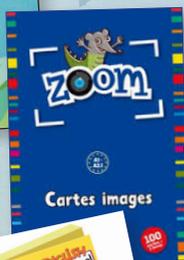


Catalogue des **mallettes** des **jeux de société** et des **expositions**

CDP
de Mayotte

2020



Retrouvez tous les détails sur notre site internet :

<https://cdp.ac-mayotte.fr>



sommaire

Mallettes P. 4

Jeux de société..... P. 12

Expositions P. 22



mallettes

Ces mallettes vous sont prêtées pour une période de **3 semaines** renouvelable si besoin.

thème 1 / ALBUMS



Mallette 19 (disponible en médiathèque)

Les albums filmés - à partir de 3 ans

- Caca boudin
- Grosse colère
- Qu'est-ce que c'est que ça ?
- Ma culotte
- C'est à moi, ça !
- Juste un petit bout
- Les mots doux
- Je mangerais bien un enfant



Mallette 20 (disponible en médiathèque)

Les albums filmés - à partir de 4 ans

- La chaise bleue
- Haut les pattes !
- C'est moi le plus fort
- Calinours va faire les courses
- L'Afrique de Zigomar
- Loulou
- Scritch scratch dip clapote !
- Boucles d'Or et les trois ours



Mallette 21 (disponible en médiathèque)

Les albums filmés - à partir de 5 ans

- Chien bleu
- Le convive comme il faut
- Y a-t-il des ours en Afrique ?
- Cornebidouille
- Une nuit, un chat...
- Le prince tigre
- Le voyage d'Orégon
- Rafara

Mallette 23 (disponible en médiathèque)

Cache-cache comptines

Contenant 1 CD et 4 marionnettes à doigts pour accompagner les albums :

- Il court, il court, le furet
- La p'tite bête qui monte
- Le chat de la mère Michel
- Une souris verte



Mallette 42

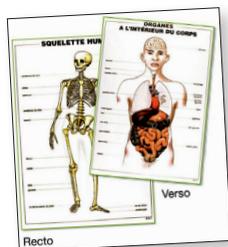
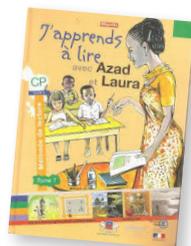
Raconter et comprendre des histoires

Cette mallette contient le matériel et la démarche pédagogique associée pour donner aux élèves de maternelle le goût de la littérature de jeunesse. Autour d'une sélection de 6 albums, vous inviterez vos élèves à s'identifier à des personnages, à interpréter le sens des scénarios, à ressentir des émotions de lecteurs et à en refaire un récit.

Mallette 14

Azad et Laura - documents d'accompagnement - CP

Préparation et démarche hebdomadaire à partir du [a]. Apprendre à lire au CP. Pratiques artistiques et histoire des arts : arts visuels et éducation musicale...



Mallette 15

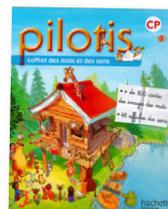
Planches didactiques du corps humain

Squelette — organes. Appareil respiratoire — coeur, sang. Appareil digestif — oeil, oreille, peau, dents... 4 planches recto/verso (100 x 70)

Mallette 17

Pilotis : Coffret des mots et des sons - CP

Plus de 800 cartes d'images des mots et 48 affiches des sons.



Mallettes 18-1 et 18-2

Nombres & calculs - Cycle 3

Jeux mathématiques pour la liaison CM2-6^{ème}

Mallette 22

Jeux phonologiques - Cycle 1 et 2

Favorisent l'acquisition de la conscience phonologique et le repérage des difficultés éventuelles, dès la MS ; remédie aux erreurs phonologiques qui font obstacle à un apprentissage réussi de la lecture et de l'orthographe au cycle 2.

Comprenant des jeux illustrés : jeu de l'oie, jeu du loto, jeu des familles, dés, pions et un guide pédagogique.





Mallettes 24 / 25 et 26 - GS et CP

Les Alphas

Une méthode ludique et efficace qui réinvente le principe alphabétique sous une forme adaptée à l'imaginaire des enfants.

Au lieu de confronter les enfants au monde abstrait et arbitraire des lettres, on va leur raconter une histoire captivante, dont les héros, les Alphas, ont des caractéristiques étonnantes : ils ont à la fois la forme des lettres et une raison d'émettre leur son. De plus, le nom de chaque alpha commence par la lettre

qu'il représente.

