

NOUVEAUTÉS

2026

De l'idée à l'intérêt pédagogique,
on vous dit tout sur les nouveautés
phares de l'année.





8
PIÈCES



Encastrement à étages - Kimi va à l'école

4 étages d'encastrement et 8 pièces (2 par étages) sur le thème du quotidien : le petit déjeuner, la toilette, l'habillage et en route pour l'école.



- 8 pièces et 1 socle en bois verni.
- L/l/ép. socle : 20 x 26 x 2,7 cm.

313 309 914 460 1

29,50 €

À voir aussi p. 211 du catalogue général 2026

28
PIÈCES

et

35
PIÈCES



Puzzles bois - Les 4 saisons

4 puzzles sur le thème des saisons : printemps, été, automne et hiver.

- En bois verni.
- Modèle en noir et blanc amovible.
- L/l/ép. socle : 30 x 21 x 1 cm.

313 309 914 334 5

69,50 €





La météo de Kimi

Autrice : Laurence Schmitter, Professeure des écoles.

Cet outil de manipulation attrayant et facile à utiliser permet de sensibiliser à la météo, au temps qui passe, au fil des jours et des saisons. La manipulation de photographies et la compagnie de Kimi la souris contribuent activement à la découverte, à l'observation et à la prise de parole des enfants.

Le principe

Différentes activités de manipulation sont proposées aux enfants. Avec la frise des saisons, ils positionnent le jeton-curseur magnétique suivant la saison. Le même paysage est photographié à chaque saison. Avec la météo du jour, ils observent le temps qu'il fait, choisissent la photo-météo la plus proche puis la glissent dans l'encadrement de la fenêtre. Ensuite, ils habillent la souris en fonction de la météo observée avec les jetons-vêtements magnétiques.



Compétences développées

- Approcher les notions de météo et de saison.
- Acquérir un vocabulaire relatif à la météo, aux vêtements et aux saisons.
- Observer le temps qu'il fait et présenter la météo du jour à l'aide de photos.
- Habiller une mascotte selon le temps qu'il fait en justifiant ses choix.

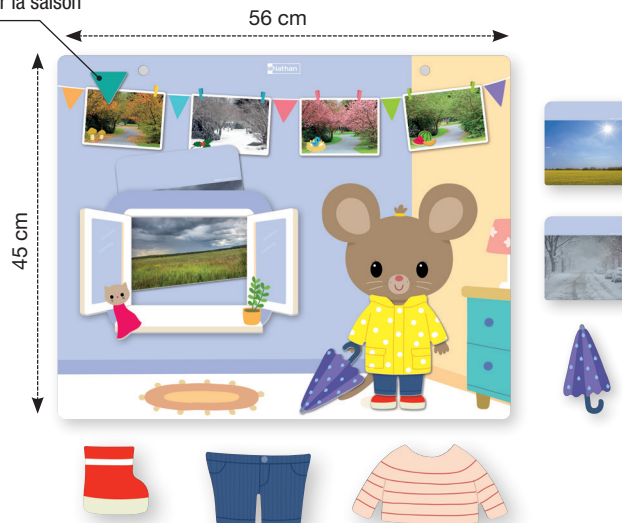
L'ensemble comprend :

- 1 livret pédagogique.
- 1 panneau magnétique comprenant une fenêtre en relief pour insérer et ranger toutes les photos-météo (56 x 45 cm).
- 8 photos-météo en couleurs (16,5 x 15,3 cm).
- 29 jetons magnétiques : 28 jetons-vêtements dont 9 superposables et 1 jeton-curseur magnétique.

313 309 914 583 7

55,00 €

1 jeton-curseur magnétique pour indiquer la saison



À voir aussi p. 65 du catalogue général 2026



Les albums de Kimi

Texte : Laurence Schmitter -
Illustrations : Jean-Sébastien Deheeger.

2 nouveaux titres pour cette collection destinée à développer le vocabulaire des jeunes enfants.

- 24 pages couleurs (16 x 18 cm).

Kimi et les petits pipis

978 209 505 401 4 6,50 €

Kimi et les couleurs

978 209 505 400 7 6,50 €





Jeux d'exploration et de motricité fine

À découvrir p. 184 du catalogue 2026



4+

MS

GS

ATELIER
1 ENFANT



Picocolor

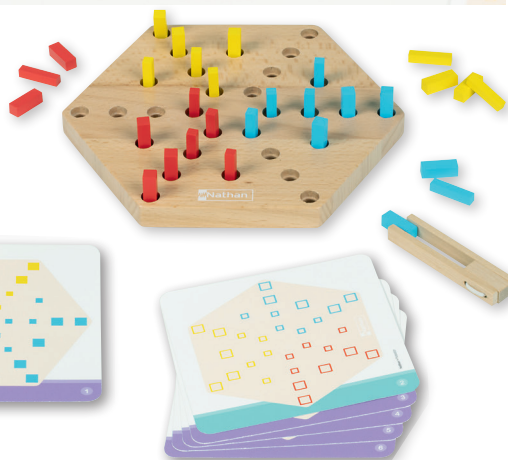
Ce jeu de manipulation propose des activités ludiques de motricité fine, de codage-décodage et de repérage spatial. Il permet de travailler la minutie des gestes, la précision et la concentration.

Le principe

À l'aide de la pince, l'enfant doit positionner un par un les picots dans le socle, en reproduisant une fiche modèle ou en décodant une fiche consigne. Les 30 picots sont de 2 tailles et de 3 couleurs. Les 6 fiches recto verso proposent 12 activités organisées en 2 niveaux de difficulté. Le recto sert de correction au verso.

Compétences développées

- Identifier 1 forme, 2 tailles et 3 couleurs.
- Exercer la motricité fine et la coordination œil-main.
- Se repérer dans l'espace.
- Lire et décoder une fiche.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 6 fiches recto verso, soit 12 activités (12 x 12 cm).
- 1 socle en bois verni avec 30 trous.
- 1 petite pince en bois.
- 30 picots en bois verni de 2 tailles et de 3 couleurs (rouge, bleu, jaune).
- L/l/ép. socle : 19,1 x 16,7 x 1,5 cm.
- L pince : 7,5 cm ; H/l picots : 2 x 0,7 cm / 2,5 x 0,55 cm.

313 309 914 547 9

29,00 €

À voir aussi pp. 223-224 du catalogue général 2026



COLORCODE - Nombres de 6 à 10

Identifier, dénombrer, associer des quantités de 6 à 10. Se familiariser avec différentes représentations du nombre : collections, doigts de la main, constellations du dé, écriture chiffrée. À utiliser avec le support COLORCODE vendu séparément (page 223 du catalogue général 2026).

La pochette contient :

- 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/l fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 506 095 4

29,50 €



COLORCODE - Orientation spatiale

Ce fichier propose un nouveau sens de lecture-décodage des consignes à la verticale. À utiliser avec le support COLORCODE vendu séparément (page 223 du catalogue général 2026).

