

LE BUREAU MAGIQUE[©]

NATHAN



livret des parents

NATHAN
LOGICIELS

LE BUREAU MAGIQUE[©]

NATHAN



livret des parents

NATHAN
LOGICIELS

© Copyright 1992 Nathan Développement. Tous droits réservés.
Pour tout support technique sur ce produit ou tout autre produit Nathan logiciels
appelez (1) 47-40-66-66

sommaire

Lettre aux parents	5
1 L'accompagnement scolaire	7
Un environnement pour 3 ans	7
Une gamme complète et cohérente	8
Deux applications par matière	8
L'apprentissage avec NATHAN ENTRAINEMENT	9
Le diagnostic avec NATHAN PERFORMANCE.....	10
Aspects psychologiques	11
Comment aller plus loin avec les applications	11
2 Les jeux éducatifs, les outils, l'utilitaire	14
La géographie avec le Globe	14
L'arithmétique avec la Calculatrice	15
L'heure avec le Réveil.....	16
Le vocabulaire avec le Dictionnaire	16
Maîtrise de l'espace avec la Simulation de Conduite	16
L'ouverture à d'autres logiciels	16
L'enrichissement du bureau.....	17
3 Guide des activités de l'ensemble de la gamme Bureau Magique	18
Cycle des apprentissages fondamentaux : ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE BENJAMIN en français et mathématiques :	
Grande Section Maternelle (GS).....	18
Cours Préparatoire (CP)	19
Cours Élémentaire 1 (CE1)	20
Cycle des approfondissements : ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE JUNIOR en français et mathématiques :	
Cours élémentaire 2 (CE2)	21
Cours Moyen 1 (CM1)	22
Cours Moyen 2 (CM2)	23

lettre aux parents

La mission de Nathan est de participer au développement et à l'épanouissement des enfants à travers ses productions pour la jeunesse et notamment les logiciels. Depuis près de dix ans notre maison a accompagné le développement de la micro-informatique. Aujourd'hui la puissance des ordinateurs personnels autorise l'usage de l'image, de l'animation et du son sans pour autant sacrifier le contenu éducatif. C'est pourquoi Nathan Logiciels a créé le BUREAU MAGIQUE, un *éducatif multimédia* qui réconcilie le travail scolaire et la détente.

Le Bureau Magique propose à votre enfant un ensemble d'activités éducatives dans un univers habité par des personnages sympathiques et dévoués. Et, tout d'abord, un *accompagnement scolaire solide* grâce à des applications en Français et en Mathématiques renouvelables par niveau : Nathan Entraînement et Nathan Performance. Par leur complémentarité, ces logiciels permettent un travail autonome de l'enfant et un contrôle permanent de ses performances par les parents. Vous trouverez plus loin les explications et les suggestions vous permettant d'en tirer le meilleur parti.

Le Bureau Magique contient aussi une *palette de jeux éducatifs* et d'outils. De la géographie au jeu de calcul mental, du vocabulaire à la lecture de l'heure de la simulation de conduite au rangement des objets du bureau, il pourra observer, reconnaître, manipuler, mémoriser et connaître le plaisir sans cesse renouvelé d'exercer son intelligence. Nous vous proposons de lire les informations sur les contenus de ces activités dans le deuxième chapitre.

Enfin le Bureau Magique apporte le service d'un *véritable environnement ouvert*. Grâce au "Répertoire" votre enfant sera en mesure de configurer et de lancer d'autres applications (traitement de texte,

utilitaires, autres jeux). Une façon amusante de s'initier à la gestion de l'ordinateur. Un moyen de partager certaines applications avec vous.

Bien qu'exploitant des concepts informatiques très élaborés, ce "bureau virtuel" est un *outil pédagogique simple et efficace*, conçu pour les plus jeunes enfants. La philosophie du Bureau Magique c'est l'ouverture et le libre choix.

Michel Bussac,
Directeur de NATHAN LOGICIELS



l'accompagnement scolaire

A ce nouveau concept de logiciel éducatif, nous apportons toute l'expérience pédagogique de nos scénaristes enseignants mais aussi celle que nous avons accumulé en dix ans de réalisations informatiques pour la formation initiale.

Un environnement par cycle de 3 ans

L'une des premières attentes des parents, c'est la durée. L'ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE est valable pour les trois années des nouveaux cycles scolaires de l'enseignement primaire. On trouvera donc :

- Le Bureau Magique Benjamin : correspondant au Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Grande section de Maternelle, CP, CE1). Pour les 5 à 7 ans.
- Le Bureau Magique Junior : correspondant au Cycle des Approfondissements (CE2, CM1, CM2). Destiné aux 8 à 10 ans.