Mallettes 34 et 35

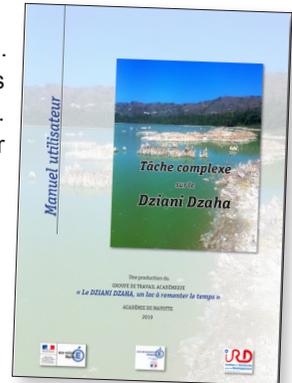
Tâche complexe sur le Dziani Dzaha « un lac à remonter le temps »

- Lycée

Manuel pédagogique : création d'une tâche complexe. Profiter d'une ressource locale pour présenter des idées de portée générale en s'appuyant sur le concret. Les élèves pourront prendre conscience de la valeur patrimoniale de « leur » nature.

Cet ensemble de documents comprend :

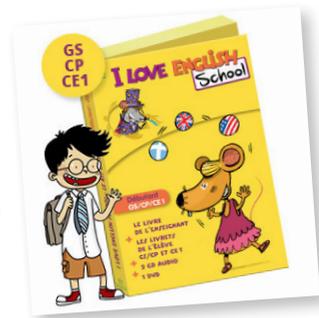
- 1 manuel utilisateur
- 2 jeux de 9 fiches « les aides » au format A6 plastifiées
- 2 jeux de 22 documents imprimés en couleur au format A4 plastifiés
- 1 lame mince IPGP de microbialithes dans sa boîte
- 1 échantillon macro de microbialithes dans sa boîte
- 1 clé USB contenant : la présentation de lancement + un fichier Excel (calculs) + des films + l'ensemble des documents au format PDF.



Mallette 39

I love english school - GS / CP / CE1

Cette méthode interactive, ludique et efficace, est destinée aux enseignants de maternelle et de primaire. Elle propose à tous les professeurs des écoles, y compris ceux qui n'ont aucune notion d'anglais, d'initier leurs élèves à cette langue.





Mallette 40

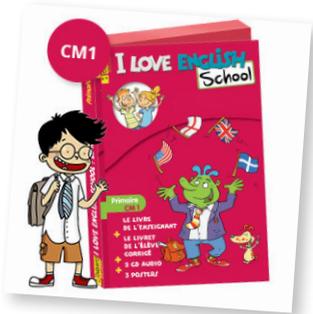
I love english school - CE2

Cette méthode interactive, ludique et efficace, est destinée aux enseignants du primaire. Elle propose à tous les professeurs des écoles, y compris ceux qui n'ont aucune notion d'anglais, d'initier leurs élèves à cette langue.

Mallette 41

I love english school - CM1

Cette méthode interactive, ludique et efficace, est destinée aux enseignants du primaire. Elle propose à tous les professeurs des écoles, y compris ceux qui n'ont aucune notion d'anglais, d'initier leurs élèves à cette langue.



thème 3 / ÉCOLOGIE

Mallette 4

Energies renouvelables - Cycle 1

Une présentation destinée à l'enseignant précise la façon d'aborder la démarche d'investigation et les défis ainsi que la tenue du cahier d'expérience. Les notions de débat citoyen sont également abordées. Un petit lexique à l'usage du maître et des élèves est proposé en fin de fichier ainsi que des photos en couleurs illustrant différentes situations et objets liés à l'énergie. Le fichier est réparti en 5 séquences : exemples de sources d'énergies utilisables, classement fossiles/renouvelables et les 4 défis.



Mallette 6

Changement d'état - Cycle 2

De nombreux matériaux (bacs plastiques, béccher, éprouvette, gobelets...) pour comprendre le changement d'état de l'eau. + Livret pédagogique.



Mallette 7

L'eau dans la vie quotidienne - Cycle 2

Plusieurs outils (bacs à glaçons, thermomètres, gobelets plastiques, bacs plastiques). Mallette pour mettre en évidence la présence de l'eau dans la vie quotidienne. Livret du maître + CD ROM.

Mallette 8

Que deviennent les déchets ? - Cycle 2 et 3

Un Cédérom et divers matériaux (loupes, paquet de terre d'argile, gants jetables) aideront les enfants à prendre conscience que l'on ne se débarrasse jamais totalement des déchets.
+ Livret pédagogique.