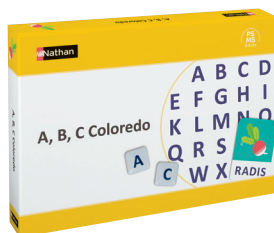
La pochette contient :

- 12 fiches cartonnées et 1 livret pédagogique.
- L/l fiche : 19,8 x 26,5 cm.

978 209 506 093 0

29,50 €





A, B, C Coloredo

3+

PS

MS

ATELIER 1 À 2 ENFANTS



Ce nouveau jeu de la gamme Maxicoloredo® exerce progressivement à la reconnaissance des lettres de l'alphabet en deux graphies. Il permet d'avancer vers l'acquisition du principe alphabétique.

Le principe

L'enfant reconstitue des mots avec les lettres capitales à partir d'une fiche consigne écrite soit en capitales (reconnaissance terme à terme) soit en minuscules script (reconnaissance et association des deux graphies). Les 24 fiches consignes recto verso sont réparties en 3 séries de difficulté progressive selon le nombre de lettres du mot. Chaque fiche présente au recto le mot en lettres capitales, au verso le mot en minuscules script pour s'adapter au niveau et permettre une progression. Le recto sert de correction au verso.



Compétences développées

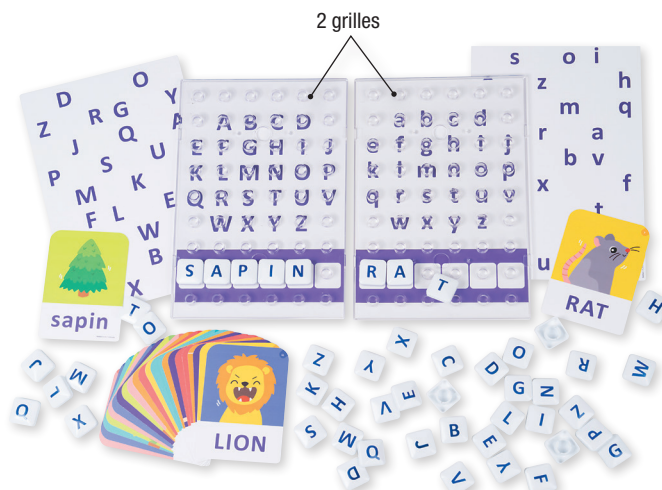
- Identifier et nommer les 26 lettres de l'alphabet en capitales et en minuscules script.
- Associer les deux graphies.
- Reconstituer des mots de 3 à 5 lettres.
- Respecter l'ordre des lettres.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 4 planches d'activités recto verso (31 x 21 cm).
- 24 fiches consignes recto verso (15 x 10 cm).
- 2 grilles à plots en plastique (31,5 x 21,5 cm).
- 56 pions de 4 couleurs : 26 pions lettres capitales, 26 pions lettres minuscules script, 4 pions vierges (Ø pion : 3,2 cm).

313 309 914 490 8

48,00 €



À voir aussi p. 215 du catalogue général 2026

3+

PS

MS

GS



Sors-moi de là ! Les lettres

Autrice : Marie Bolle-Besançon, Professeure des écoles.

À l'aide ! Qui arrivera à libérer les objets de la cage à élastiques ?

Ce jeu de manipulation original propose des activités ludiques de motricité fine et de reconnaissance des lettres dans les 3 graphies.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 12 fiches recto verso, soit 24 activités (12 x 12 cm).
- 26 demi-boules en bois plein verni avec les lettres de l'alphabet (Ø/H : 3,5 x 1,75 cm).

313 309 914 361 1

31,00 €



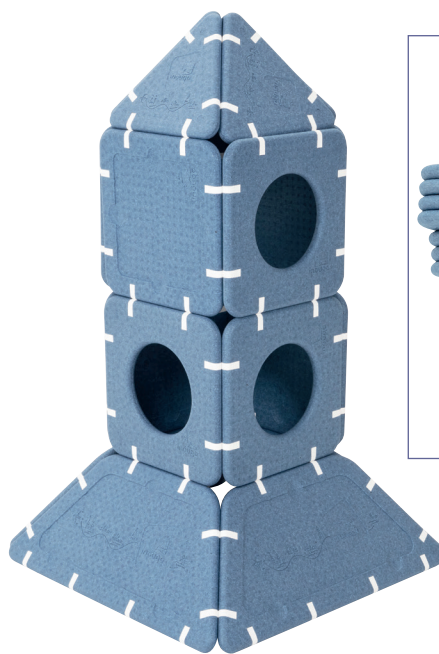


Inöuqa - Maxi Construction - Kit 30 pièces

Un jeu de construction géant et magnétique, conçu pour stimuler l'imagination, la motricité et l'autonomie des enfants.

Le principe

Les pièces ultra légères et sécurisées s'assemblent entre elles à l'infini, comme par magie. Simple et intuitif, c'est un vrai jeu de construction qui convient à tous les âges. Au gré des envies et des inspirations, Inöuqa prendra la forme d'une cabane, d'une fusée, d'un bateau, d'un château, d'un avion... et accueillera les jeunes inventeurs pour vivre d'extraordinaires aventures imaginaires... Enfin un jeu aussi géant et magique que leur créativité !



L'ensemble comprend :

- 30 pièces en polypropylène avec aimants néodyme :
 - 6 pièces carrées (L/l/H : 40 x 40 x 2,5 cm).
 - 6 pièces hublots (L/l/H : 40 x 40 x 2,5 cm).
 - 6 pièces trapèzes (L/l/H : 74 x 34 x 2,5 cm).
 - 12 pièces triangles (L/l/H : 36 x 32 x 2,5 cm).
- 1 notice pédagogique.
- 1 sac de rangement en coton (L/l/H : 82 x 43 x 42 cm).

313 309 914 794 7

599,00 €





Boulier magnétique à construire

Autrice : Laurence Le Corf, Directrice et Professeure des écoles.

Ce matériel ludique et original offre une multitude d'activités manipulatoires pour découvrir les nombres de manière concrète, comprendre leur construction, résoudre des problèmes arithmétiques. Conçu pour être nomade, sur table ou sur un tableau magnétique, il permet des activités de difficulté très progressive, en collectif, en atelier ou en individuel.

