

Argumentaires

Sommaire

Nathan - Duo - A, B, C -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Blocs pour compter -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Boîtes à lettres -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Géoplans - Pour 2 enfants -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier des mots 1 -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Imagier sonore des petits -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier des mots 2 -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier des mots 3 pour 2 enfants -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Quadricodage pour 2 enfants -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Syllabes -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Labycubes -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Premiers parcours codés pour 2 enfants -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Compléments du nombre pour 2 enfants -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Les chaussettes magnétiques -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Atelier Triolo -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Le bon sens des mots -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Labolud® Perfectionnement -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Labolud® Découverte -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Labolud® Entrainement -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Boulcolor -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Le Bon Sens des Syllabes -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - 4,5,6 je compte -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - 1, 2, 3, je compte -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Jouons avec 1, 2, 3 -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - Mains magnétiques pour compter -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - 1, 2, 3 Coloredo -	Erreur ! Signet non défini.
Nathan - DéfiNombres -	Erreur ! Signet non défini.



DUO - A, B, C

Code : 3133093010070 - 4069650

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS**Duo - A, B, C est un jeu de manipulation en bois original et astucieux.****L'enfant s'approprie l'alphabet et les correspondances entre les trois écritures des lettres en associant leurs graphies deux à deux.**

Informations techniques

- 1 plateau en bois verni (L/l/ép. socle : 42 x 32 x 1,3 cm).
- 52 lettres mobiles : 26 lettres en capitales et 26 lettres recto verso en script et en cursives (L/l/ép. lettre : 7,5 x 7,5 x 0,4 cm).
- Poids : 0,87 kg
-

Descriptif du produit

- Les lettres mobiles s'encastrent dans le plateau et s'emboîtent facilement entre elles, à angle droit.
- Le plateau est le support de nombreux jeux individuels ou en petits groupes : trier les lettres par graphie, ranger dans l'ordre alphabétique, associer les graphies entre elles, trouver la lettre manquante, trier les voyelles (en rouge) et les consonnes (en bleu), etc.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES**Connaître les lettres de l'alphabet.
- Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



BLOCS POUR COMPTER

Code : 3133093301574 - 4069642

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS

Blocs pour compter est un support collectif pour découvrir autrement les nombres et apprendre à compter de façon ludique.

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 27 blocs en bois illustrés sur 2 faces : collection de perles et écriture chiffrée.
- L/I bloc : 4 x 2,5 cm ; H : de 1 à 10 cm.
- Poids : 1.18 kg
-

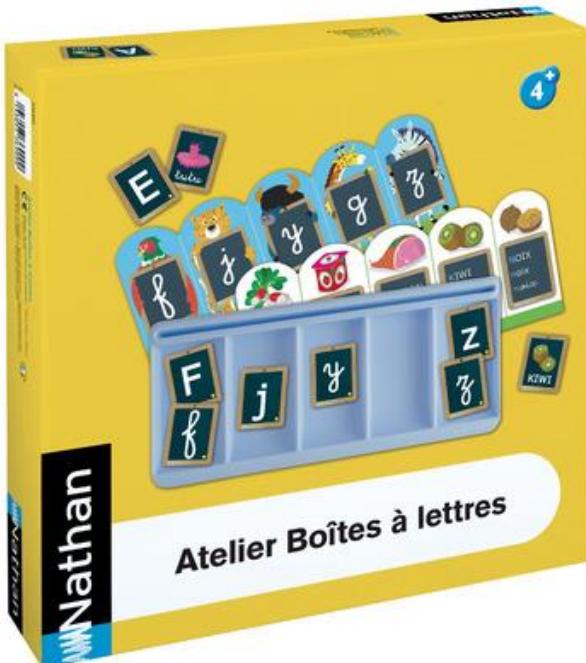
Descriptif du produit

Les enfants manipulent les quantités et les nombres en empilant les blocs et/ou en les positionnant côté à côté. Mis en situation de recherche, ils comparent, complètent, ajoutent, enlèvent, rangent dans l'ordre croissant, jouent avec les doubles, etc.

- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES**Dénombrer, construire et comparer des collections jusqu'à 10.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.
- Composer et décomposer des quantités.
- Créer des automatismes des compléments à 10.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



ATELIER BOÎTES À LETTRES

Atelier Boîtes à lettres

Code : 3133093369000 - 4069649

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE - Langage

L'atelier d'entraînement Boîtes à lettres pour 2 enfants permet de développer les compétences liées à la reconnaissance des lettres de l'alphabet et à la découverte du principe alphabétique.

Informations techniques

- L'atelier comprend :
- - 36 fiches consignes réparties en 6 séries de 6 fiches.
- - 117 jetons en carton (111 jetons-lettres et 6 jetons-mots dans les 3 graphies).
- - 2 boîtes de tri en plastique (27 x 12 cm).
- - 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.256 kg
-

Descriptif du produit

Chaque enfant dispose d'une boîte à lettres dans laquelle est insérée une fiche consigne. À l'aide des jetons correspondants, il doit compléter les cases de la boîte en respectant chaque consigne. Par l'observation et la manipulation de jetons-lettres et de jetons-mots, les élèves prennent conscience qu'une même lettre peut être représentée de plusieurs façons et qu'un mot est constitué de plusieurs lettres, dans un ordre précis.

Progression des activités : elles s'organisent autour de 36 fiches consignes réparties en 6 séries de 6 fiches. Dans les deux premières séries, les lettres sont regroupées par similitude graphique.

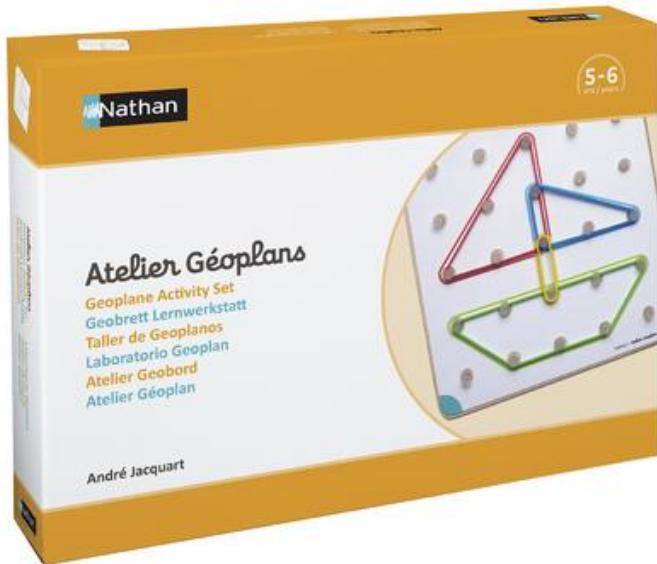
- Série rose : lettres capitales.
- Série bleue : lettres cursives.
- Série orange : lettres en script.
- Série violette : les 3 écritures des lettres.
- Série verte : les 3 écritures d'un mot.
- Série rouge : la composition d'un mot.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Apprendre les lettres de l'alphabet dans les trois graphies : capitale, cursive, script.
- Comprendre qu'un mot est constitué de plusieurs lettres.
- Reconnaître la première lettre et la dernière lettre d'un mot.
- Savoir composer un mot (4 lettres).

