

Inventaire des jeux et documents pédagogiques achetés avec les crédits IA / EP 2010

	<i>Nom du matériel</i>	<i>éditeur</i>	<i>niveau</i>	<i>contenu</i>	<i>nb</i>
mathématiques	Boîte à outils pour l'apprentissage de la Numération	Retz	CP / CE 1	<ul style="list-style-type: none"> • construire les nombres entiers • établir des liens entre numération orale et numération écrite • maîtriser la suite numérique • s'entraîner au calcul mental 	2
	Atelier boîte à compter 1	Nathan	Maternelle	<u>les nombres de 1 à 5</u> <ul style="list-style-type: none"> • dénombrer • réaliser des collections • lire des chiffres et en connaître le sens • opérer le transfert du concret vers sa représentation mathématique 	2
	Atelier boîte à compter 2	Nathan	Maternelle	<u>les nombres de 0 à 10</u> <ul style="list-style-type: none"> • comparer • ordonner • associer • résoudre des problèmes numériques simples 	} par la manipulation 2
	Atelier boîte à compter 3	Nathan	Maternelle	<u>les nombres de 0 à 25</u> <ul style="list-style-type: none"> • dénombrer • comparer • ordonner • associer • résoudre des problèmes numériques simples 	} par la manipulation 2

mathématiques	Multiplay	CRDP	Cycle 3	<u>Calcul mental et stratégie</u> <ul style="list-style-type: none"> • décadex : totaliser 10 • multiplay : sélectionner les 3 termes d'une multiplication • magix : additionner les valeurs de 4 anneaux pour arriver à 34 	2
	Numériplay	CRDP	Cycle 2	<u>Calcul et stratégie</u> <ul style="list-style-type: none"> • quadruplay : totaliser 4 en additionnant les points contenus dans les anneaux • octuplay : totaliser 8 en additionnant les points contenus dans les anneaux • équiplay : sélectionner 4 cases de façon qu'elles contiennent autant de points blancs que de points noirs 	2
	Logix	Pirouette	Cycle 1 à 3	Casse-tête logique. En respectant chacun des indices fournis sur une carte problème, placer les 9 formes géométriques dans la grille	1
	Numéranimo plus	Scolavox	Cycles 1 et 2	<u>Autour des nombres de 1 à 9</u> <ul style="list-style-type: none"> • dénombrement • connaissance des nombres • sériation 	1
	La bonne place	Le Grand Cerf	maternelle	<u>Logique et déduction</u> Placer les 16 pièces de chaque plateau en tenant compte des informations données par les fenêtres des caches	1
	Parler math Niveau 1	Le Grand Cerf	Cycle 2	<u>Jeu de compréhension du langage mathématique</u> 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions et 120 cartes réparties en 5 catégories (vocabulaire, sens des opérations, numération, logique, entraînement à la lecture de problèmes)	1
	Parler math Niveau 2	Le Grand Cerf	Cycle 3	<u>Jeu de compréhension du langage mathématique</u> 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions et 120 cartes réparties en 6 catégories (vocabulaire, calcul mental, numération, logique, problèmes, joker)	1

français	Bien vu, bien lu	Le Grand Cerf	Cycle 2	Discrimination visuelle, lecture de textes 24 planches « loto » de 4 cases, 6 thèmes	1
	Drôles de bobines	Le Grand Cerf	Cycle 2	Jeu d'écoute et de compréhension • application de consignes orales par le dessin	1
	Stratégies gagnantes en lecture préscolaire	Pirouette	Cycle 2	12 chapitres avec une introduction, des stratégies d'enseignement et des modèles à l'usage de l'élève 1 cédérom	2
	Stratégies gagnantes en lecture 6/8 ans	Pirouette	Cycles 2 et 3	id	2
	Stratégies gagnantes en lecture 8/12 ans	Pirouette	Cycle 3	Id	2
	Entraînement fluence CP/CE	La cigale	Cycle 2	MCLM : la fluence se mesure en nombre de Mots Correctement Lus à la Minute Entraînement à l'automatisation de la lecture	2
	Entraînement fluence CE/CM	La cigale	Cycle 3	MCLM Entraînement à l'automatisation de la lecture	2
	Phonoludos entraînement	La cigale	Cycle 1	Entraînement structuré de la conscience phonologique	2
	Phonoludos ateliers	La cigale	Cycle 1	Des activités en maîtrise de la langue, découverte du monde et arts plastiques	2