Le principe

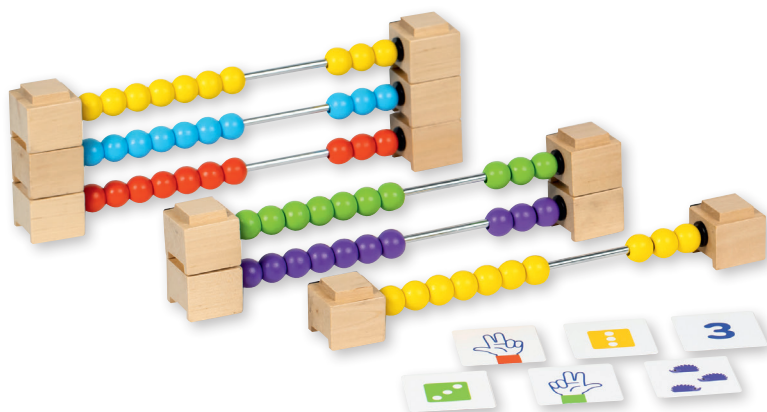
Le matériel propose 10 tiges de 10 perles de couleur. Les enfants peuvent les utiliser une par une pour travailler les nombres de 1 à 10, ou par la quantité souhaitée. Ces tiges peuvent également être utilisées par encastrement pour former un boulier jusqu'à 100 perles ou être disposées en carré pour faire travailler jusqu'à 4 enfants autour d'une table. Les 50 cartes, réparties en 4 séries, sont dédiées aux activités de manipulation : reconnaissance d'un nombre, d'une quantité ; association ; comparaison ; décomposition-composition.

Compétences développées

- Construire le nombre de manière concrète et progressive (jusqu'à 100).
- Comprendre la dizaine et l'unité à travers la manipulation.
- Développer le sens de la quantité et l'organisation spatiale.
- Renforcer la coordination œil-main et la motricité fine.



10 tiges de 10 perles de couleur
50 cartes d'activités

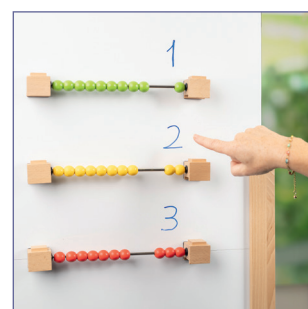


La boîte contient :

- 1 guide pédagogique de 32 pages.
- 10 tiges magnétiques de 10 perles de 5 couleurs différentes, soit 2 tiges de la même couleur : vert, violet, bleu, rouge, jaune (L : 27 cm ; H : 3 cm ; Ø perle : 1,8 cm).
- 50 cartes d'activités (5 x 5 cm).

313 309 914 664 3

59,00 €



Les tiges, équipées d'une semelle magnétique, se superposent par encastrement sur une table ou sur un tableau magnétique.



3⁺ PS MS GS



Apprendre à apprendre dès la maternelle - 52 séances pour développer la métacognition

Directeur de collection : Grégoire Borst, directeur du LaPsyDÉ, professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'Université Paris Cité.
Autrices : Mélanie Maximino-Pinheiro et Lys-Andréa Brunet, doctorantes au LaPsyDÉ - CNRS, Université Paris Cité ; Emilie Schneider et Pauline Nibas, professeurs des écoles et formatrices.

Cet ouvrage apporte tous les outils pour que les élèves prennent conscience de leurs processus de pensée et apprennent plus efficacement.

Il présente :

- les éléments théoriques et scientifiques pour comprendre ce qu'est la métacognition ;
- la philosophie de l'ouvrage, la programmation pédagogique ;
- 52 séances clés en main pour mettre en œuvre la métacognition dans la classe ;
- les ressources à photocopier : fiches de suivi, planches des stratégies métacognitives, pictogrammes...

Les 52 séances proposent des dispositifs visant à apprendre à tous les élèves à mieux apprendre :

- 11 séances sur le fonctionnement du cerveau et les fonctions cognitives (stratégies métacognitives, mémoire, attention-concentration, CPS et émotions...) ;
- 40 séances pour entraîner explicitement la métacognition en langage, en mathématiques, dans les activités physiques, artistiques et de découverte du monde ;
- 1 séance centrée sur les rituels.

Pour chaque séance :

Le niveau

L'objectif didactique

L'organisation pédagogique

Le déroulement pas à pas de la séance

Les objectifs métacognitifs

Les consignes qui orientent la réflexion des élèves sur ce qu'ils font

Les connaissances métacognitives à avoir

Des photos en situation

PRODUIT

- Des spécialistes reconnus et des dispositifs testés dans les classes, pour en mesurer les apports.
- Des rituels et des activités dans les 5 domaines d'apprentissage, éclairés sous l'angle de la métacognition : s'insère parfaitement dans le programme de l'école maternelle !
- De courtes vidéos pour accompagner l'enseignant et adopter la bonne posture.

Guides des séances et ressources

- 180 pages couleurs (21 x 29,7 cm).

978 209 506 448 8

34,00 €



Qu'est-ce que la métacognition ?

Le terme de « métacognition » désigne la capacité des individus à réfléchir à leurs propres processus de pensée et à les réguler en conséquence. Ainsi, planifier ses activités, repérer ses erreurs, évaluer son travail, ou encore développer des stratégies efficaces de mémorisation et de concentration sont autant de compétences qui, dès les premières années, permettent aux élèves d'apprendre à apprendre. Elles constituent un levier puissant pour réduire les inégalités scolaires ou sociales. Cet ouvrage contribue à la formation des enseignants en leur rendant accessibles des pratiques guidées, faciles à intégrer à leur enseignement, sans pour autant bouleverser leur emploi du temps.

Apprendre à apprendre

Directeur de collection : Grégoire Borst, directeur du LaPsyDÉ, professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'Université Paris Cité.
Autrices : Mélanie Maximino-Pinheiro et Lys-Andréa Brunet, doctorantes en psychologie de l'éducation au LaPsyDÉ.
Relecture pédagogique : Marie Bolle-Besançon, professeure des écoles

Deux jeux testés en classe pour développer les compétences métacognitives de manière ludique et intégrer la métacognition dans le quotidien de la classe.



Métacognition - Le Jeu des animaux

Ce jeu est conçu pour développer les stratégies métacognitives des enfants, essentielles pour apprendre à apprendre.

Le principe

Tracer sur l'ardoise le chemin le plus court pour nourrir les animaux d'une liste donnée en suivant des règles.

Le jeu se déroule en 2 parties au moins :

- 1- L'enfant pioche des cartes-animaux et réalise le jeu en autonomie.
- 2- L'enfant pioche (ou l'enseignant choisit) une carte-stratégie, puis il refait le parcours en utilisant la stratégie métacognitive indiquée.

À la fin des parties, l'enseignant incite l'enfant à réfléchir aux stratégies qu'il a utilisées pour tracer le chemin et à la manière d'appliquer ces stratégies dans les apprentissages de la classe.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 2 ardoises recto verso effaçables (29,7 x 21 cm).
- 21 cartes-animaux (5,5 x 5,5 cm).
- 33 cartes-stratégie (12 x 8 cm).
- 4 feutres effaçables de 4 couleurs

313 309 914 792 3

45,00 €



Le Dé de la Métacognition

Ce jeu de questions-réponses permet de développer les connaissances métacognitives des enfants, essentielles pour apprendre à apprendre. Quelques minutes par jour ou par semaine suffisent !