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



ATELIER GÉOPLANS - POUR 2 ENFANTS

Atelier Géoplans

Code : 3133093405074 - 4069633

TVA : 20 %

Age : À partir de 5 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

Atelier Géoplans - Pour 2 enfants propose des activités progressives pour découvrir et réaliser des formes géométriques planes simples.

Informations techniques

- 8 fiches recto verso perforées en papier indéchirable (15,5 x 15,5 cm).
- 12 cartes-consignes (8 x 8 cm).
- 2 Géoplans en bois avec 25 plots en plastique (L/l/ép. socle : 16 x 16 x 0,8 cm).
- 128 élastiques de 4 tailles et de 4 couleurs.
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1,16 kg
-

Descriptif du produit

Chaque enfant dispose d'un Géoplan, d'élastiques de tailles et de couleurs différentes, d'une fiche d'activité perforée à placer sur le socle en bois (ou à côté) et/ou d'une carte-consigne. Mis en situation de recherche, l'enfant apprend à reproduire des formes en respectant leur couleur et leur positionnement sur le Géoplan.

PROGRESSION DES ACTIVITÉS

Le fichier organisé en 5 niveaux de difficulté progressive conduira l'enfant à reproduire une configuration et à se repérer dans un espace quadrillé.

- Exemples d'activités : Fiches perforées seules : Niveau 1 - Niveau 2
- Fiches perforées associées à une carte-consigne : Niveau 3 - Niveau 4
- Carte-consigne seule : Niveau 5
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Savoir nommer quelques formes planes (carré, rectangle, triangle) et leurs caractéristiques (sommet, côté).
- Reproduire une configuration à partir d'un modèle.
- Se repérer dans un espace quadrillé.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



ATELIER DES MOTS 1

Atelier des mots

Code : 3133093422149 - 4069651

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE

Atelier des mots 1 pour 2 enfants est un atelier d'entraînement qui propose de découvrir et d'aborder le principe alphabétique de manière simple et efficace. Les enfants commencent à composer quelques mots en autonomie.

Informations techniques

- L'atelier comprend :
- - 24 fiches d'activités (4 séries de 6 fiches).
- - 2 réglettes en plastique transparent à 6 plots.
- - 66 pions-lettres en plastique : (33 capitales, 33 minuscules d'imprimerie) + 2 pions vierges.
- - 1 livret pédagogique.
- • *L/I fiche-modèle : 24 x 9 cm.*
- • *L/I : réglette : 23 x 4 cm.*
- • *L/I : pion-lettre : 3,5 x 3,5 x 1 cm.*
- Poids : 0.94 kg
-

Points forts

Les réglettes peuvent se clipser entre elles pour écrire un même mot en capitales et en minuscules

Descriptif du produit

L'enfant apprend à reconnaître les lettres de l'alphabet et à reproduire des mots simples, d'après un modèle. La présentation de mots isolés, accompagnés d'une illustration, favorise la correspondance entre l'oral et l'écrit.

Les 24 fiches d'activités sont réparties en 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive (mots de 3, 4, 5 et 6 lettres).

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Connaitre les correspondances entre écriture capitale et écriture script.
- Reconnaître et reproduire des mots simples (3 à 6 lettres).
- Écrire des mots en utilisant les lettres.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



IMAGIER SONORE DES PETITS

Imagiers sonores

Code : 3133093422194 - 4069641

TVA : 5,5 %

Age : À partir de 2 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

L' imagier sonore des petits propose des jeux d'association son/image, à mener en ateliers dirigés, pour découvrir l'environnement proche et s'approprier le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne.

Informations techniques

- La boîte contient :
 - 1 livret pédagogique.
 - 30 grandes photos en couleurs (L/I : 29,7 x 21 cm).
 - 30 petites photos en couleurs format carte (L/I : 12 x 8,5 cm).
 - 1 CD audio (durée : 54 minutes). Un lien vers les sons (fichiers MP3 téléchargeables) est indiqué dans le livret.
- Poids : 1,36 kg
-

Descriptif du produit

Avec 1 CD audio et 60 photos, en 2 formats, les élèves explorent 6 thèmes : les animaux, la musique, les objets, les transports, les loisirs, les expressions du visage. Les situations renvoient à des expériences de la vie quotidienne.

- Le grand format favorise les activités d'observation et de description. - Le format carte facilite la manipulation par les petits et la mise en place des jeux.

- Le CD audio contient les sons associés à chaque image.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Développer l'écoute : différencier des sons, associer un son et une image.
- Développer le langage oral : s'exprimer, savoir nommer les objets ou animaux, les actions (verbes).
- Apprendre à lire une image.
- Développer la mémoire visuelle et auditive.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



ATELIER DES MOTS 2

Atelier des mots

Code : 3133093422293 -4069652

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE

Atelier des mots 2 pour 2 enfants est un atelier d'entraînement qui propose des activités d'écriture en autonomie pour initier les enfants à l'écrit et leur faire comprendre son fonctionnement.

Informations techniques

- L'atelier comprend :
 - 36 fiches-modèles (6 séries de 6 fiches).
 - 2 planches lignées magnétiques.
 - 71 lettres et 1 tiret magnétiques.
 - 1 planche de rangement magnétique.
 - 1 livret pédagogique.
 - *L/l planche : 33 x 11,5 cm.*
 - *L/l lettre : 2,8 x 1,7 cm.*
 - *L/l fiche-modèle : 21 x 6 cm.*
- Poids : 0.914 kg
-

Descriptif du produit

Les 36 fiches modèles de difficulté progressive comportent des mots simples, des mots accentués, des mots composés avec trait d'union ou complément du nom. La planche de rangement permet de s'entraîner à ranger les lettres dans l'ordre alphabétique.

Progression des activités : elles s'organisent autour de 36 fiches modèles de difficulté progressive réparties en 6 séries de 6 fiches.

- Série des carrés : mots simples de 6 lettres.
- Série des ronds : mots simples de 7 à 9 lettres.
- Série des triangles : mots simples de 7 à 10 lettres.
- Série des étoiles : mots simples avec accent.
- Série des coeurs et série des fleurs : mots composés.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Ranger les lettres dans l'ordre alphabétique.
- Reconnaître et reproduire des mots simples (6 à 10 lettres) ou composés en respectant la

segmentation et la ponctuation.