Chaque bureau contient des activités semblables mais dont le contenu ou la difficulté ont été adaptés à chacun de ces niveaux.

De plus la technologie évolutive de cet utilitaire permet de le perfectionner et de l'enrichir sans cesse. C'est pour vous en informer que nous vous prions de bien vouloir nous retourner votre CARTE d'ENREGISTREMENT.

Une gamme complète et cohérente d'applications

La deuxième attente des parents c'est l'aide à l'apprentissage, l'entretien des connaissances, la consolidation des méthodes de travail de l'enfant. Ceci en fonction des objectifs de la classe dans laquelle il se trouve. Pour cela, l'Environnement BUREAU MAGIQUE accueille une gamme d'éducatifs classés par niveaux et par matières depuis la Grande Section de Maternelle jusqu'au CM2.

Le Bureau Magique Benjamin		
Français GS Maternelle	Français CP	Français CE1
Maths GS Maternelle	Maths CP	Maths CE1

Le Bureau Magique Junior		
Français CE2	Français CM1	Français CM2
Maths CE2	Maths CM1	Maths CM2

Pour chacun des niveaux les auteurs scénaristes ont pris soin de sélectionner les thèmes et les questions qui constituent la trame essentielle du Programme Officiel. Les objectifs et les sujets sont résumés dans le GUIDE DES ACTIVITES situé en fin de livret.

Deux applications par matière

Un soutien scolaire véritable nécessite la richesse et la variété des activités et une démarche pédagogique affinée. Pour cela chaque APPLICATION BUREAU MAGIQUE est constituée de deux didacticiels complémentaires. L'un est dédié à l'apprentissage des notions (NATHAN ENTRAÎNEMENT), l'autre à l'évaluation des connaissances (NATHAN PERFORMANCE). Ce principe a un double avantage. Le pre-

mier est d'enrichir considérablement l'efficacité pédagogique grâce à la complémentarité des activités : apprendre, comprendre, assimiler (Nathan Entraînement) ; vérifier, tester, renforcer ses connaissances (Nathan Performance).

Le deuxième avantage est d'ajouter deux bases de données : deux cents à deux cent cinquante activités pour Nathan Entraînement, plus 250 questions pour Nathan Performance. Soit un ensemble de plus de 500 exercices par Application Bureau Magique. Ceci constitue une garantie de réelle couverture du programme de l'année scolaire.

L'apprentissage, le soutien et l'approfondissement avec NATHAN ENTRAÎNEMENT

L'objectif du scénario de NATHAN ENTRAÎNEMENT est de favoriser la maîtrise d'une notion. Ce but est recherché à travers une séquence de dix exercices rangés par ordre progressif de difficulté.

La leçon au début de chaque séquence est un rappel sur le thème choisi par l'enfant. Sa présentation est soignée et demande une lecture attentive. Elle peut être consultée à tous moments de l'activité (cliquer sur l'icône "tableau"). Elle est associée à l'image sympathique et rassurante du magicien.

Le premier exercice est un test de positionnement. En fonction du résultat obtenu, l'enfant se verra proposer un parcours différencié. Il permet :

- aux plus "avancés", d'aborder directement les exercices d'approfondissements (N° 8-9-10) ;
- aux "moyens", de consolider leurs connaissances en effectuant les exercices n°5-6-7 avant d'accéder au niveau supérieur ;
- aux "débutants" d'acquérir les connaissances fondamentales (exercices n°1-2-3) avant d'accéder aux niveaux supérieurs.

Ainsi, s'il réussit parfaitement ce test, l'enfant pourra débiter directement au niveau le plus difficile. Ce qui est une "prime" à l'attention qu'il porte à la leçon, aux aides et à la phase d'auto-correction. En cas de difficulté, il sera replacé au niveau en dessous. C'est la position de la grenouille sur l'échelle qui lui permet de

connaître sa progression. Cependant, il peut arriver que les scénaristes aient prévu de lui faire parcourir les dix activités de façon à faciliter l'acquisition d'une notion délicate.

En cours d'activité l'enfant peut recevoir des explications complémentaires. Ce renforcement explicatif est progressif et adapté à des cas concrets.

En cas de mauvaises réponses répétées, la séquence de travail s'interrompt et l'enfant est ramené à la leçon initiale...