Mallette 9

L'air - Cycle 2

Questionnement initial à propos de l'air : qu'est-ce que l'air ?
À quoi cela sert ? Est-ce que l'on peut le voir ?
Matériel + livret pédagogique.



Mallette 10

Cycle de l'eau, comment ça marche ? - Cycle 2 et 3

Maquette de visualisation du cycle de l'eau : évaporation, chute de pluie et ruissellement des eaux.

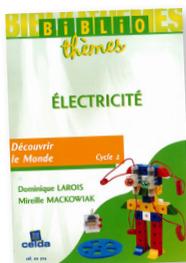
Mallette 11

Air, eau, chaleur - Cycle 2 et 3

Permet la réalisation de nombreuses expériences simples sur la chaleur, l'air et l'eau... Fiches + matériel d'expérimentation.



thème 4 / ÉLECTRICITÉ



Mallettes 1 et 2

Électricité - Cycle 2

Idéal pour mettre en place, sans risque pour les enfants, des expériences permettant de produire de l'électricité, du mouvement, du son. Le matériel « Électricité cycle 2 » permet de réaliser simultanément 1 à 6 montages. L'objectif est de construire des séquences d'apprentissage amenant les élèves du cycle 2 à maîtriser les compétences dans le domaine de la matière et des objets. + Livret pédagogique.

thème 5 / HISTOIRE

Mallette 16

Eugène Marlot, l'engagement d'une vie

- CM2, 3^{ème} et 1^{ère}

Déportation et résistance... 7 livrets + 2 affiches + 1 DVD



thème 6 / MÉCANIQUE



Mallette 5

Ensemble mécanique - Cycle 2

Pour pratiquer des expériences qui enseigneront aux enfants les lois fondamentales de la mécanique : gravité, mouvement, accélération, machines simples et bien d'autres encore.

Ensemble de 306 pièces en matière plastique résistante, faciles et rapides à assembler. Un guide pédagogique propose des expériences avec description des montages pas à pas.

Mallette 12

Mécanique - Cycle 3

Matériel mécanique de base (roues, axes, pignons...) pour fabriquer plusieurs éléments fonctionnant en mécanisme autonome.

Mallette 13

Mécanique - matériel complémentaire - Cycle 3

Matériel complémentaire pour approfondir la découverte des engrenages et la notion de transmission de mouvements.



Mallette 36

Les aimants - Cycle 1

Tous les objets vont-ils coller à l'aimant ?
Qu'est-ce qu'un aimant ? Comment le reconnaître ?
L'aimant peut-il attraper le clou caché ?
Que se passe-t-il quand deux aimants se rencontrent ?
Quel aimant est le plus fort ?
Des aimants de toutes sortes + Livret pédagogique.



thème 7 / MUSIQUE

Mallette 3

Musique du monde à la carte - Cycle 2

Triangle, tube raisonnant deux tons, tambourins, paires de claves en bois, maracas en plastique, carillon, castagnettes...



Mallettes 27 et 28 - à partir de 4 ans

28 Instruments de musique

À chaque enfant son instrument !

Cette mallette de 28 instruments est conçue pour respecter un certain équilibre entre les différentes sonorités et est spécialement adaptée à une classe entière.

Mallette 29 - à partir de 4 ans

Instruments africains

1 panier contenant 12 instruments africains.



Mallettes 30 / 31 et 32

Mélodica

Joué comme un piano, le mélodica 32 touches est un instrument à vent.

Un instrument parfait qui est compatible entre clavier et soufflement, une bonne aide pour l'illumination musicale des enfants.

Mallette 33

Musique : albums et documentaires

Nombreux albums et documentaires accompagnés de DVD et CD.



thème 8 / DROITS CIVIQUES



Mallette 37

Pour dire non aux préjugés !

Une mallette pédagogique pour les cycles 2 et 3, pour faire réfléchir sans faire la morale, 5 séquences pédagogiques complètes sur 5 thèmes pour des séances d'EMC ou de philo en classe : les stéréotypes filles-garçons, le racisme, les riches et les pauvres, tous différents : le handicap, tous égaux : la laïcité.

Mallette 38

Débattre sur l'actualité en classe

Cette mallette offre un dispositif pédagogique original visant à favoriser la pratique du débat argumenté en classe. Ce dispositif est construit autour d'un média très attractif pour les élèves, à savoir les vidéos de la série audiovisuelle 1jour1question.





jeux de société

Ces jeux de société vous sont prêts pour une période de **3 semaines** renouvelable si besoin.

