

Les solutions numériques éducatives de deux éditeurs jeunesse favorisant l'éveil et la connaissance depuis 1966



Pour apprendre ensemble et bien vivre ensemble à l'école maternelle



Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts



Pour expérimenter le métier de journaliste



Pour apprendre ensemble et bien vivre ensemble à l'école maternelle





Travailler le langage et l'expression artistique.



DÉCOUVRIR L'HISTOIRE



CRÉER DES ANIMAUX



CRÉER DES VISAGES



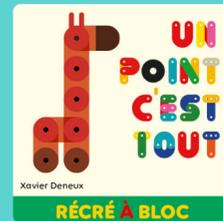
CRÉER DES PLANTES



CRÉER DES VÉHICULES



Explorer le monde et construire des récits.



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



Chanter et exprimer ses émotions.



Se concentrer, apprendre l'équilibre et mobiliser le langage.



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



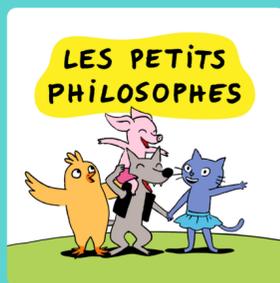
4 parcours



4 parcours



4 parcours



Nourrir la réflexion et la discussion, en classe ou à la maison.



4 parcours



4 parcours



4 parcours

Merci, le vent!



1 fiche pédagogique générale



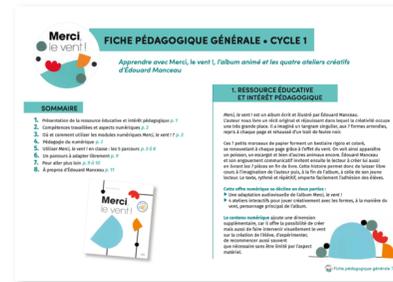
5 fiches pédagogiques dédiées aux parcours



4 fiches activités pour l'élève



1 badge pour l'élève à la fin de chaque parcours



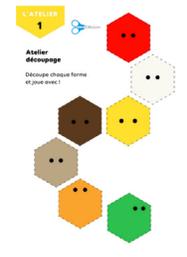
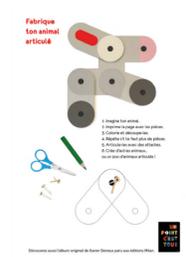
RÉCRÉ À BLOC



1 fiche pédagogique en mode projet en cours



3 fiches activité pour l'élève



3 badges pour l'élève à la fin de chaque parcours



Le Yoga des Enfants



3 parcours

3 parcours

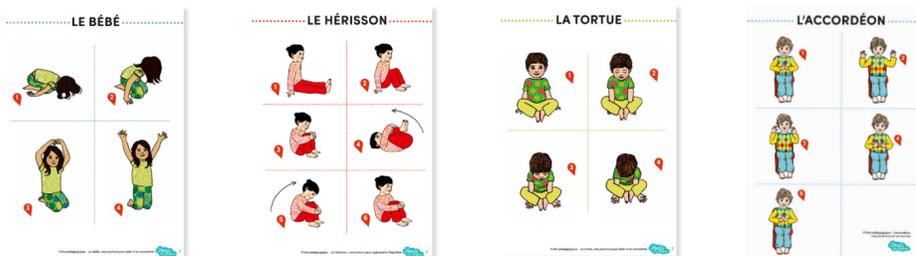
3 parcours

3 parcours

12 parcours pour apprendre avec le yoga



9 parcours simples pour faire les postures



2 fiche pédagogiques générales



4 fiches pédagogiques dédiées aux postures



4 affiches de postures



1 badge pour l'élève à la fin de chaque parcours

LES PETITS PHILOSOPHES



4 «ateliers philo» pour chaque question :

- 1 Réfléchir à partir d'une grande image
- 2 Réfléchir à partir d'un dessin animé
- 3 Réfléchir pour aller plus loin
- 4 S'exprimer à partir d'un jeu interactif

1 fiche pédagogique générale + 3 fiches spécifiques



3 affiches pour aider à réfléchir



3 cahiers d'activités pour l'élève



1 badge pour l'élève à la fin de chaque parcours



Médiathèque

POURQUOI ON N'A PAS LE DROIT DE FAIRE TOUT CE QU'ON VEUT ?

QU'EST-CE QUI NOUS REND HEUREUX ?

POURQUOI PARFOIS ON A PEUR ?