La correction est systématiquement fournie à l'issue de deux essais infructueux. Il n'y donc pas de place pour le doute. Elle est effectuée en rouge avec le maintien à l'écran de la réponse fournie par l'enfant de façon à lever toute ambiguïté.

L'évaluation est donnée sous la forme d'une note sur 20. Si la note est trop basse, la mention "à refaire" figure dans le sommaire de l'exercice. Là encore pas de place à l'ambiguïté ni pour l'enfant, ni pour les parents qui suivent son travail. L'évaluation peut être obtenue en cliquant sur l'icône "cartable" en cours d'activité. Elle est affichée en regard de la liste des thèmes de chaque chapitre ce qui permet d'évaluer d'un seul coup d'œil l'état du travail en cours.

Le diagnostic avec NATHAN PERFORMANCE

L'objectif de ce scénario est de tester les connaissances. Il n'y a donc pas de correction en cas de mauvaise réponse. Les questions sont tirées au sort dans une base, de façon à éviter les redites d'une épreuve à l'autre. Il n'y a pas de conservation des résultats, mais une remise de médaille pour éviter les sanctions décourageantes. Ce diagnostic doit permettre de se motiver même dans une situation de semi-réussite.

Aspects psychologiques

La richesse du fond reste vaine sans la motivation, moteur psychologique essentiel de l'activité de votre



enfant. Ces didacticiels ont été scénarisés en utilisant au mieux les possibilités graphiques et sonores de l'ordinateur. Sans pour autant tomber dans l'excès. L'imagerie reste au service de l'objectif pédagogique.

NATHAN ENTRAÎNEMENT propose un parcours pas à pas avec l'aide bienveillante du Magicien et de sa grenouille. Cette présence affective et humoristique est destinée à encourager l'enfant. Le dialogue reste sobre et centré sur les notions.

Rappelons que "l'enjeu" ludique de Nathan Entraînement est d'aider Leo le Lion à passer sur l'autre rive. Il faut pour cela que toutes les activités de l'application Nathan Entraînement aient été effectuées avec une moyenne générale égale ou supérieure à 12 sur 20. Il est important de bien indiquer cet enjeu à votre enfant.

Le scénario du logiciel NATHAN PERFORMANCE inscrit ce contrôle des connaissances dans la métaphore d'un concours sportif international. A l'occasion de ce "voyage", l'enfant est censé affronter des adversaires. En réalité ce simulacre lui permet de faire le point sur l'état réel de ses connaissances. Il est important d'avoir des points de repères. Ainsi, il sera incité à décider par lui même de remédier à ses lacunes par un retour au travail d'entraînement. D'autre part, ce scénario a aussi pour but de renforcer la confiance en soi par une mise en parallèle appuyée mais humoristique avec la compétition olympique.



Comment aller plus loin avec les APPLICATIONS

Les logiciels NATHAN ENTRAÎNEMENT et NATHAN PERFORMANCE forment un tout exploitable de différentes façons.

L'enfant seul

L'usage régulier du Bureau Magique lui permet une prise de conscience de ses lacunes par auto diagnostic. Il peut également être la source d'une "remotivation" en cas d'échec scolaire par la réussite obtenue en dehors de la pression psychologique de la classe ou de l'adulte. Il peut également être un facteur de "déblocage" sur des notions mal comprises en classe par une façon différente, visuelle, détendue de l'aborder. Bien entendu, le Bureau Magique est aussi un outil permettant de favoriser l'autonomie dans l'apprentissage ce qui est un facteur psychologique stimulant.

Avec les parents

Toutefois le Bureau n'est pas un substitut à l'aide parentale. Au contraire, nous invitons les parents à découvrir les vertus de la relation triangulaire : parents, enfants, ordinateur. Elle peut être la source de mutuelles découvertes. Le Bureau Magique peut vous aider à mieux cerner le cursus scolaire de votre enfant. Particulièrement s'il éprouve des difficultés ponctuelles. Pour cela, il est recommandé de suivre une ou deux fois par mois une séquence complète de travail de Nathan Entraînement, sans intervenir si possible. Cette observation vous éclairera sur ses méthodes de résolution, ses points forts, ses lacunes. Car les séquences de Nathan Entraînement, centrées sur un même thème scolaire, sont conçues et gérées pour vérifier, mettre en place ou renforcer une compétence.

Ces indications vous seront précieuses pour aider votre enfant, le conseiller, parler de ses difficultés avec son maître ou sa maîtresse.