Jeu 1

Débrouille-toi ! - à partir de 8 ans

Un jeu coopératif qui combine merveilleusement déduction, humour et imagination !



Jeu 2

Concept - à partir de 10 ans

Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des îcones universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres.



Jeu 3

Best of - Les Loups-Garous

- à partir de 10 ans

Jeu de rôle drôle et fascinant. Le village de Thiercelieux est infiltré par les Loups-Garous. Chaque nuit ils tuent un villageois. Le jour les villageois se réunissent et essaient de remarquer, parmi les joueurs, les signes qui trahiraient les Loups-Garous...

Jeu 4

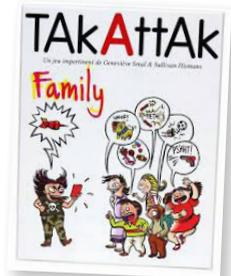
Takattak Family - à partir de 8 ans

Il vous arrive de rester sans voix face à une remarque désobligeante, un commentaire déplacé ? Vous fulminez sans oser répondre et c'est seulement le lendemain que vous vous dites : j'aurais dû répondre ça ? Ce jeu est fait pour vous, Takattak entraîne à l'esprit de répartie !

Un jeu pour :

- riposter en une phrase sans créer de conflit
- ne plus se laisser embêter à l'école
- prendre confiance en soi
- dire enfin ce que l'on pense
- rigoler en classe ou en famille

Conservez votre sang-froid, affûtez votre langue et rétorquez sans bafouiller.





Jeu 5

Time's up ! - à partir de 4 ans

L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires... Stimulant : jeu d'expression verbale et corporelle.

Jeu 6

Zoom cartes images - à partir de 3 ans

Un outil ludique qui permet de travailler le lexique sans passer par la traduction. Les cartes peuvent servir d'aide à la compréhension et à la production et elles facilitent la mémorisation du lexique de manière visuelle, ce qui fonctionne très bien avec les enfants.

- 100 cartes images numérotées : des photos et des illustrations.
- Un livret de 32 pages avec des pistes d'exploitation pédagogique, des indications pratiques et des idées de variantes pour utiliser au mieux les cartes images.
- Des fiches mots téléchargeables depuis : <https://espacevirtuel.emdl.fr/>



Jeu 7

Le langage des émotions - à partir de 3 ans

L'outil se présente sous la forme d'un **jeu pédagogique et ludique** de 78 cartes. Chaque émotion est présentée au travers d'un personnage récurrent, délibérément asexué. Tant le corps que le visage s'expriment. Chaque carte est imprimée recto-verso, un côté au féminin, un côté au masculin, pour souligner l'égalité de genre dans le vécu des émotions.

Jeu 8

Le grand jeu des Verbes - à partir de 8 ans

Ce jeu facilite l'approche de la conjugaison des différents temps verbaux, réguliers et irréguliers.



Jeu 9

La planète en jeu - apprenant A2/B1

Et si on jouait à avoir un monde propre ? Choisissez le conteneur de déchets correct et répondez aux questions. Avec ce jeu vous exercerez le vocabulaire lié à l'environnement : la collecte des déchets, le recyclage, les énergies renouvelables, l'agriculture biologique.



Jeu 10

L'île aux prépositions - apprenant A1

Ce jeu invite à découvrir des personnages et objets grâce à une illustration pour développer les capacités de compréhension et de production de phrases avec les prépositions de lieu liées aux articles.



Jeu 11

Comment ça va ? - apprenant A2/B2

Jeu de cartes accompagné d'un parcours illustré où les joueurs doivent passer la ligne d'arrivée après avoir surmonté une série d'épreuves nécessitant la connaissance du lexique lié au corps, à la santé et à un style de vie sain et après avoir fait des exercices de gymnastique. Le jeu met en oeuvre les compétences linguistiques et l'expression orale, en stimulant et en renforçant l'apprentissage de la langue française de façon agréable et ludique.

Jeu 12

Contrario ! - à partir de 12 ans

1000 expressions ont été détournées à l'aide de contraires et de synonymes. « La petite sirène » est devenue « la grande alarme », « un chapeau melon » est devenu « une casquette pastèque »... Retrouvez avant vos adversaires l'expression originale !



