



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



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





Travailler le langage et l'expression artistique.



DÉCOUVRIR L'HISTOIRE



CRÉER DES ANIMAUX



CRÉER DES VISAGES



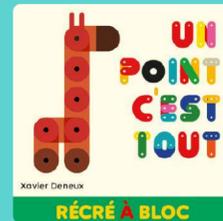
CRÉER DES PLANTES



CRÉER DES VÉHICULES



Explorer le monde et construire des récits.



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



Chanter et exprimer ses émotions.



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



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



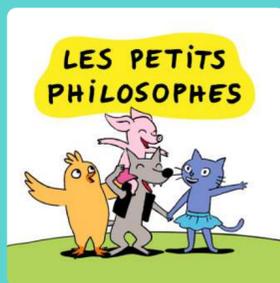
4 parcours



4 parcours



4 parcours



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



4 parcours



4 parcours



4 parcours

# Merci, le vent!



1 fiche pédagogique générale



5 fiches complémentaires



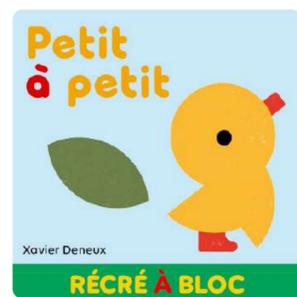
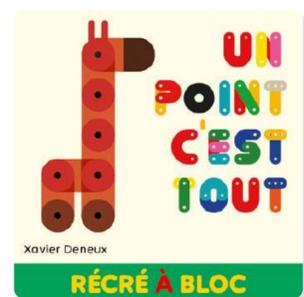
4 ateliers papier



4 badges de compétences



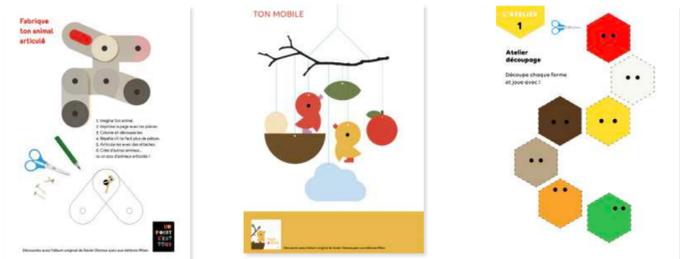
# RÉCRÉ À BLOC



1 fiche pédagogique générale



3 ateliers papier



3 badges de compétences par atelier



# Le Yoga des Enfants



12 parcours pour apprendre avec le yoga



9 parcours simples pour faire les postures



2 fiches pédagogiques générales



4 fiches complémentaires



4 affiches



3 badges de compétences par atelier



# LES PETITS PHILOSOPHES



4 parcours



4 parcours



4 parcours



Le bonheur



Les interdits



La peur



## 4 « ateliers philo » par thème :

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

1 fiche pédagogique générale + 3 fiches spécifiques



3 affiches pour réfléchir



3 cahiers d'activités



4 badges de compétence par atelier

**Médiathèque** ✓

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

QU'EST-CE QUI NOUS REND HEUREUX ?

POURQUOI PARFOIS ON A PEUR ?

+ 9 dessins animés supplémentaires

# Les comptines de TILULOU



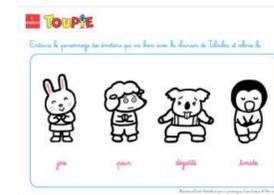
1 fiche pédagogique  
+ les paroles  
des 10 chansons



10 fiches avec les  
règles de vie  
de la classe



20 fiches d'activités  
pour l'élève



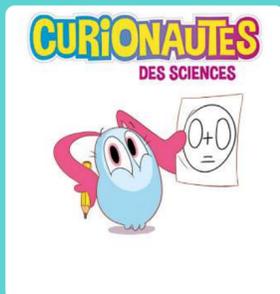


**Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts**





Comprendre les usages responsables des médias numériques.



Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.