Revenir sur des notions mal comprises

Le logiciel peut être un moyen d'aborder de façon différente les questions vues en classes et mal comprises ou insuffisamment assimilées. Or vous savez qu'il est important de repérer rapidement ces points de blocage car le sentiment d'échec qu'ils entraînent peut inhiber une bonne partie de l'activité scolaire sans que l'on y prenne suffisamment garde. Et ce n'est pas en fin d'année que l'on peut

redresser des situations compromises. Dans ce cas, le logiciel doit être utilisé comme instrument d'explication. Une fois repéré le point de blocage, vous pouvez reprendre la notion en tirant parti de la situation ludique créée par l'ordinateur. Dans ce cas, il convient de participer au travail de l'enfant de façon à lever progressivement la difficulté et à restaurer la motivation.

Préparer une leçon à venir

Anticiper les leçons difficiles est une des clés de la réussite scolaire. Votre enfant est peut être apte à comprendre et assimiler des notions qui n'ont pas été abordées dans sa classe. Sans prétendre se substituer à l'Ecole, vous pouvez utiliser le logiciel pour les aborder en douceur. Dans ce cas, il est préférable d'être présent au côté de l'enfant afin de soutenir son activité si nécessaire, de conforter ses choix quand il hésite. Ce peut être même l'occasion de reprendre les explications avec papier et crayon ou d'autres moyens utiles. L'important est de créer un climat de curiosité, d'aiguiser la soif de connaître et d'inciter à l'auto-découverte des notions. Et si l'activité donne matière à question et à discussion avec l'enfant c'est déjà partie gagnée.

Effectuer le bilan d'un mois, d'un trimestre, d'une année

Un autre moyen de bien utiliser le logiciel est de proposer des révisions ludiques dans les périodes charnières de l'année scolaire. Ainsi, il est plus aisé de consolider ses connaissances et de gérer ses acquis. Cette démarche donne de bonnes habitudes pour les études secondaires car elle développe l'autonomie, le sens de l'organisation. Elle permet aussi de mieux cerner les méthodes de travail en donnant du recul sur le travail scolaire. Cela on ne l'acquiert jamais assez tôt. Et puis, il n'est jamais inutile de s'entretenir pendant les vacances...



les jeux éducatifs

les outils, l'utilitaire

Autour du noyau dur des éducatifs de type scolaire viennent graviter des jeux éducatifs, des outils et l'utilitaire de gestion du disque contenu dans le Répertoire.

La géographie avec le Globe



Les jeux d'EXPLORATION et de QUIZZ ont pour but de faciliter l'assimilation des connaissances. Ils sollicitent la mémoire visuelle et celle des noms propres. L'objectif n'est pas de se substituer à un atlas mais de donner l'envie d'en connaître davantage dans ce domaine. Les sujets abordés correspondent au savoir de base du Programme Officiel de l'Ecole Primaire, à savoir :

- Notions simples sur le planisphère : pôles, tropiques, équateur, etc..
 - Le Monde : régions climatiques, villes les plus peuplées, continents et océans, espace français.
 - L'Europe : CEE, villes, pays.
 - La France : régions, villes, reliefs.
- Etc...



Le vocabulaire avec le Dictionnaire

Cette rubrique propose un dictionnaire de 1000 mots de base et plus de 2600 entrées pour les 6 à 9 ans avec un mode CONSULTATION et un mode JEU.

La consultation est facile et variée (voir mode d'emploi). L'objectif est d'inciter au parcours en tirant parti des différents types d'accès. La maîtrise d'un vocabulaire de base est particulièrement cruciale

pour progresser en lecture. Nous disposons tous d'un "dictionnaire mental" auquel nous nous référons en permanence. Pour un enfant, il est primordial d'affermir cette mémorisation et surtout d'inculquer le goût de la consultation de dictionnaires plus complets.

Les jeux du Dicom sont au nombre de deux avec différents niveaux. Le *Mot Mystérieux* consiste à retrouver un mot par repérages successifs dans l'ordre lexicographique dans un minimum de propositions. Son intérêt est de développer la maîtrise de l'ordre alphabétique et de son utilisation dans la recherche d'information. Tâche très importante dans l'acte de lecture.

La *Phrase à trou(s)* consiste à deviner le mot à l'aide du contexte de sa définition. Son intérêt est de faire appel à la capacité d'inférence du sens et à la mémoire qui sont fondamentales en matière de lecture. Son but est aussi d'inciter l'enfant à parcourir le dictionnaire et à porter attention aux définitions.