Jeu 13

Unanimo - à partir de 7 ans

Soyez unanimes... sur 8 mots ! Mais que vont penser les autres ? Unanimo est un petit jeu familial de type « petit bac » où les idées communes sont récompensées !

Jeu 14

Team work - à partir de 10 ans

Une équipe de 2 joueurs va tenter de faire deviner un mot ou un groupement de mots aux autres : pour cela, ils doivent chacun leur tour prononcer un mot pour former une paraphrase valide de moins de 10 mots... sans se consulter avant bien sûr.

Exemple (facile) : **Renard**

Joueur 1 : **Une...** / Joueur 2 : **bête ?** / Joueur 1 : **à** / Joueur 2 : **poil** / Joueur 1 : **roux** / Joueur 2 : **carnivore ?** / Joueur 1 : **vivant** / Joueur 2 : **dans** / Joueur 1 : **un** / Joueur 2 : **terrier !**



Jeu 15

Les mots en jeu - à partir de 8 ans

Un préfixe : **en**, un radical : **chant**, un suffixe : **eur**...
et voilà le mot : **enchanteur** ! À vous de jouer pour construire et retrouver des mots connus...



Jeu 16

Pas de lézard - à partir de 8 ans

Avoir une capacité de notre cerveau qui nous permet de lire un mot même quand celui-ci est mal écrit ! Soyez le plus rapide à retrouver le seul mot bien écrit correspondant au genre demandé ! Attention aux pièges !

Jeu 17

Feelings : Le jeu des émotions

- à partir de 8 ans

À la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire de jeu et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif est de trouver justement l'émotion de l'autre, la piste des émotions reflétera alors votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres.



Jeu 18

Le Pacte des Loups-Garous - à partir de 10 ans

Pour la première fois, sont réunis « les loups-garous de Thiercelieux », « nouvelle lune », « le village » et « personnages ». Dans ce jeu, 2 équipes s'opposent : les loups-garous et les villageois. Le seul problème, c'est que personne ne sait qui est qui ! Quand l'un des 2 camps perd tous ses joueurs, l'autre gagne.

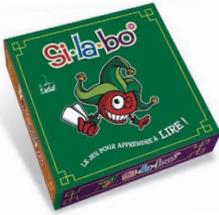
Jeu 19

Co-mix - à partir de 8 ans

Un jeu de narration sur les comics.

Chaque joueurs a en main un ensemble de cartes représentant chacun différents moments de comics. À eux de créer une intrigue et d'utiliser leurs cartes en les posant sur les différentes cases pour créer une page de comics en suivant le thème de l'histoire. Les histoires ainsi créées peuvent forcément être un peu loufoques, mais il ne faut pas perdre votre objectif final : avoir l'histoire qui plaira le plus !





Jeu 20

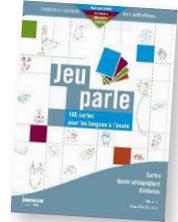
SI. LA. BO - à partir de 5 ans

Est un jeu de cartes inédit et humoristique pour apprendre à lire dès 5 ans ! Basé sur le jeu des familles, Si-la-bo permet d'entrer dans le monde des syllabes et de la lecture. Des cartes spéciales, des dessins rigolos et des situations cocasses font de ce jeu un vrai plaisir à partager en famille ou avec ses amis.

Jeu 21

Jeu parle - à partir de 5 ans

Ce sont 180 cartes lexicales pour introduire le vocabulaire, servir de support à l'expression des élèves en situation de communication et évaluer les acquis. Le guide pédagogique propose plus de trente activités et jeux avec les cartes, simples dans leur règle et dans leur mise en place : jeux d'acquisition, de mémorisation, d'expression, d'entraînement...



Jeu 22

Tarot de contes - à partir de 6 ans

Ce jeu a été créé et diffusé à Mayotte pour jouer autour du langage, de l'expression, de l'imaginaire, de la création de récits... adapté de 6 à 77 ans.



Jeux 23 et 24

Le coffret des alphas - à partir de 5 ans

A pour but d'éveiller les enfants à la lecture ou de consolider leurs acquis. Au moyen d'un conte fantastique, ils vont faire la découverte de drôles de petits personnages venus d'un autre monde : les Alphas. En suivant les Alphas dans leurs aventures et en manipulant leurs figurines, les enfants vont développer la plupart de leurs sens (l'ouïe, la vue et le toucher) et créer spontanément la relation entre les lettres et les sons qui leur correspondent.