# réCREATIONS collection

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



Exploration vocale et sonore en utilisant des objets du quotidien.

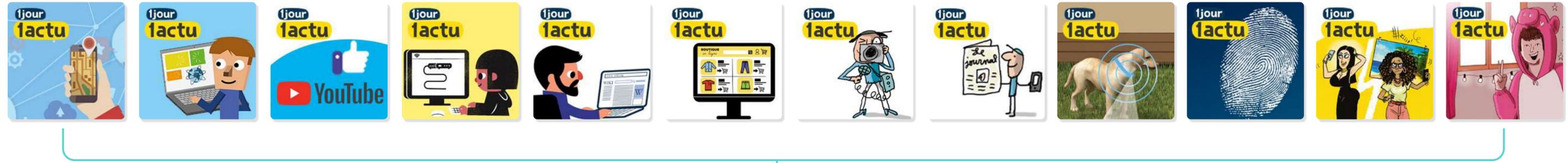


Développer sa motricité à travers l'expression corporelle.





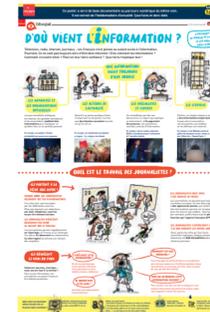
# 1jour 1actu



1 fiche pédagogique générale

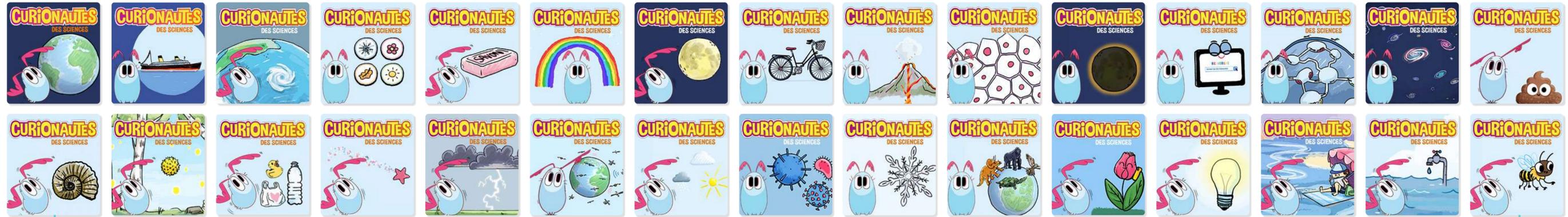


12 posters





# CURIONAUTES DES SCIENCES



La fiche pédagogique  
et les 30 scénarios écrits



15 fiches mentales  
pour aller plus loin



de **BOUCHE à OREILLE**

ré**CRÉATIONS**  
collection

**BIG BANG BOUM**



1 fiche pédagogique



6 fiches atelier



3 fiches d'instrument



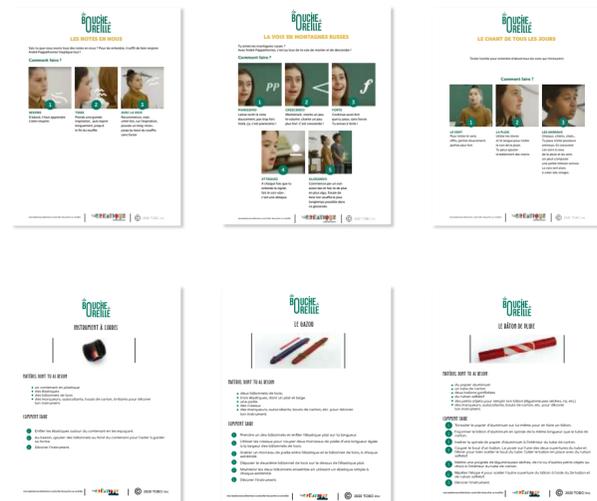
1 fiche pédagogique



6 fiches chorégraphiques



7 fiches vidéos





**Pour expérimenter le métier de journaliste**

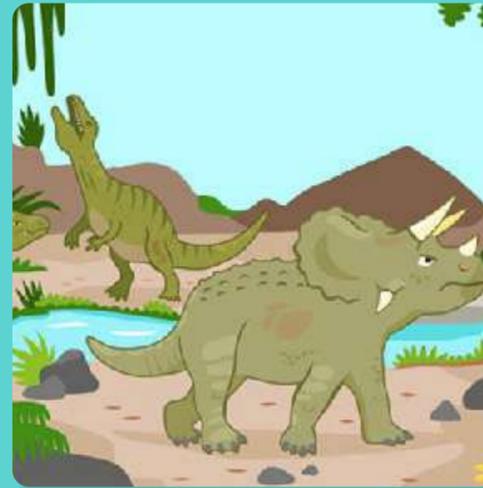




Mener une interview.



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



Vérifier les sources  
de l'information.



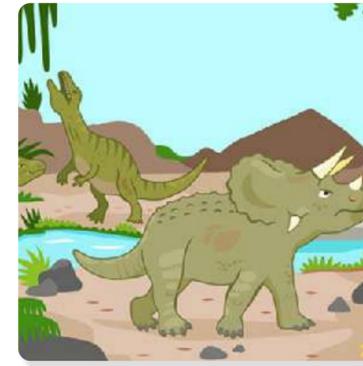
Trouver un angle  
pour un article.



Illustrer un article  
avec une photo.

# 1jour 1actu les reporters du monde

## 5 jeux numériques éducatifs



## 5 fiches pédagogiques

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

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

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

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage de cycle 3 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur les jeux de classe, autour de dispositifs et d'activités p. 4
- 5 Pourquoi « Créer et organiser des questions pour une interview » : démarche pédagogique p. 5

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

**Objectifs des parcours**

À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et utiliser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'objectif des médias et de l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en analysant les intentions des médias, en analysant les contenus numériques, en évaluant les médias et l'information, en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Citer et organiser des questions pour une interview

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

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

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

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage de cycle 3 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur les jeux de classe, autour de dispositifs et d'activités p. 4
- 5 Pourquoi « Répondre aux questions « Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? » » : démarche pédagogique p. 5

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

**Objectifs des parcours**

À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et utiliser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'objectif des médias et de l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en analysant les intentions des médias, en analysant les contenus numériques, en évaluant les médias et l'information, en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