L'arithmétique avec la Calculette



L'usage d'une calculatrice est de plus en plus répandu dès l'école primaire. Celle du Bureau Magique est la reproduction simplifiée mais fidèle d'un modèle courant. Elle permet une initiation à l'usage de cet outil. Vous pouvez imaginer tous les exercices de calcul qui vous paraîtront utiles pour favoriser le goût des chiffres chez votre enfant. Nous vous suggérons de l'initier à la manipulation puis de lui proposer de calculer mentalement quelques opérations simples dont il vérifiera le résultat avec elle.

Les jeux du robot Calculix sont précisément destinés à stimuler cet emploi ludique de la calculatrice. Le *Chiffre Mystérieux* consiste à retrouver un nombre choisi par l'ordinateur en tâtonnant, grâce aux indications données par Calculix "c'est plus, c'est moins". Il permet un travail très efficace sur l'ordre numérique ainsi que l'élaboration de stratégies de réduction de plus en plus efficace. En fait, l'enfant doit progressivement apprendre à procéder par dichotomies successives.

Le jeu des *Opérations à trous* consiste à compléter une opération dans laquelle il manque un chiffre ou plusieurs. Cette manipulation arithmétique a prouvé depuis longtemps son efficacité pour stimuler les capacités en calcul mental.

La lecture de l'heure avec le Réveil



Cette activité n'offre pas de jeu mais a pour but de renseigner l'utilisateur. Il peut comparer l'affichage digital à l'affichage sur cadran et régler l'heure donnée par l'ordinateur avec celle d'une montre ce qui l'oblige à mettre en oeuvre ses compétences.

La maîtrise de l'espace avec la Simulation de Conduite



Le pilotage de la moto est un véritable jeu de simulation. Il a donc un rôle de détente. Toutefois, le choix de ce jeu nous a été dicté par le fait qu'il requiert de l'attention, une bonne coordination des gestes, une bonne latéralisation. De plus, son intérêt est de développer la concentration dans le domaine de la représentation spatio-temporelle (courbes, droites, profondeur, accélération, ralentissement, comparaison d'évolution de points dans l'espace, etc.) toutes choses qui sont utiles en matière de physique et de géométrie tout autant que de... réflexes.

L'ouverture à d'autres logiciels



L'environnement BUREAU MAGIQUE permet aussi d'accéder à d'autres applications. On peut, du Bureau, appeler son traitement de texte préféré, sa PAO ou son tableur, voire d'autres éducatifs. L'objet symbolisant ces applications est visible dans le bureau sous la forme des dossiers Top Secret. Le bureau est ouvert à toutes les enrichissements possibles. Il joue son rôle d'utilitaire de gestion du disque dur. A ce titre, il apporte une véritable initiation aux jeunes (cf. Mode d'emploi, l'utilisation du répertoire.

L'enrichissement du Bureau Magique

Chaque Bureau Magique étant utilisable pour la durée d'un cycle scolaire de 3 ans, il est prévu d'intégrer les Applications correspondantes. Un icône est prévu et viendra automatiquement se placer dans le bureau après l'installation de celle-ci. De même si deux enfants d'une même famille sont dans le même cycle scolaire, ils n'ont besoin que d'un Bureau Magique et peuvent importer les applications les concernant et les ranger dans la bibliothèque. Si d'autres applications ou jeux éducatifs sont développés par Nathan Logiciels, ils pourront venir enrichir le Bureau par le même procédé.



guide des activités

I. Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Environnement Bureau Magique Benjamin)

Application Maths Grande Section Maternelle

Pré-numérique

1. Collections ; représenter selon des critères, ranger, classer, désigner
2. Tableaux à double entrée ; lire et remplir
3. Comparaison de collections ; établir des correspondances terme à terme
4. Nombre d'éléments d'une collection - chiffres
5. Nombre suivant, nombre précédent
6. Lecture, écriture des chiffres de zéro à 5
7. Lecture, écriture des chiffres de 6 à 9
8. Formes additives

Situation Problèmes

9. Conservation de quantités
10. Situations de vie

Géométrie

11. Lignes ouvertes, lignes fermées, dedans-dehors
12. Repérer des régions
13. Suivre des chemins
14. Déplacements dans des labyrinthes
15. Objets géométriques, reconnaître et classer des solides
16. Formes géométriques, reconnaître et classer
17. Se situer, sur-dessus-dessous
18. Situer avant-après-entre-en avant-en arrière de..
19. Frises, à terminer ou découvrir la règle
20. Symétrie, animaux symétriques..