Jeux 25 et 26

Quatrimino des alphas - à partir de 6 ans

Découvrez à travers ce beau quatrimino 6 jeux à effectuer pour s'approprier petit à petit les Alphas et les différents types d'écriture minuscule, scripte et cursive sans oublier la majuscule. Des jeux qui demandent de l'observation, de la réflexion et travaillent la mémorisation des différentes écritures pour que l'enfant puisse se les approprier avec le jeu.



Jeu 27

Imagier : Photos-Émotions - à partir de 4 ans

L'imagier comprend 3 séries d'images :

- 42 photos scènes permettent d'identifier différentes émotions et leur gradation (un peu, beaucoup, excessivement) ;
- 10 photos sur fond blanc illustrent les émotions : la joie, la tristesse, la colère, la peur, la surprise ;
- 8 cartes pictos symbolisent la gradation des émotions.

Le guide pédagogique présente les situations de langage concrètes à mener avec les enfants en lien avec des activités d'observation, de classification et d'expression.



Jeu 28

Le monde interactif des alphas - GS/CP

Le coffret est composé de deux DVD contenant les principaux outils de la méthode de lecture Les Aphas en version numérique ainsi qu'une trentaine d'activités interactives. Il constitue une entrée pour développer les compétences essentielles qui interviennent dans l'apprentissage de la lecture, afin de donner rapidement le déclic-lecture à l'enfant.

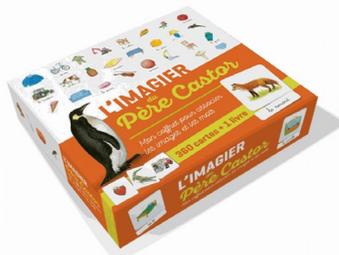
Les 2 DVD contiennent en version interactive :

- le livre du conte et le CD audio ;
- le dessin animé ;
- l'ouvrage « La transformation des Alphas » qui donne une explication logique aux enfants

Jeu 29

L'imagier du Père Castor - à partir de 2 ans

L'imagier du Père Castor - Mon coffret pour associer les images et les mots. Ce coffret pédagogique guidera l'enfant dans le développement du langage oral et écrit, et dans son apprentissage de la lecture.





Jeu 30

Tic Tac Boum - à partir de 5 ans

Un jeu d'ambiance explosif pour cette version junior du classique Tic Tac Boum.

Parlez avant le grand boum ! Le premier joueur lit le thème de la manche et déclenche la bombe.

Dès lors, chaque joueur doit trouver un mot correspondant au thème imposé puis passer la bombe à son voisin.

Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion perd la manche. Il prend

alors la carte de thème en jeu, la pose devant lui et devient le premier joueur de la manche suivante.

À la fin des 13 manches de jeu, le joueur ayant obtenu le moins de cartes l'emporte.

Jeu 31

Calculodingo - à partir de 5 ans

12 jeux faciles et rigolos, pour travailler additions, soustractions, doubles et numération avec les enfants de la Grande Section de Maternelle au CE2.

Calculodingo est l'outil pratique et ludique pour travailler le calcul mental du programme de GS au CE2.



Jeu 32

Conjudingo - à partir de 7 ans

3 jeux faciles et rigolos pour travailler les auxiliaires et les verbes du 1^{er} groupe au présent, futur et passé composé. Les animaux sur les cartes vous aident à vérifier si la combinaison est bonne. Conjudingo est l'outil pratique et ludique pour toutes les conjugaisons du programme de CE1.

Jeu 33

Sylladingo - à partir de 6 ans

Un jeu amusant pour composer des mots du CP au CM2.

Deux inspecteurs doivent reconstruire 700 mots du vocabulaire à partir de 96 lettres et syllabes. Jouez à la Bataille, au Rami et à la Chenille pour les aider à reconstruire les mots.

Un outil ludique pour enrichir le vocabulaire !





Jeu 34

Vocadingo - à partir de 6 ans

Un jeu rigolo pour enrichir le vocabulaire du CP au CM1. 4 extra-terrestres débarquent pour étudier notre langue. Au programme : 200 mots avec pour chacun sa définition, son anagramme et sa devinette. Donnez les bonnes réponses et gagnez un maximum de cartes.

