



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

développées avec **TRALALERE**



CYCLE 1

**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



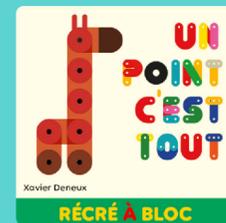
CRÉER DES PLANTES



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



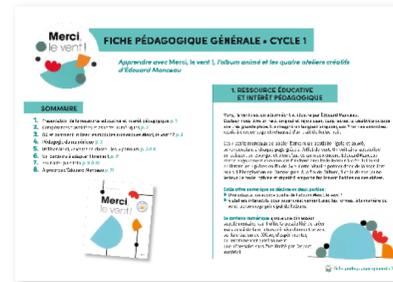
5 fiches complémentaires



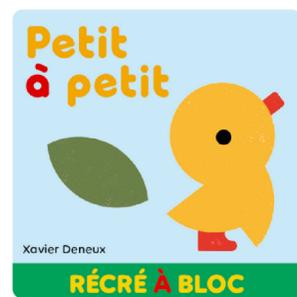
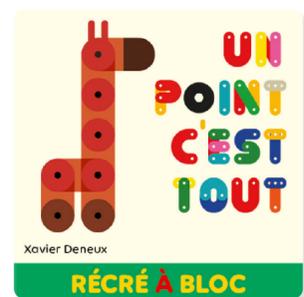
4 ateliers papier



4 badges de compétences



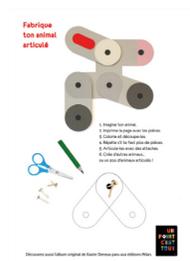
# • RÉCRÉ À BLOC •



1 fiche pédagogique générale



3 ateliers papier



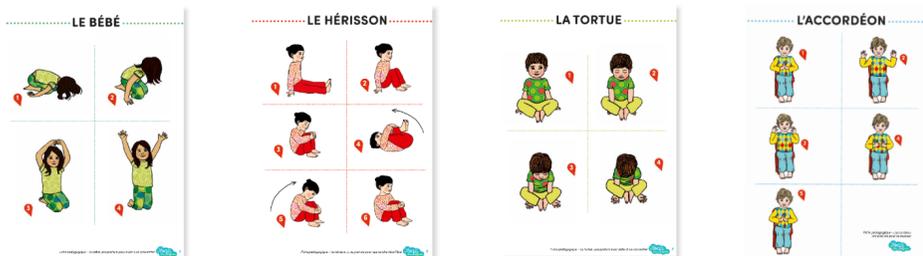
3 badges de compétences par atelier



# Le Yoga des Enfants



12 parcours pour apprendre avec le yoga



9 parcours simples pour faire les postures



2 fiches pédagogiques générales



4 fiches complémentaires



4 affiches



3 badges de compétences par atelier

# LES PETITS PHILOSOPHES



4 parcours



4 parcours



4 parcours

1 fiche pédagogique générale + 3 fiches spécifiques



3 affiches pour réfléchir



3 cahiers d'activités



4 badges de compétence par atelier



Le bonheur



Les interdits



La peur



## 4 « ateliers philo » par thème :

- 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



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 ?



9 dessins animés supplémentaires

# Les comptines de TILULOU



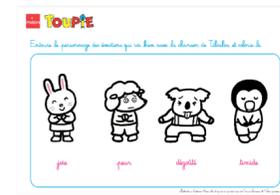
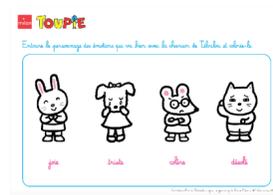
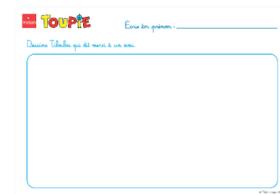
1 fiche pédagogique  
+ les paroles  
des 10 chansons



10 fiches avec les  
règles de vie  
de la classe



20 fiches d'activités  
pour l'élève





 **Bayard  
Jeunesse** | **milan**

CYCLES 2·3

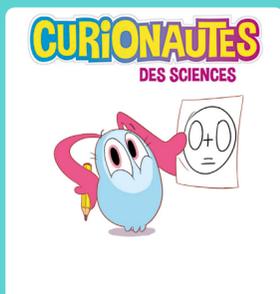
**Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts**



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



Comprendre les usages responsables des médias numériques.



Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.