Mesures

21. Le temps, matin-midi-soir, jour-nuit
22. Le temps, jour-semaine-mois-année
23. Les longueurs, comparer, mesure étalon
24. Les masses, comparer, mesure étalon

Application Français Grande Section Maternelle

Latéralisation

1. Devant/derrière
2. Entre/à côté de
3. Au milieu de/au bord de
4. Dessus/dessous, sur/sous,..
5. Haut, bas
6. Dedans/dehors, intérieur/extérieur

Latéralisation et discrimination visuelle

7. Avant, après
8. Gauche, droite
9. Plus que/moins que, le plus, le moins
10. Pareil/identique
11. Ordre logique
12. Mots cachés

Discrimination visuelle

13. Jeux de formes
14. Jeux de ressemblance
15. Jeux de différences
16. Différentes graphies
17. Les intrus
18. Jeux de différences orthographiques

Maths **CP**

Les nombres (1ère partie)

1. Collections : ranger-classer-comparer (plus, moins, autant)-nombre d'éléments
2. Les nombres jusqu'à 9 : lire et écrire
3. Formes additives : décomposer, les nombres de 0 à 9
4. 10-11-12-13 : lire-écrire-décomposer (compléments à 10...)
5. de 14 à 19 : lire-écrire-décomposer

Les nombres (2e partie)

6. De 10 en 10 : les dizaines et les unités
7. De 0 à 99 : lire-écrire-ranger
8. De 100 à 1000 : découvrir-lire-écrire-comparer

Calculs (Addition)

9. Tables d'addition de 0 à 5 : découvrir-apprendre-appliquer
10. Tables d'addition de 6 à 9
11. Technique d'addition sans retenue
12. Technique d'addition avec retenue

Problèmes (illustrés)

13. Problèmes divers : apprendre à raisonner
14. La monnaie et les prix : distinguer « plus de pièces » - « plus d'argent » - calculer un prix total

Géométrie

15. Se situer dans l'espace : dessus-dessous ; devant-derrrière ; droite-gauche ; intérieur-extérieur
16. Chemins et quadrillages : codage
17. Frises et symétrie
18. Figures géométriques : distinguer carré, rectangle, triangle, cercle

Mesures

19. Le temps : connaître les moments de la journée, les jours de la semaine
20. Longueur et masse : comparer des longueurs ; comparer des masses

Français **CP**

Lecture

1. Les garages : silhouettes de mots
2. Je vois, j'entends (voyelles)
3. Je vois, j'entends (consonnes)
4. Je vois, j'entends (u, wa, o)
5. Je vois, j'entends (ā, ō, ē)
6. J'entends, je n'entends pas - jeux
7. Syllabes inverses : sa/as, ri/ir, lu/ul..
8. Les sons [ɛ] [e] é è
9. Jeux de lecture 1
10. Jeux de lecture 2
11. Jeux de lecture 3

Grammaire

12. Le nom (personne, animal, chose)
13. Approche du masculin et du féminin (le, la, l', un, une)
14. Approche du singulier et du pluriel

Conjugaison

15. Le verbe
16. Approche des pronoms sujets

Orthographe

17. Pluriel des noms et des adjectifs en « s »
18. Accord du verbe : e - ent

Vocabulaire

19. Formation des mots (syllabes, lettres)
20. Si on jouait avec les mots ?

Maths CE1

Numération

1. Lire, remplir, construire un tableau à double entrée
2. Comparer, ranger des collections. Ranger des nombres, utiliser
3. Lire, écrire les nombres de 0 à 69
4. Lire, écrire les nombres de 70 à 1000
5. Comptage de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10

Calcul

6. Construire et mémoriser les tables d'addition
7. Transformer des écritures additives
8. Technique de l'addition sans retenue
9. Technique de l'addition avec retenue
10. Soustraction : sens (additions à trous), tables, en ligne, poser
11. Technique de la soustraction
12. Multiplication : notion, sens, tables de 2 à 5
13. Multiplication : sens, tables de 6 à 9
14. Multiplications du type... X.
15. Les 3 opérations (+, -, X) ; multiplications par 10, 100, 1000

Problèmes

16. Problèmes : illustrations, passages énoncés-croquis
17. Analyser un problème, reconnaître l'opération, faire un schéma, présenter la solution
18. Entraînement aux problèmes avec les 3 opérations (+, -, X)