- Se familiariser avec le sens de l'écriture.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



ATELIER DES MOTS 3 POUR 2 ENFANTS

Code : 3133093428165 - 4069653

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE - Moyenne section

Domaine :

Atelier des mots 3 pour 2 enfants est un atelier conçu pour entraîner les enfants à construire des mots à l'aide de lettres cursives mobiles magnétiques. Les fiches consignes, de difficulté progressive, facilitent l'autonomie et permettent une autocorrection au verso.

Informations techniques

- 30 fiches d'activités recto verso : 5 séries de 6 fiches (24 x 9 cm).
- 2 planches lignées magnétiques (17 x 7,5 cm).
- 52 lettres magnétiques cursives (H : 6 cm ; L : 1,3 à 2,8 cm).
- 1 planche de rangement magnétique (31 x 21 cm).
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1,02 kg
-

Descriptif du produit

Les enfants s'entraînent à construire des mots sur leur support magnétique à l'aide des lettres cursives en répondant à la consigne de leur fiche, puis ils la retournent pour s'autocorriger.

PROGRESSION DES ACTIVITÉS

Les 30 fiches d'activités sont organisées en 5 séries de 6 fiches de difficulté progressive. À chaque série correspond un thème.

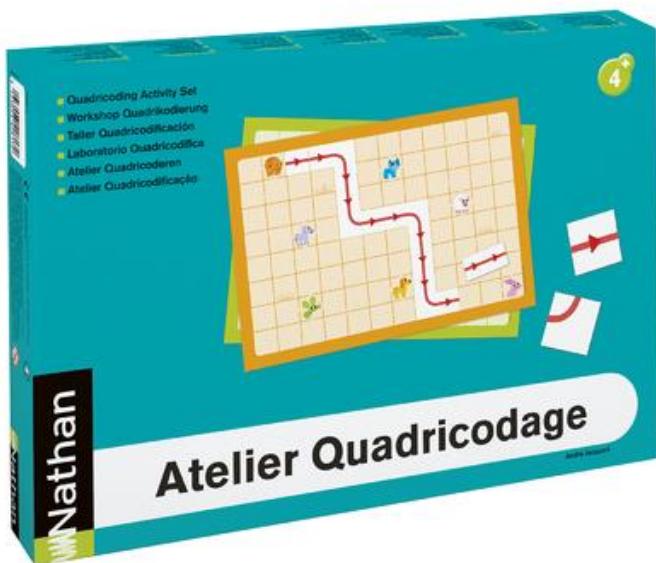
Au recto : la consigne avec le mot en photo.

- Au verso : la correction avec le mot dans les trois écritures. Série orange - Les vêtements : Chaque lettre est séparée par un trait vertical pour faciliter la reconnaissance.
- Série verte - Les fruits : Les mots sont écrits sans séparation des lettres.
- Série rouge - Les animaux : Les lettres sont présentées dans le désordre.
- Série jaune - Les loisirs : Les mots sont écrits en capitales d'imprimerie et en script.
- Série bleue - Les moyens de transport : Des lettres du mot sont manquantes.
- COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- - Connaître les lettres de l'alphabet et les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales.
 - - Segmenter un mot en lettres.
- Écrire seul un mot.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



ATELIER QUADRICODAGE POUR 2 ENFANTS

Code : 3133093428172 - 4069632

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

Atelier Quadricodage pour 2 enfants est un atelier conçu pour réaliser des parcours sur un quadrillage en utilisant des pièces magnétiques de différentes natures et dont les quantités peuvent être imposées.

Informations techniques

- 24 fiches d'activités (15 x 10 cm).
- 2 planches magnétiques recto verso (32,5 x 22,5 cm).
- 46 pièces magnétiques : 23 pièces flèches rouges et 23 pièces flèches violettes.
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.04 kg
-

Descriptif du produit

L'organisation de l'atelier est très souple et pratique : les enfants, munis chacun d'une planche et de 23 pièces magnétiques facilement différenciables par leur couleur, peuvent travailler ensemble sur l'une des 24 fiches d'activités. Les parcours à réaliser correspondent à des niveaux de difficulté différents pour favoriser le questionnement et permettre un travail différencié.

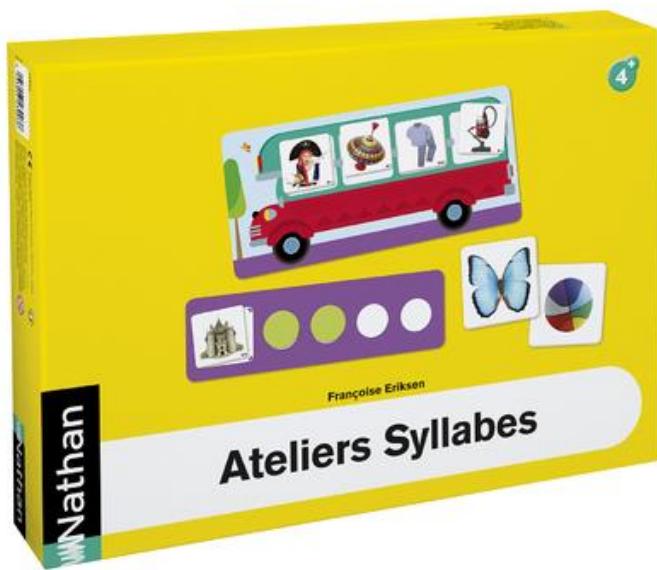
PROGRESSION DES ACTIVITÉS

- Les 24 fiches d'activités sont organisées en 4 séries de 6 fiches de difficulté progressive. Dans chaque série, 3 fiches permettent de travailler avec le recto de la planche (les animaux sauvages) et 3 fiches avec le verso (les animaux familiers). Série rond : le parcours est représenté ; le choix des pièces est libre.
- Série carré : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; aucune quantité n'est imposée.
- Série triangle : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; certaines quantités sont imposées.
- Série étoile : les points de départ, d'arrivée et les types de pièces sont donnés ; toutes les quantités sont imposées.

- COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES
 - - Se repérer et s'orienter sur un quadrillage.
 - - Se déplacer sur un quadrillage, d'un point de départ à un point d'arrivée donnés.
 - - Repérer l'orientation d'une pièce.
- Repérer des longueurs (nombre de cases).

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



ATELIER SYLLABES

Code : 3133093430038 - 4069642**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 4 ans**Niveau :** MATERNELLE**Domaine :**

Ateliers Syllabes est un outil complet pour développer la conscience syllabique et manipuler les syllabes orales par des activités simples, répétitives et complémentaires.