## réCREATIONS 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

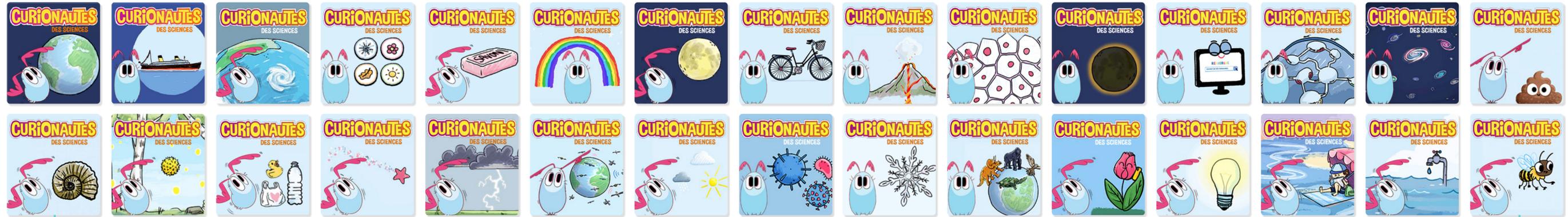


12 posters





# CURIONAUTES DES SCIENCES



La fiche pédagogique  
et les 30 scénarios écrits



15 fiches mentales  
pour aller plus loin



de  
**BOUCHE à  
OREILLE**

ré**CRÉATIONS**  
collection

**BIG BANG BOUM**



1 fiche pédagogique



6 fiches atelier



3 fiches d'instrument



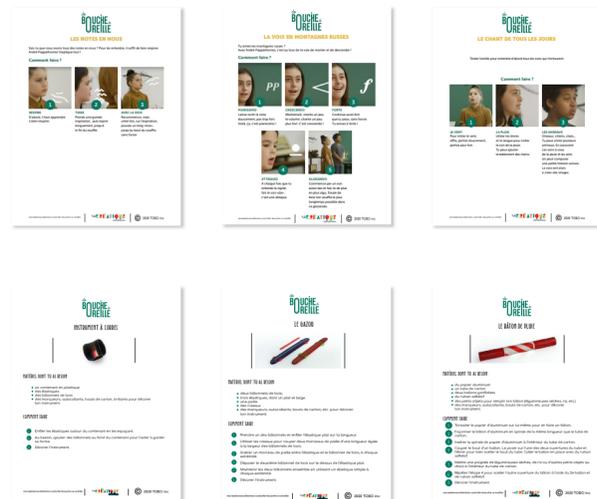
1 fiche pédagogique



6 fiches chorégraphiques



7 fiches vidéos





**Pour expérimenter le métier de journaliste**



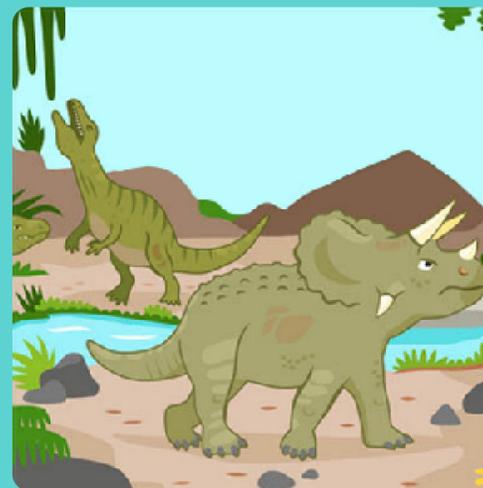
## Pour expérimenter le métier de journaliste



Mener une interview.



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



Vérifier les sources  
de l'information.



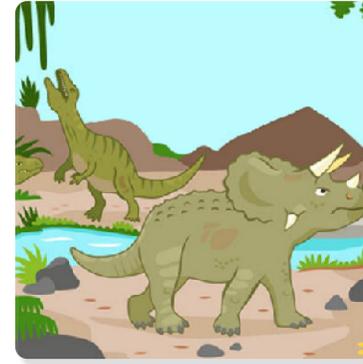
Trouver un angle  
pour un article.



Illustrer un article  
avec une photo.

# 1jour 1actu les reporters du monde

## 5 jeux numériques éducatifs



## 5 fiches pédagogiques

**1jour 1actu** les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 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 ? 0,1
- 2 Pourquoi créer des questions pour une interview ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,4
- 5 Pourquoi créer et organiser des questions pour une interview ? 0,5

**1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?**

**Objectifs des apprentissages**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 1.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 1.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 1.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 1.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 1.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

**Utilisation des médias et de l'information**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 2.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 2.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 2.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 2.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 2.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

Créer et organiser des questions pour une interview

**1jour 1actu** les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

**RÉPONDRE AUX QUESTIONS « QUI ? QUOI ? OÙ ? QUAND ? POURQUOI ? »**

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi répondre aux questions « Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? » ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi répondre aux questions « Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? » ? 0,4
- 5 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,5

**1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?**

**Objectifs des apprentissages**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 1.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 1.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 1.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 1.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 1.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

**Utilisation des médias et de l'information**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 2.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 2.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 2.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 2.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 2.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

Répondre aux questions « Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? »

**1jour 1actu** les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

**VÉRIFIER LES SOURCES DE L'INFORMATION**

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi vérifier les sources de l'information ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi vérifier les sources de l'information ? 0,4
- 5 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,5

**1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?**

**Objectifs des apprentissages**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 1.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 1.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 1.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 1.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 1.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

**Utilisation des médias et de l'information**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 2.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 2.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 2.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 2.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 2.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

Vérifier les sources de l'information

**1jour 1actu** les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 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 ? 0,1
- 2 Pourquoi trouver un angle pour rédiger un reportage ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi trouver un angle pour rédiger un reportage ? 0,4
- 5 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,5

**1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?**

**Objectifs des apprentissages**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 1.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 1.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 1.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 1.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 1.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

**Utilisation des médias et de l'information**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 2.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 2.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 2.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 2.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 2.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

Trouver un angle pour rédiger un reportage

**1jour 1actu** les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

**ILLUSTRER UN ARTICLE**

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi illustrer un article ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi illustrer un article ? 0,4
- 5 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,5

**1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?**

**Objectifs des apprentissages**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 1.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 1.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 1.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 1.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 1.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

**Utilisation des médias et de l'information**

À l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- 2.1 Définir les questions à poser pour une interview.
- 2.2 Organiser les questions à poser pour une interview.
- 2.3 Participer à la création de questions pour une interview.
- 2.4 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.
- 2.5 Participer à la mise en œuvre de questions pour une interview.

Illustrer un article

# 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/>