Le principe

À la fin d'une activité ou d'une journée, quelques élèves lancent à tour de rôle le dé puis piochent une carte associée à la face correspondante.

Les questions posées par l'enseignant(e) permettent d'amorcer une « discussion métacognitive » avec l'élève et le reste du groupe.

Les faces du dé correspondent à 6 composantes de la métacognition :

- les stratégies de planification,
- les stratégies de supervision-contrôle,
- les stratégies d'évaluation métacognitive,
- les connaissances sur soi et les autres,
- les connaissances sur le cerveau et la cognition,
- les connaissances sur les tâches et les stratégies.

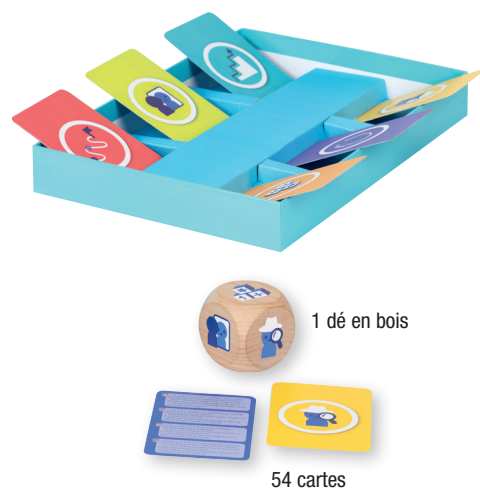
Chaque carte comporte 3 questions de 3 niveaux différents pour s'adapter à la classe, au niveau des enfants, au moment de l'année.

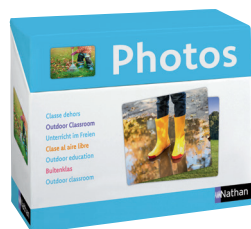
La boîte contient :

- 1 livret pédagogique .
- 1 dé en bois verni avec 6 faces différentes (arête : 6 cm).
- 54 cartes réparties en 6 catégories de 9 cartes (12 x 8 cm).

313 309 914 793 0

35,00 €





Imagier photos - La classe dehors

Autrice : Mélanie Simonot, Professeure des écoles.

Cet imagier photos permet de développer le langage et de construire un vocabulaire précis sur la classe dehors et des thématiques proches. Il aide les enfants à comprendre le monde de la nature, à développer leur autonomie et à exprimer leurs ressentis, en lien avec les situations vécues.

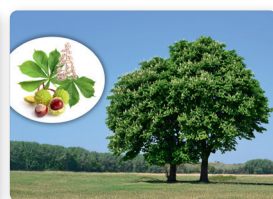
Le principe

80 photos grand format sont proposées : objets, actions, milieux de vie, paysages, saisons, animaux et insectes, habitats, végétaux, etc. L'imagier peut être utilisé avant/pendant/après une sortie ou une classe dehors. Il se prête à de nombreux jeux et activités décrits dans le livret pédagogique. Exemples : Qui est-ce ? ; Je connais, j'ai vu, j'ai touché ; L'intrus ; L'image cachée ; Jeux des familles, d'imitation, du portrait...



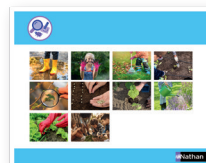
Compétences développées

- Décrire et nommer en utilisant le vocabulaire adéquat.
- Comprendre et mémoriser le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne.
- Développer le langage en situation et le langage d'évocation.
- Développer la mémoire visuelle.



+ PRODUIT

Contient un lien vers les images numérisées vidéoprojetables. Elles peuvent être annotées, masquées et comparées.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique avec code d'activation pour accéder aux ressources numériques.
- 80 photographies en couleurs (21 x 15 cm).

978 209 505 798 5

49,90 €



Les petits détectives - 4⁺ MS GS

Grandes images et petites bêtises



Autrice : Mélanie Simonot, Professeure des écoles.

Cet atelier dirigé est conçu pour mettre en place des situations langagières motivantes et pour favoriser les échanges en groupe. À la manière de détectives, les enfants se lancent à la recherche d'indices sur les grandes images : ils développent leurs compétences d'observation, de raisonnement et d'inférence, tout en s'amusant avec les images décalées !

Le principe

Les enfants prennent la parole de façon spontanée, même les petits parleurs, et sont amenés à construire des phrases précises et structurées pour décrire les images et justifier le choix des comportements relevés. Les bêtises sont progressivement plus nombreuses et difficiles à justifier dans le but de développer l'esprit critique et de faire réfléchir aux règles du vivre ensemble. Les scènes sont des lieux connus des enfants. Les situations et les comportements illustrés permettent de travailler les compétences psychosociales en les adaptant à la maturité des élèves.

Compétences développées

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Utiliser le vocabulaire et les structures de phrases adaptés.
- Produire des phrases affirmatives et négatives.
- Utiliser des connecteurs de cause et de conséquence.
- Développer l'observation et la discrimination visuelle fine.

+ PRODUIT

La version numérique des 10 grandes images à vidéoprojecter avec une progression pour permettre une différenciation.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 1 grand lutrin à reliure spirale de 15 pages imprimées recto verso (48 x 32 cm).

978 209 505 772 5

42,00 €



10 grandes images en 3 versions :



1 version décor : les enfants décrivent l'image, nomment le lieu et le comparent à leur quotidien.

1 version illustrée : les enfants doivent repérer les situations non conformes au vivre ensemble et justifier leur choix.



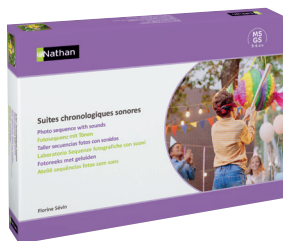
1 version corrigée : les enfants proposent des comportements appropriés, puis ils vérifient leurs hypothèses en les comparant aux exemples sur l'image.



Une mascotte se cache dans les scènes pour créer du lien avec les enfants.

48 cm

32 cm



Suites chronologiques sonores

Autrice : Florine Sévin, Professeure des écoles.

Et si les bruits du quotidien étaient le point de départ d'une histoire à raconter ? Cet atelier d'écoute active et d'expression orale invite les enfants à reconstituer de courtes histoires à partir de paysages sonores de la vie quotidienne. Les enfants écoutent une séquence de bruits ou de sons.

Le principe

À partir d'indices sonores, les enfants doivent deviner ce qui se passe, identifier et ordonner les actions, puis reformuler l'histoire avec leurs propres mots. Le jeu est animé par l'enseignant puis proposé en autonomie lorsque la démarche est acquise. L'atelier comprend 10 paysages sonores de difficulté progressive, de 5 à 8 images chacun : la routine du matin, la récréation, le gâteau aux pommes, la cantine, la fête d'anniversaire, la routine du soir, une balade en forêt, une visite chez le médecin, une balade à la campagne, les courses au supermarché. Chaque paysage sonore se compose d'une piste audio et des images correspondantes.