+ 6 autres épisodes du dessin animé

Les comptines de TiLOULOU



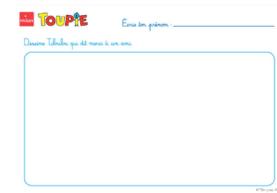
1 fiche pédagogique
+ les paroles
des 10 chansons



10 fiches avec les
règles de vie
de la classe



2 fiches d'activités
pour l'élève



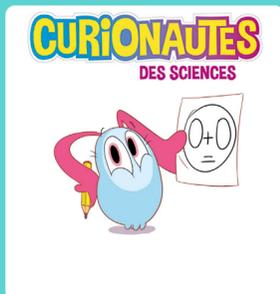


Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts





Comprendre les usages responsables des medias numériques.



Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.



réCRÉATIONS collection

Travailler les compétences d'Éducation physique et sportive, d'Arts plastiques et d'Éducation musicale.



Exploration vocale et sonore en utilisant des objets du quotidien.



Développer sa motricité à travers l'expression corporelle.





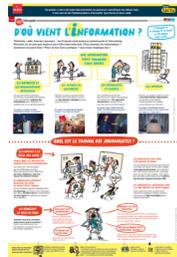
1jour 1actu



1 fiche pédagogique générale



12 posters issus de l'hebdomadaire



et 9 autres posters

de BOUCHE à OREILLE



1 fiche pédagogique à la fin de chaque parcours



1 fiche atelier par parcours



3 fiches instruments pour le parcours 06



BIG BANG BOUM



1 fiche pédagogique
à la fin de chaque
parcours



1 fiche chorégraphique
par parcours



1 fiche technique
par parcours



● ● ● Apprendre la chorégraphie du jour



● ● ● Réaliser une vidéo de sa chorégraphie



Pour expérimenter le métier de journaliste

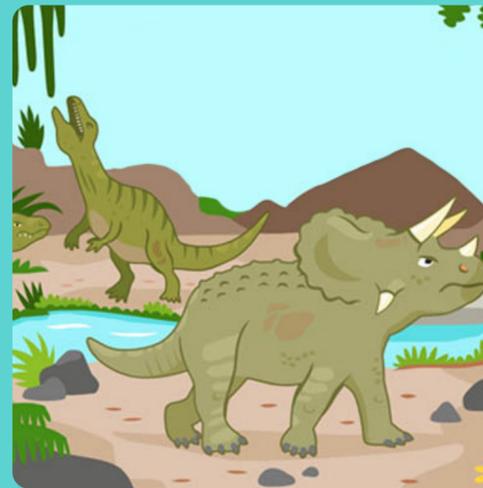




Mener une interview.



Répondre aux questions :
Qui? Quoi? Où? Quand?
Pourquoi?



Vérifier les sources
de l'information.

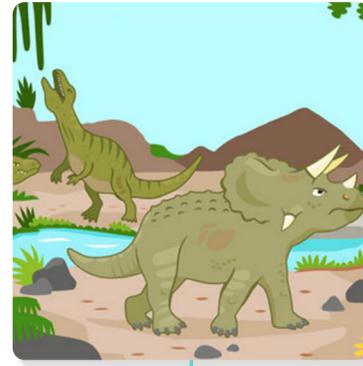


Trouver un angle
pour un article.



Illustrer un article
avec une photo.

1jour 1actu les reporters du monde



5 fiches pédagogiques

1jour
1actu
Les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

RÉPONDRE AUX QUESTIONS « QUI ? QUOI ? QUAND ? POURQUOI ? »
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?
- 2 Objectifs de la séance
- 3 Déroulé de la séance
- 4 Évaluation
- 5 Prolongement

1

1jour
1actu
Les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

TRouver UN ANGLE POUR RÉDIGER UN REPORTAGE
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?
- 2 Objectifs de la séance
- 3 Déroulé de la séance
- 4 Évaluation
- 5 Prolongement

2

1jour
1actu
Les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

ILLUSTREr UN ARTICLE
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?
- 2 Objectifs de la séance
- 3 Déroulé de la séance
- 4 Évaluation
- 5 Prolongement

3

1jour
1actu
Les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

CRÉER ET ORGANISER DES QUESTIONS POUR UNE INTERVIEW
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?
- 2 Objectifs de la séance
- 3 Déroulé de la séance
- 4 Évaluation
- 5 Prolongement

4

1jour
1actu
Les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

VERIFIER LES SOURCES « QUI ? QUOI ? QUAND ? POURQUOI ? »
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?
- 2 Objectifs de la séance
- 3 Déroulé de la séance
- 4 Évaluation
- 5 Prolongement

5

Découvrez nos 3 solutions numériques éducatives

développées avec **TRALALERE**



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-1/>



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-2-et-3/>



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-4/>