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

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

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

**VÉRIFIER LES SOURCES DE L'INFORMATION**  
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage de cycle 3 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur les jeux de classe, autour de dispositifs et d'activités p. 4
- 5 Pourquoi « Vérifier les sources de l'information » : démarche pédagogique p. 5

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

**Objectifs des parcours**

À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et utiliser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'objectif des médias et de l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en analysant les intentions des médias, en analysant les contenus numériques, en évaluant les médias et l'information, en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Vérifier les sources de l'information

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

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

**TROUVER UN ANGLE POUR RÉDIGER UN REPORTAGE**  
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage de cycle 3 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur les jeux de classe, autour de dispositifs et d'activités p. 4
- 5 Pourquoi « Trouver un angle pour rédiger un reportage » : démarche pédagogique p. 5

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

**Objectifs des parcours**

À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et utiliser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'objectif des médias et de l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en analysant les intentions des médias, en analysant les contenus numériques, en évaluant les médias et l'information, en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Trouver un angle pour rédiger un reportage

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

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

**ILLUSTRER UN ARTICLE**  
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

**Sommaire**

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage de cycle 3 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur les jeux de classe, autour de dispositifs et d'activités p. 4
- 5 Pourquoi « Illustrer un article » : démarche pédagogique p. 5

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

**Objectifs des parcours**

À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et utiliser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'objectif des médias et de l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en analysant les intentions des médias, en analysant les contenus numériques, en évaluant les médias et l'information, en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Illustrer un article

# Découvrez nos 3 solutions numériques éducatives

développées avec **TRALALERE**



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



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



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