Jeu 35

Tam Tam Safari - à partir de 6 ans

Tamtam Safari CP niveau 1 est un jeu de lecture simple et ludique. Outil d'aide à la lecture, ce jeu avec ces images et ces différentes règles invitent au jeu et à l'apprentissage. Il permet de manipuler les premiers sons simples (a de ananas, u de lune, o de robot...).



Jeu 36

Tam Tam Français - à partir de 6 ans

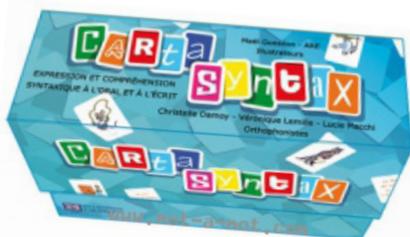
Jeu de lecture et de rapidité amusant avec 6 règles de jeu. 31 mots et 31 illustrations sont répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 6 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. Idéal pour jongler avec les mots et compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture !



Jeu 37

Carta Syntax - à partir de 4 ans

Ce jeu de cartes réparties en 6 jeux s'adresse à toutes les personnes présentant des difficultés d'expression ou de compréhension syntaxiques orales ou écrites ainsi qu'un défaut d'informativité. Il peut être utilisé auprès de sujets présentant un retard de langage, une dysphasie, une aphasie ou des troubles du langage écrit.



Jeu 38

Assimemor - Corps et Vêtements

- à partir de 4 ans

Ce jeu consiste à découvrir le vocabulaire du corps et des vêtements en associant 2 cartes qui vont ensemble pour former des paires. Celui qui en trouve le plus grand nombre remporte la partie.

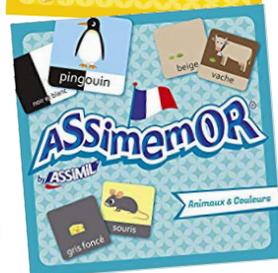


Jeu 39

Assimemor - Animaux et couleurs

- à partir de 4 ans

Ce jeu consiste à découvrir le vocabulaire des animaux et des couleurs en associant 2 cartes qui vont ensemble pour former des paires. Celui qui en trouve le plus grand nombre remporte la partie.



Jeu 40

Dis-moi le genre et le nombre

- à partir de 4 ans

Ce jeu de cartes, conçu dans le but d'exercer le genre et le nombre, s'adresse aux enfants de 4 à 7 ans ayant un retard de parole et aux enfants dysphasiques présentant une dyssyntaxie parfois tardive. Il comprend 3 jeux permettant de travailler le genre du nom à partir de métiers ou d'activités, le genre du pronom à partir de verbes et la flexion verbale.

Jeu 41

Tam Tam Safari - Le coffret CP

- à partir de 5 ans

Dans chaque jeu 21 mots et 21 illustrations sont répartis sur 42 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 4 règles est d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. Idéal pour jongler avec les mots et compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture !



Jeu 42

Mon alphabet mobile - Montessori

- de 3 à 6 ans

Ce jeu contient 160 lettres cursives en carton pelliculé (consonnes rouges et voyelles bleues) : maniables et résistantes pour accompagner la découverte de l'écriture et de la lecture. Il est accompagné d'un livret pour les utiliser selon la pédagogie Montessori.



Jeu 43

6 jeux - Pour apprendre à lire

- à partir de 5 ans

Ce coffret contient 6 jeux progressifs pour un soutien ludique de l'apprentissage de la lecture !

- **2 jeux de loto** : constitués chacun de 4 planches « syllabes » et de 32 cartes « images » pour identifier les sons dans un mot.

- **1 jeu de domino rose** : 32 dominos pour identifier les syllabes initiales d'un mot (l'enfant doit associer l'image et la syllabe).
- **1 jeu de domino vert** : 32 dominos pour identifier les syllabes finales d'un mot (l'enfant doit associer l'image et la syllabe).
- **1 jeu de cartes « syllabes »** : 33 cartes pour construire des mots simples avec l'aide d'une image (ex. : vélo)
- **1 jeu de « Mistigri »** : 33 cartes pour former des mots simples, mais sans l'aide des images cette fois (ex. : lama).

Inclus ! Toutes les règles des jeux et des conseils pour aider l'enfant.



expositions

Ces expositions vous sont prêtées pour une période de **3 semaines** renouvelable si besoin.