Informations techniques

- La boîte contient : 6 planches d'activités recto verso magnétiques (23 x 10,5 cm).
- 6 planches d'activités magnétiques pour dénombrer les syllabes (20 x 6 cm).
- 46 cartes photos magnétiques (10 x 10 cm).
- 4 étiquettes syllabes magnétiques (L : 5,5 à 20 cm, l : 6,5 cm).
- 24 jetons ronds magnétiques (Ø : 2,5 cm).
- 68 pièces photos magnétiques (4 x 4 cm).
- 1 guide pédagogique.
- Poids : 1.724 kg
-

Descriptif du produit

Le matériel permet de mettre en place des jeux et des activités d'apprentissage (étape 1) puis de consolidation (étape 2), dirigés par l'enseignant et axés sur l'écoute de mots et la discrimination auditive ; des ateliers d'entraînement en autonomie (étape 3) pour renforcer les compétences déjà travaillées.

L'enfant montre au tableau l'étiquette correspondant au nombre de syllabes entendues.

Étape 2 - Consolidation (en atelier dirigé)

Matériel : listes de mots pour l'enseignant ; cartes photos magnétiques ; étiquettes syllabes et jetons ronds magnétiques.

Les activités reprennent les mêmes compétences qu'à l'étape 1, avec en support des photos introduisant des mots nouveaux.

- Exemple : lapin = 2 syllabes ; l'enfant dénombre les syllabes du mot.
- L'enfant trouve des mots commençant par la même syllabe : scie - ciseaux - citron.
- L'enfant constitue des paires de mots finissant par la même syllabe : panthère -

- hélicoptère.
- L'enfant identifie un mot qui commence par la syllabe finale du mot énoncé (fin de mot - début de mot) : château - tomate.
 - L'enfant repère une syllabe identique dans plusieurs mots (début -milieu - fin) : pirate - papillon - toupie.
 - **Étape 3 - Entraînement** (en atelier autonome)
 - Matériel : planches d'activités magnétiques ; pièces photos magnétiques ; jetons ronds magnétiques.
 - Ces activités sont proposées aux élèves pour renforcer leurs compétences dans des situations diversifiées. Le matériel est prévu pour faire travailler jusqu'à 6 élèves sur la même compétence.
 - Exemple :coussin = 2 syllabes.
 - Chaque enfant pioche une pièce photo et compte le nombre de syllabes.
 - Chacun constitue des paires de mots commençant par la même syllabe.
 - Chacun trouve des mots contenant la même syllabe.
 - **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Scander les syllabes d'un mot et les dénombrer.
 - Repérer une syllabe dans un mot (début, milieu ou fin).
 - Identifier des syllabes identiques (début ou fin de mot).
 - Discriminer des syllabes proches.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



LABYCUBES

Code : 3133093431479 - 4069658

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS

Labycubes est un jeu de parcours multiples à construire soi-même et à tester sur-le-champ : si la bille sort du labyrinthe, c'est gagné !

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 6 fiches d'activités recto verso, soit 12 défis (L/I : 14 x 12 cm).
- 1 socle (L/I/ép. : 20,2 x 18,2 x 3,2 cm).
- 16 cubes (côté : 3,5 cm).
- 2 billes en bois verni (\varnothing : 1,6 cm).
- 1 support en bois pour positionner les fiches.
- Poids : 1.12 kg
-

Descriptif du produit

L'enfant construit le labyrinthe dans le socle à l'aide des cubes en bois, en décodant les indications données par la fiche. Puis il introduit la bille dans le cube de départ et la fait circuler en suivant le parcours illustré.

But du jeu : aider la petite taupe à trouver son chemin jusqu'à la sortie.

- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Se repérer et s'orienter dans l'espace.
- Décoder des consignes, prendre des indices.
- Stimuler le raisonnement et la logique.
- Affiner la coordination œil-main.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



PREMIERS PARCOURS CODÉS POUR 2 ENFANTS

Code : 3133093431622 - 4069631

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

Premiers parcours codés pour 2 enfants est un atelier autocorrectif proposant des premières activités ludiques de décodage, codage et déplacements sur un quadrillage.

Informations techniques

- 24 bandes consignes recto verso (31 x 4,2 et 21 x 4,2 cm).
- 2 grilles en plastique transparent à plots (31,5 x 21,6 cm).
- 6 planches de jeu recto verso (31 x 21 cm).
- 14 pions illustrés en plastique de 2 couleurs (3,2 x 3,2 cm).
- 12 pions en plastique de 2 couleurs (3,2 x 3,2 cm).
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.322 kg
-

Descriptif du produit

Chaque enfant dispose d'une grille en plastique transparent sous laquelle il glisse une planche de jeu quadrillée. En suivant les instructions des bandes consignes, il emboîte des pions sur sa grille pour matérialiser le parcours fléché et trouver le point d'arrivée. Puis il retourne la bande consigne pour vérifier sa réponse.

Les planches de jeu quadrillées sont déclinées autour de deux thèmes : la forêt et la mer.

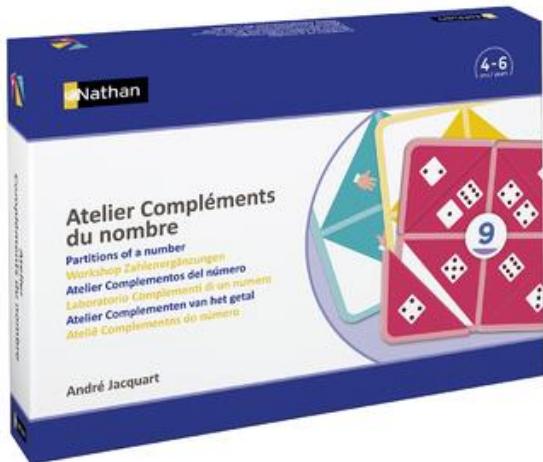
Pour chaque thème, deux orientations sont proposées : verticale et horizontale.

PROGRESSION DES ACTIVITÉS

- Les 24 bandes consignes sont organisées en 2 séries de 12 fiches, selon deux niveaux de difficulté. Niveau 1 : parcours fléché en 6 étapes sur quadrillage vertical.
- Niveau 2 : parcours fléché en 9 étapes sur quadrillage horizontal.
- COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES
 - - Se repérer et se déplacer sur un quadrillage.
 - - Décrire et représenter un déplacement à partir d'une suite d'instructions.
- Acquérir et utiliser les marqueurs spatiaux « en haut, en bas, à droite, à gauche ».

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



ATELIER COMPLÉMENTS DU NOMBRE POUR 2 ENFANTS

Code : 3133093631121 - 4069628

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE

Atelier Compléments du nombre pour 2 enfants permet de travailler la décomposition et la recomposition des nombres de 5 à 10 sous différentes représentations. Les types de représentation peuvent être introduits séparément ou simultanément, ce qui apporte beaucoup de souplesse dans son utilisation.