Compétences développées

- Affiner l'écoute : identifier différents bruits et indices sonores.
- Ordonner des images en fonction des sons entendus.
- Décrire, expliquer, raconter.
- Enrichir le vocabulaire lié aux actions et aux sons du quotidien.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après).



La cantine

12 cm



8,5 cm



Une balade en forêt

12 cm



8,5 cm



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique comprenant un code d'activation pour accéder aux ressources numériques.
- 60 images séquentielles avec bande magnétique au dos (12 x 8,5 cm).

313 309 914 582 0

37,00 €

+ PRODUIT



Contient un lien vers les images numérisées vidéoprojetables. Elles peuvent être annotées, masquées et comparées.



ATELIER 1 À 4 ENFANTS



DéfiPixels - Syllabes et phonèmes

Autrice : Laurence Schmitter, Professeure des écoles.

Cet atelier coopératif permet de réinvestir le travail de manipulation orale des mots et des sons de façon ludique. Pour découvrir le motif mystère qui se cache derrière chaque défi, les enfants doivent repérer des syllabes orales ou des phonèmes, et coopérer !

Le principe

Le jeu consiste à trouver collectivement toutes les illustrations correspondant aux 2 consignes de la planche d'activité et à les recouvrir une à une avec des jetons de couleur pour faire apparaître le motif mystère pixélisé. Une belle récompense collective !



Compétences développées

- Exercer ses capacités de discrimination visuelle et de perception auditive.
- Dénombrer des syllabes.
- Identifier une syllabe d'attaque.
- Identifier un son final dans un mot.
- Communiquer, échanger et coopérer avec les autres.

Le coffret de jeu en bois contient :

- 1 livret pédagogique.
- 1 plateau de jeu quadrillé magnétique en bois au dos du couvercle (37,3 x 27 cm).
- 9 planches d'activités recto verso (34,8 x 24,7 cm).
- 52 jetons magnétiques de 3 couleurs dans 1 sac en tissu : 30 jetons jaunes, 20 jetons rouges et 2 jetons noirs (2,6 x 2,6 cm).
- L/l/ép. coffret de jeu : 37,8 x 28,1 x 4,7 cm.

313 309 914 587 5

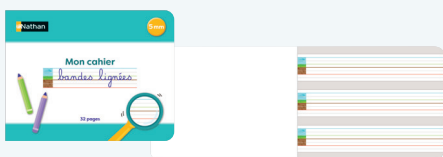
59,50 €



Lorsque tous les pions sont à leur place, le motif mystère apparaît !

À découvrir aussi p. 111 du catalogue général 2026

Pour l'accompagner dans une progression du geste, ces cahiers vont aider l'enfant à repérer où commencer et terminer ses lettres. Ils rendent visibles les notions de haut et de bas, facilitent la coordination œil-main et soutiennent le geste d'écriture. Grâce à ces repères simples, les élèves apprennent à contrôler leur mouvement, à verbaliser leurs actions et à gagner en précision. Alternance de pages lignées et de pages blanches pour permettre l'illustration des écrits.

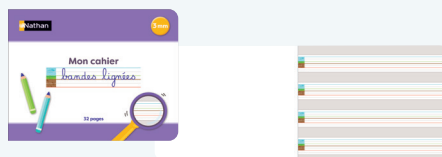


Mon cahier bandes lignées 5 mm

- 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 209 506 512 6

3,90 €



Mon cahier bandes lignées 3 mm

- 32 pages couleurs (22 x 17 cm).

978 209 506 513 3

3,90 €



Mon cahier bandes lignées 3 mm à la française

- 32 pages couleurs (17 x 22 cm).

978 209 506 630 7

3,90 €



4+

MS

GS

ATELIER 1 À 6 ENFANTS



Atelier Cubes en ordre

Auteurs : Vincent Surdyk, Conseiller pédagogique, et Yann Delannay, Professeur des écoles.

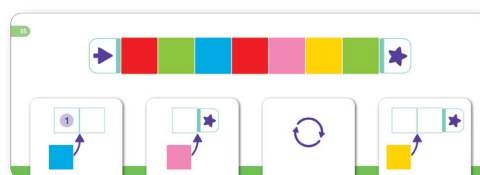
Cet atelier autocorrectif propose des activités variées pour apprendre à repérer, exprimer, comparer et manipuler des positions dans des suites organisées de cubes. Il permet de s'approprier la fonction ordinale du nombre et de développer des compétences en numération, en structuration de l'espace et en raisonnement logique, tout en stimulant le plaisir de chercher !

Le principe

Les enfants répondent à la consigne de leur fiche suivant 3 types d'activités : ils construisent une suite ordonnée de cubes (encodage) ; ils retirent progressivement des cubes dans une suite ordonnée (retrait) ; ils ajoutent progressivement des cubes dans une suite ordonnée (ajout). Les activités reposent sur l'observation, la manipulation de SmartCubes, la verbalisation des procédures, la mémorisation. Elles enrichissent le vocabulaire lié aux positions (premier, deuxième, dernier, avant-dernier...). Les 42 fiches recto verso sont organisées en 7 séries de difficulté progressive selon le nombre de cubes de la suite organisée. La solution de chaque fiche se trouve au verso, à l'échelle 1. Lorsque le picto « changement de sens » apparaît dans la consigne, l'élève doit retourner horizontalement la suite ordonnée de cubes : le sens de lecture est inversé !

Compétences développées

- Comprendre la notion de rang.
- Repérer le rang d'un objet ou d'un élément dans une suite ordonnée : par perception visuelle ; à l'aide d'une procédure de comptage.
- Déterminer un rang dans une suite ordonnée dont on a changé le point de départ ou le sens de parcours.



Recto/Verso



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 42 fiches d'activités recto verso (26 x 9 cm).
- 80 SmartCubes en plastique de 5 couleurs (2 x 2 x 2,2 cm).
- 16 drapeaux en plastique sérigraphiés (2 cm).

313 309 914 556 1

55,00 €

L'enfant s'autocorrige par simple superposition des cubes sur l'illustration.

4+

MS

GS

ATELIER 1 À 6 ENFANTS



Atelier ligne numérique

Autrice : Bérénice David-Cruz, Professeure des écoles.

Cet atelier autocorrectif est conçu pour construire la ligne numérique de 0 à 10 de manière progressive. Il permet aux enfants de comprendre et visualiser la répartition régulière des nombres dans la file numérique.