Expo n°1

La presse

Des choix rédactionnels de différents journaux
- 6 affiches.

Expo n°2

Le développement durable

Cette exposition pédagogique présente une sélection de 21 photos de La Terre vue du Ciel. Elle traite les grands enjeux environnementaux et sociaux du monde contemporain et permet aux professeurs et aux élèves d'organiser selon leur propre créativité un événement de sensibilisation au développement durable. L'opération est relayée par Internet sur le portail www.ledeveloppementdurable.fr.

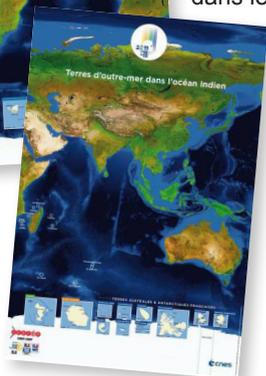


Expo n°3

Terre d'outre-mer, une tradition d'innovation

Ces 24 affiches vous invitent à découvrir les réponses innovantes que les collectivités ultramarines apportent dans les domaines de la biodiversité, les énergies renouvelables, de la gestion des risques majeurs, de l'économie et de l'aménagement du territoire...

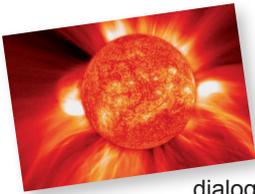
Cette exposition participe au développement de la culture scientifique et technique ainsi qu'à l'éducation au développement durable. Un accompagnement pédagogique est disponible pour chacune des affiches sur l'espace « outre-mer » du site du Scérén-CNDP : <http://www.cndp.fr/outre-mer>.



Expo n°4

18 juin 1940 - L'appel à la résistance du Général de Gaulle

Ce kit pédagogique se présente à la fois comme une exposition (32 affiches distribuées en quatre parties, titrées, légendées et contextualisées) et une mallette comprenant des ressources exploitables en classe (livret pédagogique, DVD-ROM). Il invite professeurs et élèves à s'interroger sur le statut de l'évènement en histoire, la construction d'un lieu de mémoire ou les liens entre histoire et mémoire.



Expo n°5

Energie - Quel choix pour demain ?

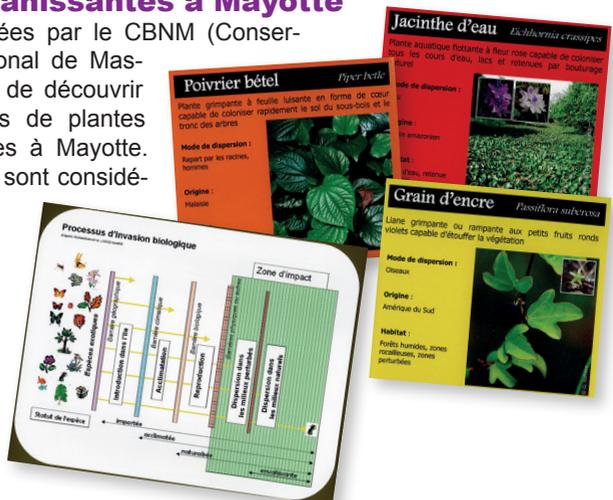
Cet outil pédagogique consacré à l'énergie présente une sélection de 19 images en grand format. Destinés à provoquer la réflexion et le dialogue, les textes doivent permettre d'aborder les différentes formes de l'énergie et leurs utilisations tant sur le plan géologique, que géographique, historique, social ou économique. L'opération est relayée par Internet sur le portail www.ledeveloppementdurable.fr.



Expo n°6

Les plantes envahissantes à Mayotte

Ces 2 affiches proposées par le CBNM (Conservatoire Botanique National de Mascarin) vous permettent de découvrir les différentes espèces de plantes exotiques envahissantes à Mayotte. Ces espèces invasives sont considérées comme l'une des principales causes de perte de biodiversité au niveau mondial et particulièrement dans les îles océaniques...





Centre de Documentation Pédagogique de Mayotte

Lycée de Dombéni - Tsararano

Tél. **02 69 64 03 28**

e-mail : **cdp@ac-mayotte.fr**

Horaires d'ouverture :

**du lundi au jeudi de 7h30 à 16h30
et le vendredi de 7h30 à 13h00.**