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 18 fiches d'activités.
- 18 jetons magnétiques « nombre-cible ».
- 24 pièces triangulaires magnétiques, soit 2 lots identiques de 12 pièces.
- 2 supports magnétiques (17,6 x 17,6 cm).
- Poids : 1,76 kg
-

Descriptif du produit

À l'aide des pièces triangulaires, les enfants complètent 4 quantités permettant d'atteindre le nombre-cible donné (5 à 10) sous différentes représentations : collection organisée, constellation du dé, doigts de la main, écriture chiffrée.

- Les activités peuvent être adaptées au niveau de l'enfant selon : le nombre-cible (5 à 10) et sa représentation ;
- la représentation des nombres qui le composent indiquée sur la fiche-modèle ;
- les pièces triangulaires mises à disposition pour trouver les compléments.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Réaliser une collection de quantité donnée (5 à 10) par différentes représentations.
- Dénombrer, comparer, décomposer et recomposer des quantités.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



LES CHAUSSETTES MAGNÉTIQUES

Code : 3133093720375 - 4069657

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS

Les chaussettes magnétiques : un jeu autocorrectif d'observation, de raisonnement et de recherche d'indices créatif et très amusant : l'enfant prend au moins autant de plaisir à chercher qu'à trouver la solution !

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (29 x 16 cm).
- 16 magnets « chaussettes » en bois, soit 8 paires (4,8 x 2,8 cm).
- 1 panneau magnétique en bois (L/l/ép. : 29 x 16 x 0,5 cm).
- 1 socle en bois pour maintenir le panneau vertical.
- Poids : 1.06 kg
-

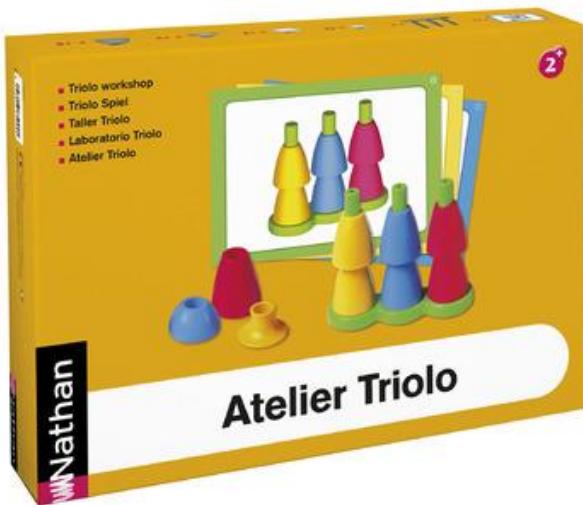
Descriptif du produit

L'enfant place les chaussettes sur le fil à linge en tenant compte des critères de couleur (chaussettes et pinces à linge), de motif, d'orientation spatiale (gauche, droite) et de position relative.

- Les 6 fiches recto verso proposent 12 activités : fiches impaires : reproduire un modèle, fiches paires : décoder une consigne de difficulté progressive.
- Le recto de chaque fiche sert de correction à l'activité du verso.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Identifier des couleurs et des motifs graphiques.
- Développer le sens de l'observation, la discrimination visuelle et l'esprit logique.
- Acquérir les notions spatiales : au-dessus, au-dessous, au milieu, à droite, à gauche, entre...
- Exercer la motricité fine sur un plan vertical.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

**ATELIER TRIOLO**
Triolo**Code :** 3133093750921 - 4069663**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 3 ans**Niveau :** MATERNELLE**Domaine :**
JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

Cet atelier prolonge l'activité libre de Triolo par une initiation à la lecture et à la recomposition d'un modèle.

Informations techniques

- 4 socles, 48 pièces en matière plastique (4 formes, 3 couleurs), 20 fiches R°/V° en carton fort.
- L/I/ép. socle : 19 x 6,5 x 1,5 cm.
- H/Ø tige : 14 x 2 cm.
- H/Ø cône : 5,5 x 6 cm.
- Poids : 2.876 kg
-

Descriptif du produit

Cet atelier prolonge l'activité libre de Triolo par une initiation à la lecture et à la recomposition d'un modèle. 5 séries de 4 fiches, classées par niveaux de difficulté progressive, identifiées par un code couleur, permettent l'organisation d'ateliers pour 4 enfants. Matière, formes, taille des pièces en font un matériel très attractif pour de jeunes enfants.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



LE BON SENS DES MOTS

Code : 3133093790972 - 4069648

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE

Le Bon Sens des Mots est un atelier d'entraînement pour développer les compétences nécessaires à la construction de phrases simples et à la reconnaissance de mots écrits.

Informations techniques

- La boîte contient :
 - 16 cartes- personnages recto verso (4 cartes par personnages).
 - 64 cartes-mots recto verso (4 cartes par mot).
 - 16 cartes-verbès recto verso (4 cartes par verbe).
 - 64 cartes-scènes recto verso (16 cartes par action).
 - 32 bandes récapitulatives recto verso.
 - 6 caches en carton.
 - 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.358 kg
-

Descriptif du produit

Par la manipulation de cartes et de bandes illustrées à faire glisser dans des caches, l'enfant apprend progressivement à :

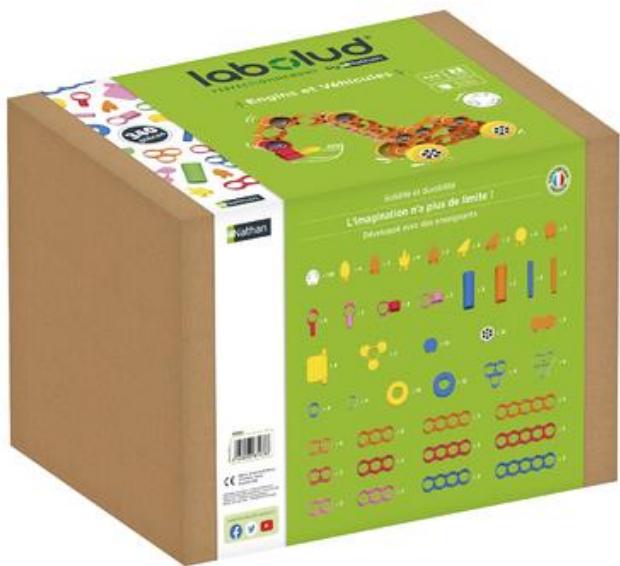
- utiliser des structures syntaxiques simples (jeux de construction de phrases et de substitution) ;
- segmenter la phrase en mots ;
- percevoir l'importance de l'ordre des mots dans la phrase ;
- reconnaître des mots écrits ;
- établir la relation oral/écrit.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Comprendre l'ordre des mots dans la phrase.
- Se familiariser avec l'écrit en reconnaissant des mots simples.
- Découvrir la relation entre langue orale et langue écrite.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



LABOLUD® PERFECTIONNEMENT

Labolud

Code : 3133093872333 - 4069661

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

Labolud® Perfectionnement est une gamme complète pour inventer des constructions complexes.