Le principe

L'enfant dispose d'un plateau-buisson et de 9 jetons-hiboux numérotés de 1 à 9. Il place la fiche d'activité sur son plateau à l'emplacement prévu, puis il répond à la consigne de la fiche en positionnant le bon jeton-hibou sur le buisson, au niveau du repère correspondant sur la ligne numérique. L'atelier facilite la compréhension des nombres et permet de faire le lien avec la comptine numérique. Les 24 fiches recto verso sont organisées en 4 séries de difficulté progressive selon : le type de consigne ; le nombre de jetons-hiboux à positionner ; la limite de la ligne numérique (jusqu'à 6 ou jusqu'à 10). La solution de chaque fiche se trouve au verso.

Compétences développées

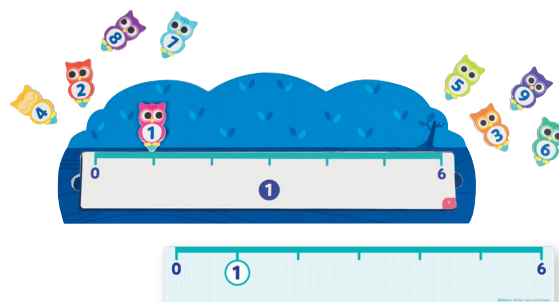
- Associer un nombre à une position.
- Construire la ligne numérique jusqu'à 10.
- Placer un nombre donné sur la ligne numérique.



Consigne 1 - Trouver le repère d'un nombre sur la ligne numérique



Consigne 2 - Chercher à quel nombre correspond le repère indiqué sur la ligne numérique



L'enfant s'autocorrige en retournant sa fiche.

La boîte contient :

- 1 livret pédagogique.
- 24 fiches d'activités recto verso (29,7 x 4,5 cm).
- 6 plateaux-buissons magnétiques (32,4 x 12,2 cm).
- 60 jetons-hiboux magnétiques (3,9 x 2,1 cm) : 54 jetons-hiboux de 10 couleurs numérotés de 1 à 9 et 6 jetons-hiboux magnétiques blancs avec numérotation à compléter.
- 6 fiches recto verso présentant la ligne numérique graduée pour créer ses propres activités (29,7 x 4,5 cm).

313 309 914 557 8

45,00 €

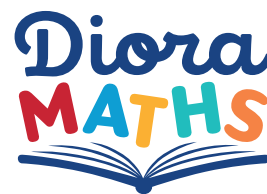


Dioramaths

Auteur : Vincent Surdyk, conseiller pédagogique - Illustrateur : Olivier Latyk.

Entrer dans la résolution de problèmes par l'écoute d'une histoire !

La clé des Dioramaths, c'est de faire appel à la lecture plaisir pour stimuler la curiosité, le goût de manipuler et de chercher. L'album est le point de départ de l'aventure qui mène tout naturellement les enfants à résoudre des problèmes mathématiques.



Compétences développées

- Écouter une histoire puis des énoncés mathématisés basés sur l'histoire.
- Consolider les apprentissages mathématiques (construction des nombres, calcul).
- Résoudre des problèmes de parties-tout.
- Construire et utiliser la droite numérique.
- Développer le langage mathématique et le plaisir de chercher et de manipuler.

Mise en place des Dioramaths



ÉTAPE 1 • La lecture de l'album

L'enseignant lit à haute voix l'histoire conçue pour capter l'attention et faire émerger des émotions positives. Les enfants interagissent et participent avec intérêt aux activités de langage (vocabulaire, expression, compréhension de l'histoire, etc.). Les albums des Dioramaths sont des histoires authentiques et inspirantes qui peuvent être facilement mathématisées.



ÉTAPE 2 • La mise en scène de l'histoire

L'enseignant manipule le matériel collectif sur le plateau décor : l'histoire prend vie concrètement sous les yeux des enfants ! Ils peuvent la mémoriser et progressivement rejouer les scènes de l'histoire en respectant les rôles des personnages.



ÉTAPE 3 • La résolution de problèmes basés sur l'histoire

Les énoncés des problèmes sont d'abord issus de l'histoire qui est mathématisée : problèmes d'ajout, de réunion et de retrait.



1. L'énoncé mathématique chez les PS

L'enseignant propose un énoncé à l'oral et les situations-problèmes sont introduites sur le plateau décor. La réponse reste cachée derrière le paravent lors des manipulations. Stimulés par la réponse à trouver, les enfants cherchent avec leur matériel individuel.



2. Les fiches problèmes chez les MS-GS

En complément des énoncés joués sur le plateau décor, des fiches problèmes sont proposées aux MS-GS. Elles peuvent être utilisées durant la phase de découverte avec l'enseignant et, dans un second temps, permettre aux enfants de relire l'énoncé et de chercher la réponse en autonomie.



Un diorama, c'est quoi ?

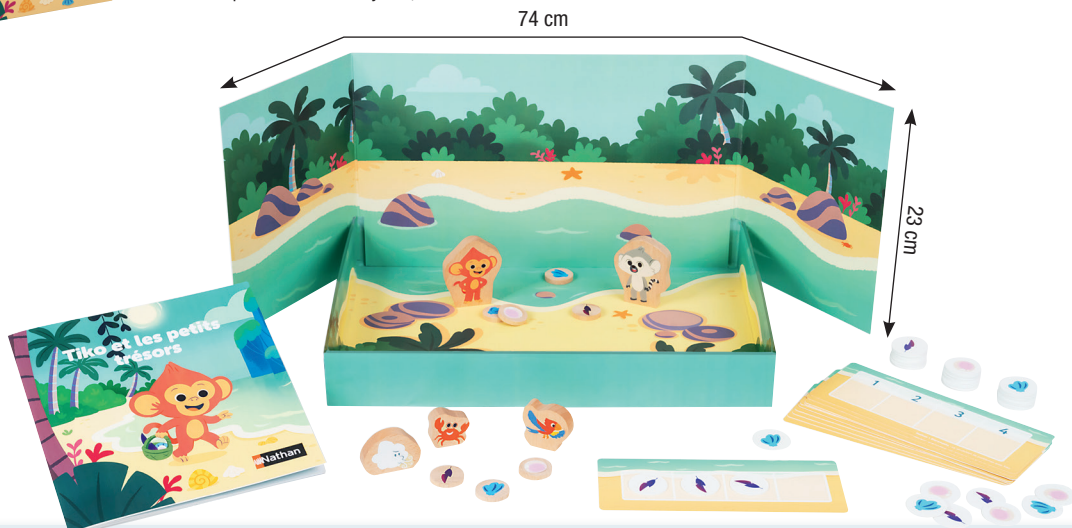
C'est une scène artistique dans laquelle des éléments en relief sont placés devant un fond panoramique, créant ainsi l'illusion d'un espace en trois dimensions – les « Dioramaths » s'en inspirent dans le but de jouer et de résoudre des problèmes arithmétiques.



La résolution de problèmes avec Tiko

Ce Dioramaths est conçu pour faire entrer les jeunes enfants dans la résolution de problèmes avec l'histoire du singe Tiko et de son amie Kali.