Géométrie

19. Repérage, quadrillage : codage
20. Droites, segments, parallèles, comparaisons de longueurs
21. Symétrie : sur quadrillage. Figures symétriques
22. Reconnaître, classer des figures géométriques

Mesures

23. Temps : heure, calendrier
24. Longueurs : comparaison, unités, mesures, règle graduée
25. Masses : comparaison avec une balance

Français CE 1

Lecture

1. Mots et listes
2. Les mots cachés
3. Fréquence et association
4. Exercices d'ordre
5. Compréhension : l'affiche
6. Compréhension : la publicité
7. Jeux de lecture

Grammaire

8. Le groupe nominal (nom - déterminant et adjectif)
9. La phrase simple à 3 éléments : sujet, verbe et complément

Orthographe

10. Pluriel des noms en « x »
11. Accord de l'adjectif : e - es
12. Accord du verbe avec un ou plusieurs noms
13. Ne confondons pas : à/a, et/est
14. Ne confondons pas : s/ss, m devant b-p

Conjugaison

15. Passé - présent - futur
16. Les pronoms de conjugaison
17. Avoir (présent, futur, passé composé)
18. Être (présent, futur, passé composé)
19. Aller (présent, futur, passé composé)
20. Verbes en -er

Vocabulaire

21. Les synonymes



II. Cycle des Approfondissements (Environnement Bureau Magique Junior)

Application Maths CE2

Numération

1. Comparer, ranger des nombres, utiliser <., >, =. Suivant, précédent
2. Lire, écrire les nombres jusqu'à 1000
3. Lire, écrire les nombres jusqu'à 10000
4. Comptage de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, 50 en 50, 100 en 100. Monnaie

Calcul

5. Mémoriser les tables d'addition
6. Additions posées sans et avec retenues
7. Technique de la soustraction
8. Multiplication : rappel de toutes les tables
9. Multiplications posées du type... X . (sans et avec retenue), par 10, 100, 1000
10. Multiplications posées à 2 chiffres
11. Calculs avec les 3 opérations (+, -, X)

Problèmes

12. Problèmes : illustrations, passages énoncés-croquis. Analyser un problème, reconnaître l'opération, faire un schéma, présenter la solution
13. Entraînement aux problèmes à 1 opération
14. Entraînement aux problèmes à 2 opérations
15. Entraînement aux problèmes à 2 opérations, difficulté croissante

Géométrie

16. Repérage, quadrillage : codage
17. Symétrie : sur quadrillage
18. Agrandir, réduire, reproduire un dessin sur quadrillage
19. Droites, segments, parallèles, perpendiculaires, comparaisons de longueurs
20. Reconnaître, classer des figures planes
21. Description, construction de figures

Mesures

22. Temps : heure, calendrier
23. Longueurs : comparaison, unités jusqu'au km, mesures, règle graduée
24. Masses : comparaison, unités : g, kg, t
25. Lecture de tableaux, choix d'unités, problèmes variés

Application Français CE 2

Lecture

1. Mots dans une liste
2. Jeux de mémoire
3. Exercice de closure
4. Ecrits sociaux
5. Appel au contexte

Grammaire

6. Nom commun et nom propre
7. Le genre et le nombre des noms
8. Emploi de l'adjectif
9. Place des compléments
10. La phrase interrogative

Orthographe

11. Pluriel des noms en « eaux » et « aux »
12. Accord de l'adjectif : les 4 cas
13. Les 3 accords dans la phrase
14. Ne confondons pas : on/ont, son/sont
15. Ne confondons pas : se/ce, ses/ces
16. Lettre finale d'un nom et d'un adjectif

Conjugaison

17. Faire
18. Prendre
19. Voir
20. Finir
21. Venir

Vocabulaire

22. Les contraires

Maths CM1

Numération

1. Lire, écrire un entier
2. Signification des chiffres
3. Comparaison des entiers (<, >, sur axe, ranger)
4. Découverte des décimaux
5. Différentes écritures d'un décimal

Calcul

6. Addition-soustraction des entiers
7. Tables de multiplication (2 sens, ex. tps limité)
8. Multiplication des entiers (posée, à poser, à trous, x10, x100...)
9. Ordre de grandeur (encadrer, approche division)
10. Division entière (principe, tables, partages, mult. à trous)
11. Division posée (1 chif. au diviseur, égalité à compl., table avec reste)
12. Addition-Soustraction des décimaux
13. Multiplication par un décimal (par 0, 1 : 0, 01 ... un seul décimal)
14. Fonctions numériques (+ et x, calcul mental)

Problèmes

15. Reconnaître les mots clés (situations pièges)
16. Résoudre des problèmes
17. Pb à 2 opérations (proposer des démarches, raisonnement)

Géométrie

18. Droite-segment (passant, paral, perpend, longueur, tracés)
19. « Vocabulaire » (triangle, sommet, côté, cercle..., quadri, milieu, c. opp, diag...)
20. Figures planes (carré, rectangle, parallélo, construct, long. côtés)
21. Espace (cube... boule, pavé, ...)