Labolud® Le jeu de construction connecté à toutes les imaginations !

Informations techniques

- La boîte contient : 340 pièces en plastique (20 formes de 1, 2 ou 3 couleurs, dont 28 roues).
- 12 fiches modèles recto verso (format A4).
- 1 tableau récapitulatif des modèles.
- Poids : 2.99 kg
-

Descriptif du produit

- L'atelier comprend 340 pièces et 12 modèles figuratifs sur le thème des engins et des véhicules. Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser et les pièces utilisées. Au verso, la décomposition du montage en 6 étapes.
- Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps.
- Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.
- **Avec Labolud®, tout est possible !** Objets, personnages, animaux, végétaux, maisons, engins et véhicules, constructions simples ou en 3D... avec ses pièces originales aux formes amusantes, Labolud® donne libre cours à l'imagination des enfants.
- Des ateliers ludiques et évolutifs, conçus pour développer le potentiel créatif et accompagner chaque enfant dans sa progression.
- **Une exclusivité Nathan**
- Crée et mis au point en collaboration avec 22 enseignant(e)s de maternelle, Labolud® est le jeu révolutionnaire qui rassemble tous les avantages pédagogiques du jeu de construction : éveil au beau, créativité, espace, motricité fine, autonomie, réflexion,

coopération, estime de soi... avec un vrai truc en plus : le Tripod !

- **Le Tripod : la pièce qui fait la différence !**
- Cette pièce maîtresse constituée de 3 points d'accroche double face assure la connexion de toutes les pièces entre elles et la stabilité des réalisations, sans risque d'échec. Les enfants ont une multitude de combinaisons et de constructions à explorer : l'imagination n'a plus de limite !
- **21 pièces à (re)combiner** Avec 20 formes différentes déclinées jusqu'à 6 couleurs ainsi qu'un principe de grilles d'assemblage, Labolud® est un jeu évolutif qui suit les progrès et les centres d'intérêt des enfants.
- Les pièces de jeu : bagues, tubes, roues, portes, flammes, capuchons, hélices... tout est là pour créer un bel univers coloré et inspirant.
- **Les fiches modèles & les photos des réalisations**
- Pour organiser les ateliers et découvrir pas à pas la construction de modèles figuratifs. L'enfant observe, essaie, ajuste les pièces pour aller de ce qu'il sait déjà faire à ce qu'il ne sait pas encore faire. 12 modèles sont proposés dans chaque atelier Labolud®.
- **Les grilles** Elles permettent de monter des constructions sur un plan horizontal et d'exposer les réalisations.
- Elles peuvent s'assembler entre elles pour réaliser de plus grandes constructions.
- **À vous de jouer !**

Avec Labolud® dans vos classes, vous profitez d'un tout nouvel atelier pédagogique esthétique, solide, polyvalent, facile à manipuler.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



LABOLUD® DÉCOUVERTE

Labolud

Code : 3133093872616 - 4069659

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

Labolud® Découverte permet de se familiariser de façon progressive avec le matériel.
Labolud® Le jeu de construction connecté à toutes les imaginations !

Informations techniques

- La boîte contient : 174 pièces en plastique (15 formes de 1 ou 2 couleurs).
- 4 grilles en plastique blanc.
- 12 fiches modèles recto verso (format A4).
- 1 tableau récapitulatif des modèles.
- Poids : 2.1 kg
-

Descriptif du produit

- L'atelier **Labolud® Découverte** comprend 174 pièces, 4 grilles et 12 modèles figuratifs multi-thèmes pour réaliser des premières constructions, les montrer à la classe et en parler avec fierté ! Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser. Au verso, les pièces à utiliser à l'échelle 1.
- Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps.
- Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.
- **Avec Labolud®, tout est possible !** Objets, personnages, animaux, végétaux, maisons, engins et véhicules, constructions simples ou en 3D... avec ses pièces originales aux formes amusantes, Labolud® donne libre cours à l'imagination des enfants.
- Des ateliers ludiques et évolutifs, conçus pour développer le potentiel créatif et accompagner chaque enfant dans sa progression.
- **Une exclusivité Nathan**
- Crée et mis au point en collaboration avec 22 enseignant(e)s de maternelle, Labolud® est le jeu révolutionnaire qui rassemble tous les avantages pédagogiques du jeu de construction : éveil au beau, créativité, espace, motricité fine, autonomie, réflexion,

coopération, estime de soi... avec un vrai truc en plus : le Tripod !

- **Le Tripod : la pièce qui fait la différence !**
- Cette pièce maîtresse constituée de 3 points d'accroche double face assure la connexion de toutes les pièces entre elles et la stabilité des réalisations, sans risque d'échec. Les enfants ont une multitude de combinaisons et de constructions à explorer : l'imagination n'a plus de limite !
- **21 pièces à (re)combiner** Avec 20 formes différentes déclinées jusqu'à 6 couleurs ainsi qu'un principe de grilles d'assemblage, Labolud® est un jeu évolutif qui suit les progrès et les centres d'intérêt des enfants.
- Les pièces de jeu : bagues, tubes, roues, portes, flammes, capuchons, hélices... tout est là pour créer un bel univers coloré et inspirant.
- **Les fiches modèles & les photos des réalisations**
- Pour organiser les ateliers et découvrir pas à pas la construction de modèles figuratifs. L'enfant observe, essaie, ajuste les pièces pour aller de ce qu'il sait déjà faire à ce qu'il ne sait pas encore faire. 12 modèles sont proposés dans chaque atelier Labolud®.
- **Les grilles** Elles permettent de monter des constructions sur un plan horizontal et d'exposer les réalisations.
- Elles peuvent s'assembler entre elles pour réaliser de plus grandes constructions.
- **À vous de jouer !**

Avec Labolud® dans vos classes, vous profitez d'un tout nouvel atelier pédagogique esthétique, solide, polyvalent, facile à manipuler.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3

**LABOLUD® ENTRAÎNEMENT**
Labolud**Code :** 3133093872623 - 4069660**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 3 ans**Niveau :** MATERNELLE**Domaine :**
JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

Labolud® Entraînement permet des réalisations figuratives de plus en plus élaborées.
Labolud® Le jeu de construction connecté à toutes les imaginations !