Les situations-problèmes mathématisées à partir de l'album mettent en jeu les quantités jusqu'à 3 (ou 4), dans des problèmes d'ajout, de réunion et de retrait.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique avec QR code d'accès aux vidéos de démo.
- 1 album de 16 pages (21 x 21 cm).
- 1 plateau décor imprimé dans le fond du couvercle.
- 1 paravent à positionner sur le plateau.

- 5 personnages en bois recto verso.
- 15 jetons trésors en bois : 5 coquillages, 5 perles, 5 plumes.
- 6 bandes numériques recto verso en carton.
- 81 jetons trésors en carton.

313 309 914 549 3

44,00 €



La résolution de problèmes avec le capitaine Trident

Ce Dioramaths permet de travailler la résolution de problèmes avec l'histoire du capitaine Trident.

Les situations-problèmes mathématisées à partir de l'album mettent en jeu les quantités jusqu'à 6 ou 10, dans des problèmes d'ajout, de réunion et de retrait. Elles sont présentées sur les 24 fiches problèmes recto verso réparties en 6 séries de difficulté progressive : au recto, l'énoncé illustré pour l'enfant ; au verso, le texte de l'énoncé pour l'enseignant.



La boîte contient :

- 1 livret pédagogique avec QR code d'accès aux vidéos de démo.
- 1 album de 16 pages (21 x 21 cm).
- 1 plateau décor imprimé dans le fond du couvercle.
- 1 paravent à positionner sur le plateau.
- 24 fiches problèmes recto verso.

- 3 personnages en bois recto verso.
- 24 jetons poissons en bois : 12 poissons rouges et 12 poissons bleus.
- 6 bandes numériques recto verso en carton.
- 130 jetons poissons rouges et bleus en carton.
- 1 support en bois.

313 309 914 550 9

49,00 €



OASIS

Exemple de configuration :
Meuble de manipulation +
3 jardinières hauteur 1 +
1 estrade hauteur 1 +
1 estrade hauteur 2

Meuble de manipulation

Meuble avec un large plateau pour accueillir jusqu'à 8 enfants. L'étagère inférieure offre un accès direct au matériel, tandis qu'un grand espace de rangement fermé, accessible des deux côtés, permet le stockage à l'abri. Fermeture sécurisée des 2 portes par loquet (cadenas non fourni). Peut se combiner facilement avec les meubles existants de la gamme Oasis (vendus pp. 266-267 du catalogue général 2026).

- Bois massif autoclave résistant à l'humidité. Se patine avec le temps.
- L/l/H : 910 x 910 x 56 cm.
- 4 pieds réglables en hauteur.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 **914 561 5**

590,00 €

dont 8,36 € HT d'éco-contribution

Connecteur - Lot de 2

Pour connecter ensemble les estrades, jardinières ou meuble de manipulation de la gamme Oasis. Vis fournies.

313 309 **915 272 9**

19,50 €



1 loquet sur
chaque porte

Tablette écriture d'extérieur

Cette tablette avec rangements intégrés facilite l'organisation et offre une surface stable pour dessiner ou écrire en plein air. Elle encourage l'autonomie en gardant le matériel à portée de main.

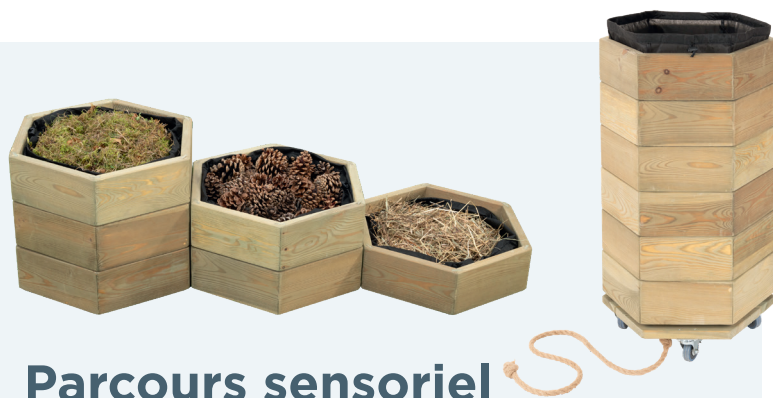
- Contreplaqué verni et tissu avec trousse de rangement fournie.
- L/l/ép. tablette : 34 x 24 x 1 cm ; trousse : 20 x 10 x 3 cm.

313 309 **914 563 9**

35,00 €

dont 0,13 € HT d'éco-contribution





Parcours sensoriel

Ensemble de 6 modules + Chariot de transport

6 modules en bois de forme hexagonale et chariot de transport pour créer de multiples parcours sensoriels, en ligne comme en cercle. Les modules peuvent être rangés et transportés facilement sur le chariot à roulettes. Maximum de 6 modules par chariot. Chaque module de forme hexagonale possède un sac non tissé afin de conserver ou de changer facilement les différents matériaux.

- Bois massif autoclave résistant à l'humidité.
- L/l/H d'un module : 41 x 37 x 11 cm.
- L/l/H du chariot avec roulettes : 42 x 38 x 11 cm ; corde longueur : 112 cm.
- Livrés montés.
- 6 sacs non tissés avec cordon de serrage (37 x 33 x 12 cm). Contenance : 6 litres.

313 309 914 890 6

495,00 €

dont 2,94 € HT d'éco-contribution



Sac non tissé - Lot de 6

- L/l/H : 37 x 33 x 12 cm.
- 6 sacs non tissés avec cordon de serrage (37 x 33 x 12 cm). Contenance : 6 litres.

313 309 914 889 0

39,00 €

Module hexagonal à l'unité

Chaque module de forme hexagonale possède un sac non tissé afin de conserver ou de changer facilement les différents matériaux.



- Bois massif autoclave résistant à l'humidité.
- L/l/H d'un module : 41 x 37 x 11 cm.
- Livré monté.
- 1 sac non tissé avec cordon de serrage (37 x 33 x 12 cm). Contenance : 6 litres.

313 309 914 615 5

75,00 €

dont 0,47 € HT d'éco-contribution

Jetons bois

- Ces jetons en bois massif permettent le réinvestissement des apprentissages à l'extérieur de la classe.
- À ranger dans un endroit sec après utilisation.



Les nombres

- 32 jetons nombres (de 0 à 31). (Ø/ép. : 7 x 1,5 cm).

313 309 914 797 8

40,00 €



Les lettres capitales

- 26 jetons lettres capitales. (Ø/ép. : 7 x 1,5 cm).

313 309 914 795 4

35,00 €



Les lettres script

- 26 jetons lettres script. (Ø/ép. : 7 x 1,5 cm).