Mesures

22. Unités longueurs et masse (connaître, choisir, convertir, calculs)
23. Calcul de périmètres (déf., polygones, reconnaître formule, Pb)
24. Aires (unités, pavages, mesurer, carré, rectangle, figures à base de rect.)
25. Durées (h, min, sec, montre, digit. anal. lecture d'un horaire, prog télé, +, -)

Français CM 1

Lecture

1. Exercices de rapidité
2. Les intrus chronométrés
3. Mémoire visuelle
4. Compréhension : programme TV
5. Compréhension : le dictionnaire

Grammaire

6. Les pronoms
7. Adverbes et prépositions
8. L'attribut du sujet
9. Les compléments d'objet
10. Les compléments circonstanciels
11. La phrase interrogative

Orthographe

12. Accord du nom après « de - au - leur »
13. Accord de l'adjectif : cas particuliers
14. Accord du verbe : règle générale
15. Lettre finale d'un participe passé
16. Accord du participe passé, seul et avec être
17. Ne confondons pas le participé passé et l'infinitif : é/er
18. Ne confondons pas : ou/où, la/là

Conjugaison

19. Imparfait et passé composé
20. Imparfait et passé simple
21. Concordance des temps

Vocabulaire

21. Les homonymes

Maths CM2

Numération

1. Lire, écrire un entier (nombre grand et avec des 0)
2. Signification des chiffres
3. Décimaux (cours, lire écrire)
4. Comparaison des nombres entiers et décimaux
5. Fractions décimales et usuelles

Calcul

6. Addition-Soustraction des décimaux
7. Multiplication des décimaux ($\times 0,1$; $\times 0,01$...)
8. Ordre de grandeur (encadrer, avec des décimaux)
9. Division posée 1-2 chif au diviseur
10. Divisibilité 2, 3, 5, 9 (: 10 ; : 100 ... à trou, par 20, 300)
11. Quotient décimal, dividende décimal
12. Fonctions numériques (+ et \times , calcul mental, proportionnalité)

Problèmes

13. Problèmes (avec données inutiles à découvrir)
14. Pb à 2 opérations (proposer des démarches, raisonnement)

Géométrie

15. Droite-segment
16. « Vocabulaire » (triangle, hauteur, sommet, côté, cercle..., quadri, milieu, diag...)
17. Figures planes (carré, rectangle, parallélo, losange, isocèle, équilatéral)
18. Symétrie (reconnaître, axe)
19. Triangles particuliers
20. Reproduction de figures (transla., symétrie, agrandissement)
21. Solides

Mesures

22. Longueurs périmètres (rappels, cercle, formules)
23. Aires (unités, conversion, disque, triangle, formulaire)
24. Volumes (notion, cube, pavé, unités, litres, formulaire, conversion)
25. Durées (lecture d'un horaire, prog. télé, +, - avec retenues)
26. Masses (Pb, conversion, proportionnalité)

Français CM 2

Lecture

1. Exercices chronométrés
2. Mémoire visuelle
3. Compréhension : différents types de documents
4. Compréhension : le journal
5. Compréhension : l'horaire SNCF

Grammaire

6. Signes de ponctuation
7. La proposition
8. Les propositions indépendantes
9. Proposition principale et proposition subordonnée
10. Phrases sans verbe
11. Voix active et voix passive
12. Le complément du nom

Orthographe

13. Accord des noms composés
14. Adjectifs et adverbes
15. Accord du verbe : cas particuliers
16. Accord du participe passé avec avoir
17. Accords fondamentaux dans la phrase
18. Ne confondons pas : leur/leurs, s'est/c'est
19. Ne confondons pas : quelle/qu'elle, la/l'a

Conjugaison

20. Emploi du conditionnel
21. Emploi du subjonctif
22. Emploi de l'impératif

Vocabulaire

23. Les différents sens d'un mot (sens propre et sens figuré).