Informations techniques

- La boîte contient :
- 275 pièces en plastique (18 formes de 1, 2 ou 3 couleurs).
- 12 fiches modèles recto verso (format A4).
- 1 tableau récapitulatif des modèles.
- Poids : 2.71 kg
-

Descriptif du produit

- L'atelier **Labolud® Entraînement** comprend 275 pièces et 12 modèles figuratifs sur le thème de la nature pour réaliser des constructions originales mettant en jeu un plus grand nombre de pièces. Au recto de la fiche, la photo du modèle à réaliser et les pièces utilisées.
- Au verso, la décomposition du montage en 4 étapes.
- Le nombre de pièces disponibles permet de réaliser les 12 modèles en même temps.
- Quelle que soit l'organisation retenue, l'atelier favorise l'entraide et la coopération entre les enfants.
- **Avec Labolud®, tout est possible !**
- Objets, personnages, animaux, végétaux, maisons, engins et véhicules, constructions simples ou en 3D... avec ses pièces originales aux formes amusantes, Labolud® donne libre cours à l'imagination des enfants. Des ateliers ludiques et évolutifs, conçus pour développer le potentiel créatif et accompagner chaque enfant dans sa progression.
- **Une exclusivité Nathan**
- Créé et mis au point en collaboration avec 22 enseignant(e)s de maternelle, Labolud® est

le jeu révolutionnaire qui rassemble tous les avantages pédagogiques du jeu de construction : éveil au beau, créativité, espace, motricité fine, autonomie, réflexion, coopération, estime de soi... avec un vrai truc en plus : le Tripod !

- **Le Tripod : la pièce qui fait la différence !**
- Cette pièce maîtresse constituée de 3 points d'accroche double face assure la connexion de toutes les pièces entre elles et la stabilité des réalisations, sans risque d'échec. Les enfants ont une multitude de combinaisons et de constructions à explorer : l'imagination n'a plus de limite !
- **21 pièces à (re)combiner** Avec 20 formes différentes déclinées jusqu'à 6 couleurs ainsi qu'un principe de grilles d'assemblage, Labolud® est un jeu évolutif qui suit les progrès et les centres d'intérêt des enfants.
- Les pièces de jeu : bagues, tubes, roues, portes, flammes, capuchons, hélices... tout est là pour créer un bel univers coloré et inspirant.
- **Les fiches modèles & les photos des réalisations**
- Pour organiser les ateliers et découvrir pas à pas la construction de modèles figuratifs. L'enfant observe, essaie, ajuste les pièces pour aller de ce qu'il sait déjà faire à ce qu'il ne sait pas encore faire. 12 modèles sont proposés dans chaque atelier Labolud®.
- **Les grilles** Elles permettent de monter des constructions sur un plan horizontal et d'exposer les réalisations.
- Elles peuvent s'assembler entre elles pour réaliser de plus grandes constructions.
- **À vous de jouer !**

Avec Labolud® dans vos classes, vous profitez d'un tout nouvel atelier pédagogique esthétique, solide, polyvalent, facile à manipuler.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



BOULCOLOR

Code : 3133093872838 - 4069662

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS ÉVEIL ET
DÉCOUVERTE

Boulcolor est un jeu de manipulation attrayant pour s'exercer à attraper les boules avec la pince-ciseaux, à les déplacer et à les positionner sur le socle sans les faire tomber !

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (18 x 18 cm).
- 1 socle (Ø/ép. : 18 x 1 cm).
- 9 boules en bois verni (Ø : 2,5/3/3,5 cm).
- 1 paire de ciseaux en bois verni (L/I : 15 x 6,7 cm).
- Poids : 0,67 kg
-

Descriptif du produit

L'enfant place les 9 boules de 3 couleurs et 3 diamètres différents (petit, moyen, grand) sur le socle à l'aide de la pince-ciseaux en bois, d'abord librement puis selon les indications données par les fiches.

Les **6 fiches recto verso** proposent 12 activités organisées en 2 niveaux de difficulté.

Le recto sert de correction au verso.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Identifier des couleurs et des tailles.
- Exercer la motricité fine et la coordination œil-main.
- Décoder et reproduire une fiche.
- Se repérer dans l'espace.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



LE BON SENS DES SYLLABES

Code : 3133093880581 - 4069643**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 5 ans**Niveau :** MATERNELLE**Domaine :**
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE

Le Bon Sens des Syllabes pour 2 enfants est un atelier d'entraînement visant à développer la conscience phonologique chez l'enfant, tout en faisant le lien entre l'oral et l'écrit.

Informations techniques**• L'atelier comprend :**

- 36 bandes-mots recto verso en carton (27,8 x 6 cm).
- 2 caches en carton (26,6 x 6,3 cm).
- 84 jetons-syllabes magnétiques (H : 3,1 cm).
- 2 garages à syllabes magnétiques (23 x 15 cm).
- 2 supports magnétiques pour construire les mots (23 x 7 cm).
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.21 kg
-

Descriptif du produit

Par l'écoute, l'enfant apprend à repérer les syllabes orales et à décomposer les mots en syllabes. Puis, en observant les mots écrits, il apprend peu à peu à lire les syllabes simples. Ensuite, comme dans un jeu d'assemblage, il s'entraîne à construire et à lire des mots en manipulant les syllabes écrites.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Décomposer les mots en syllabes et dénombrer les syllabes d'un mot.
- Localiser une syllabe dans un mot (début, milieu, fin).
- Repérer des syllabes identiques dans un mot et dans des mots différents.
- Manipuler les syllabes pour former des mots.
- Découvrir la relation entre langue orale et langue écrite.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

**4,5,6 JE COMpte****Code :** 3133093882998 - 4069656**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 4 ans**Niveau :** MATERNELLE - Moyenne section**Domaine :**

3 règles du jeu pour réinvestir de façon ludique les connaissances des enfants sur les nombres de 4 à 6.

