le bon sens	130,00 €
AS1205	Acrobates de la grammaire	153,00 €
AS1206	Ask and answer	125,00 €
AS1407	Histori cartes	125,00 €
AS1706	Evolugramm	125,00 €

Livrets et Livres à jouer

AF1603	L'école	12,50 €
AF1604	La ferme	12,50 €
AF1605	Le camping	12,50 €
AF1606	Prince, princesse et compagnie	12,50 €
AF1607	La maison	12,50 €
AF1608	Le garage	12,50 €
AF1609	Les pirates	12,50 €
SJL1905	Dans la rue...	9,95 €
SJL1901	La mare et ses barboteurs	9,95 €
SJL1902	Les animaux du pré	9,95 €
SJL1904	Les formes	9,95 €
SJL1903	Mais où sont-ils ?	9,95 €

Ateliers d'images

AV0701	Isidore Grandmenteur	12,00 €
AV0901	Lambert, petit enquêteur	12,00 €
AV0902	Une goutte d'Afrique	12,00 €
AV0903	Le voyage des couleurs	12,00 €
AV0904	Petit Noël	12,00 €
AV1001	Les nescargots	12,00 €
AV1002	Vermatou, écolo	12,00 €
AV1003	Clic-clac à la ferme	12,00 €
AV1101	Les rencontres du Petit Chaperon rouge	12,00 €
AV1103	Tony citoyen	12,00 €
AV1201	Mon premier potager	12,00 €
AV1203	Appolonia, la sorcière	12,00 €
AV1401	Si le loup y était !	12,00 €
AV1402	Tous en bonne santé	12,00 €
AV1501	Tempo, au fil du temps	12,00 €
AV1502	Bruimages	12,00 €
AV1601	Loupi, le loup poli	12,00 €
AV1701	L'eau, c'est la vie	12,00 €
AV1801	Flocon dans le Grand Nord	12,00 €



Retrouvez l'ensemble de nos produits, les nouveautés et les offres du moment sur : www.oiseau-magique.com

Tarifs TTC indicatifs en vigueur
au 1er septembre 2026, susceptibles de modification.

Octopus,

le jeu des pieuvres

CYCLE 1 ET 2



18 cartes consignes



Se repérer
dans l'espace



Développer
la motricité fine



S'engager dans une
démarche de résolution
de problèmes



Octopus est un jeu de manipulation et de réflexion qui permet aux élèves de **se repérer** et **s'orienter** dans l'espace, tout en développant la compréhension de **systèmes de codage visuel**.



Voir la vidéo



atelier
de
l'oiseau
magique