313 309 914 796 1

35,00 €



Flexi'class

- Ces tableaux mobiles double face offrent une grande surface d'écriture sur une diversité de supports. Pratiques grâce à leurs roulettes et leurs rangements intégrés, ils permettent un aménagement flexible et fonctionnel de la classe.

Tableau blanc mobile magnétique double face

Support mobile avec panneau en bois magnétique recto verso. À utiliser avec des feutres effaçables ou des magnets (vendus séparément).

Recto



Verso



- Support en bois massif verni.
- L/l/H : 100 x 45 x 121 cm.
- 4 roulettes autobloquantes.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 914 562 2

350,00 €

dont 3,42 € HT d'éco-contribution



Tableau mobile noir double face

Support mobile avec panneau noir recto verso. À utiliser avec de la craie (vendue séparément).

Recto



Verso



- Support en bois massif verni.
- L/l/H : 100 x 45 x 121 cm.
- 4 roulettes autobloquantes.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 914 892 0

310,00 €

dont 2,76 € HT d'éco-contribution



À découvrir p. 279 du catalogue 2026

Tableau mobile transparent double face

Support mobile avec panneau en Plexiglass transparent.
À utiliser avec des feutres effaçables ou de la peinture (vendus séparément).

Recto



Verso



- Support en bois massif verni.
- L/l/H : 100 x 45 x 120 cm.
- 4 roulettes autobloquantes.
- Livré à plat avec 1 notice de montage.

313 309 914 893 7

380,00 €

dont 2,72 € HT d'éco-contribution



À découvrir aussi p. 275 du catalogue général 2026



Assise mousse hexagonale repliable

Cette assise modulable offre aux enfants un espace flexible et confortable, favorisant leur autonomie et leur bien-être. Elle peut également se placer dépliée sur 2 Modules Flexibles hauteur 24 ou 41 cm (vendus page 273 du catalogue général 2026).

- En mousse, densité 25 kg/m³, revêtement en toile enduite.
- L/l/H dépliée : 70 x 72 x 5 cm.
- L/l/H pliée : 70 x 36 x 10 cm.

313 309 914 891 3

80,00 €

dont 0,30 € HT d'éco-contribution



1 ASSISE : 3 POSITIONS !

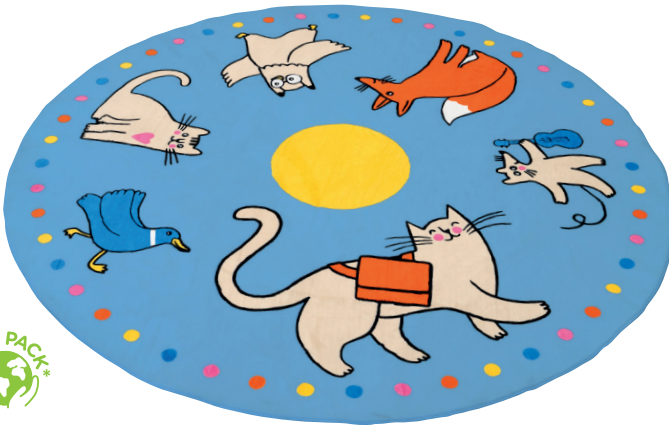




Zamizen

**Auteur(trice)s : Marc Singer, Iris Singer et Agathe Singer -
Illustratrice : Agathe Singer**

- Le coin Zamizen installe dans la classe un univers doux, joyeux et bienveillant.
- Il facilite la vie quotidienne en offrant aux enfants des ressources qui répondent à leurs besoins émotionnels : s'apaiser, se recentrer, exprimer leurs émotions, se ressourcer seul ou partager des moments avec les autres.



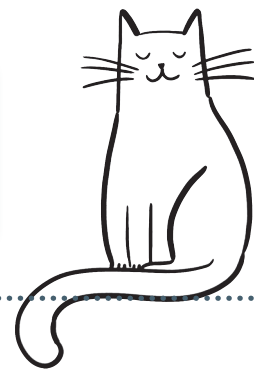
Grand tapis - La ronde des amis

Le monde chaleureux des Zamizen s'invite dans la classe avec ce grand tapis très doux. Il structure l'espace et crée un repère rassurant pour les enfants. Idéal pour les regroupements, les temps calmes, les lectures ou les activités dirigées.

- 100 % polyester avec dessous antidérapant.
- Lavable en machine à 30 °C.
- Ø : 180 cm ; ép. : 8 mm.

313 309 **914 802 9**

155,00 €



Coussin lesté Voltaire

Avec Voltaire confortablement installé sur ses épaules, l'enfant se sent doucement enveloppé, comme dans un câlin. Ce retour sensoriel l'aide à retrouver son calme et à recentrer son attention pour les apprentissages. Un outil précieux pour soutenir l'enfant quand il en a besoin.



- 100 % polyester touché velours, rembourrage ouate polyester et partie indépendante avec billes lestées.
- Lavage en machine à 30 °C (la partie lestée est à retirer avant lavage).
- L/l/H : 29 x 34 x 13 cm (avec la tête).
- Poids : 1,100 kg.

313 309 **914 799 2**

35,00 €





2 activités à découvrir avec
les galettes et le tapis :



Galettes émotions - Lot de 7

Idéales pour encourager l'expression et l'autorégulation des émotions, ces galettes illustrées sont douces et confortables grâce à leur mousse à mémoire de forme. Elles peuvent s'utiliser seules ou avec le tapis, pour délimiter facilement des zones d'activités individuelles ou collectives.

- Housse 100 % polyester toucher velours.
- Déhoussables et lavables en machine à 30 °C.
- Mousse polyuréthane.
- Ø : 40 cm ; ép. : 4 cm.

313 309 914 800 5

145,00 €

dont 0,25 € HT d'éco-contribution



Pouf Voltaire

Posé à plat ou adossé contre un mur, le grand pouf Voltaire est un véritable cocon où l'enfant se sent bien, enveloppé et en sécurité. Sa matière imperméable le rend facile à nettoyer, pratique pour un usage quotidien.

- Housse 100 % polyester avec rembourrage en billes de polystyrène.
- Déhoussable, à nettoyer à l'eau tiède avec un savon neutre.
- L/l/H : 100 x 145 x 15 cm.

313 309 914 801 2

185,00 €

dont 0,69 € HT d'éco-contribution



**Diora
MATHS**



Nouveau

À découvrir pp. 16-17

Entrez dans la résolution de problèmes par l'écoute d'une histoire avec Tiko et le capitaine Trident !

Auteur : Vincent Surdyk, Conseiller pédagogique - Illustrateur : Olivier Latyk

- Écouter une histoire puis un énoncé mathématisé basé sur l'histoire.
- Consolider les apprentissages mathématiques (construction des nombres, calcul).
- Résoudre des problèmes de parties-tout.
- Construire et utiliser la droite numérique.
- Développer le langage mathématique et le plaisir de chercher et de manipuler.



Nathan



BROCHURE