Informations techniques

- La boîte contient :
- 6 planches (22 x 22 cm).
- 54 cartes recto verso (côté : 7 cm).
- 1 dé constellation de 4 à 6 (arête dé : 2,5 cm).
- 1 règle du jeu.
- Poids : 1.212 kg
-

Descriptif du produit

Ce jeu aborde les notions de "autant que", la quantité en écriture chiffrée et la constellation. Il stimule également la discrimination visuelle et favorise la concentration des enfants.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Dénombrer et comparer des quantités.
- Reconnaître et associer différentes représentations du nombre.
- Aborder la notion « autant que ».
- Respecter une règle de jeu et jouer à plusieurs.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

**1, 2, 3, JE COMPTE****Code :** 3133093883100 - 4069655**TVA :** 20 %**Age :** À partir de 3 ans**Niveau :** MATERNELLE**Domaine :**
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS**Un jeu à règles très simple et ludique pour apprendre et s'entraîner à compter de 1 à 6.****Informations techniques**

- De 1 à 4 enfants
- L/I planche : 33 x 23 cm ; Ø jeton 3,3 cm ; arête dé : 2,5 cm.
- La boîte contient : 4 planches magnétiques, 84 jetons magnétiques, 2 dés en bois (couleurs et constellations) et 1 notice pédagogique.
- Poids : 1.095 kg
-

Descriptif du produit

Les enfants apprennent à dénombrer de 1 à 6 et à lire 2 consignes (couleur et constellation) données par les dés. La progression pas à pas favorise la découverte des nombres et les activités de dénombrement.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Dénombrer de 1 à 6.
- Repérer l'organisation d'une surface de jeu.
- Lire une consigne donnée par 2 dés (couleur et constellation).
- Respecter une règle et jouer à plusieurs.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



JOUONS AVEC 1, 2, 3

Code : 3133093884411 - 4069654

TVA : 20 %

Age : À partir de 2 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

3 jeux de numération tout simples pour découvrir les nombres jusqu'à 3 avec les petits.

Informations techniques

- La boîte contient : 6 planches (33 x 23 cm).
- 36 cartes (10 x 10 cm).
- 2 dés de 1 à 3 : constellations et doigts de la main (arête dé : 3,2 cm).
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 1.844 kg
-

Points forts

Planches et cartes photos grand format

Descriptif du produit

- Les trois règles de jeu permettent de progresser pas à pas. **Jeu 1** : Sur le principe du loto, le premier à avoir rempli sa planche avec les 6 cartes correspondantes a gagné.
- **Jeu 2** : À tour de rôle, chaque joueur lance le dé (constellations ou doigts de la main) puis pioche une carte correspondant à la quantité lue sur le dé. Il cherche sur sa planche une case de même quantité, quelle que soit la représentation, et la pose.
- **Jeu 3** : Sur le principe du jeu de memory, les enfants reconstituent des paires identiques ou de même quantité.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Dénombrer et comparer des quantités.
- Reconnaître et associer différentes représentations du nombre.
- Aborder la notion « autant que ».
- Lire un dé et respecter une règle de jeu.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



MAINS MAGNÉTIQUES POUR COMPTER

Code : 3133093884428 - 4069627

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :

Un support collectif très ludique, indispensable pour découvrir la numération et apprendre à compter !

Informations techniques

- La boîte contient : 2 mains magnétiques en bois aux doigts articulés (20 x 16 cm).
- 32 jetons magnétiques : 10 jetons ronds (\varnothing : 3,5 cm), 10 jetons constellations et 1 jeton vierge, 11 jetons nombres (5 x 5 cm).
- 1 livret pédagogique.
- Poids : 0,93 kg
-

Descriptif du produit

L'enseignant peut mettre en place une multitude de petits jeux et activités de manipulation autour des nombres, et les adapter à l'âge et aux besoins des enfants.

Le livret d'accompagnement pédagogique donne de nombreux exemples : désigner et compter les doigts de la main, comparer des quantités, dénombrer des collections (ronds, constellations, doigts), associer différentes représentations des nombres, composer et décomposer des quantités, ajouter ou enlever 1, etc.

- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES**Connaître les doigts de la main.
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités.
- Dénombrer, construire et comparer des collections jusqu'à 10.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



1, 2, 3 COLOREDO

Code : 3133099083047 - 4069629

TVA : 20 %

Age : À partir de 3 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX DE SOCIÉTÉ ET ÉDUCATIFS

1, 2, 3 Coloredo est le dernier-né de la gamme **Maxicoloredo®**. Il est conçu pour consolider la connaissance des nombres de 1 à 3. Les enfants l'ont déjà adopté !

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités (14 x 10 cm).
- 6 planches illustrées (31 x 21 cm).
- 2 grilles à plots en plastique (31,5 x 21,5 cm).
- 24 pions de 4 couleurs (Ø pion : 3,2 cm).
- Poids : 1.23 kg

Descriptif du produit

Placer une planche illustrée sous chaque grille et donner à l'enfant une fiche d'activité de la même représentation : collections de ronds, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée.

L'enfant emboîte les pions sur la grille pour réaliser la consigne indiquée sur la fiche.

- Les 24 fiches d'activités sont réparties en 4 séries de difficulté progressive. Série 1 : Les quantités sont représentées par des collections de ronds.
- Série 2 : Les quantités sont représentées par les doigts de la main.
- Série 3 : Les quantités sont représentées par les constellations du dé.
- Série 4 : Les quantités sont représentées par l'écriture chiffrée.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Identifier et nommer 4 couleurs.
- Dénombrer des quantités de 1 à 3.
- Associer des collections à différentes représentations du nombre.
- Comprendre et respecter une consigne.
- Exercer la motricité fine.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3



DÉFINOMBRES

Code : 3133099086000 - 4069630

TVA : 20 %

Age : À partir de 4 ans

Niveau : MATERNELLE

Domaine :
JEUX ET MATÉRIELS
D'APPRENTISSAGE - Mathématiques -
Logique

Sur le principe des jeux de stratégie, DéfiNombres met l'enfant au défi de trouver les décompositions de nombres jusqu'à 6 (niveau 1) et jusqu'à 10 (niveau 2), selon différentes représentations.

Informations techniques

- La boîte contient : 1 livret pédagogique.
- 20 fiches d'activités recto verso, soit 40 défis (12 x 13,5 cm).
- 4 plateaux de jeu magnétiques recto verso (19 x 19 cm).
- 16 pièces magnétiques, soit 4 lots identiques de 4 formes et 4 couleurs (8,1 x 5,4 cm).
- Poids : 0,84 kg
-

Descriptif du produit

- 4 plateaux de jeu recto verso, chacun dans une des représentations du nombre. Au recto : les quantités vont de 1 à 3.
- Au verso : les quantités vont de 1 à 5.
- 20 fiches d'activités recto verso (soit 40 défis) réparties en 2 niveaux de difficulté. À chaque niveau, l'élève retrouve les 4 représentations du nombre : collection, constellation, doigts de la main, écriture chiffrée. Pour chaque représentation du nombre, les fiches sont progressives.
- **BUT DU JEU** : positionner les 4 pièces magnétiques sur le plateau de jeu pour faire apparaître les mêmes quantités que celles indiquées sur la fiche. L'enfant expérimente qu'un nombre peut être construit de différentes manières.
- **COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES** Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée dans l'une des 4 représentations (collection, constellation, doigts de la main, écriture chiffrée).
- Mettre en place une stratégie de résolution de problèmes.
- Développer la réflexion, l'esprit logique.

Normes, conformité et garantie

Conforme à la norme EN71 1.2.3 - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.