



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

développées avec **TRALALERE**



CYCLE 1

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



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



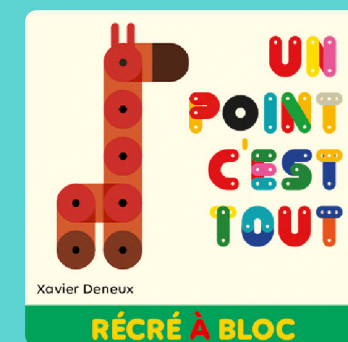
CRÉER DES PLANTES



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.



La tortue

POUR SE CONCENTRER

4 parcours



L'accordéon

POUR SE MUSCLER

4 parcours



Le bébé

POUR SE CONCENTRER

4 parcours



Le hérisson

POUR APPRENDRE L'ÉQUILIBRE

4 parcours



La neige

POUR SE RÉVEILLER

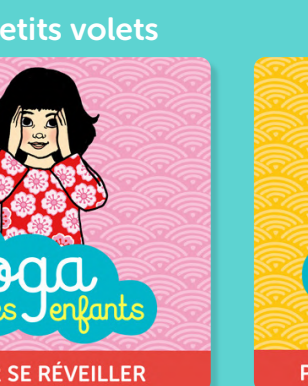
4 parcours



Les petits volets

POUR SE RÉVEILLER

4 parcours



L'abeille

POUR SE CONCENTRER

4 parcours



Le petit bol d'air

POUR SE CONCENTRER

4 parcours



Le chat

POUR SE MUSCLER

4 parcours



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



LE BONHEUR

4 parcours



LES INTERDITS

4 parcours



LA PEUR

4 parcours

Merci, le vent!



1 fiche pédagogique générale



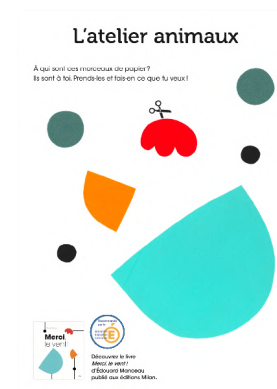
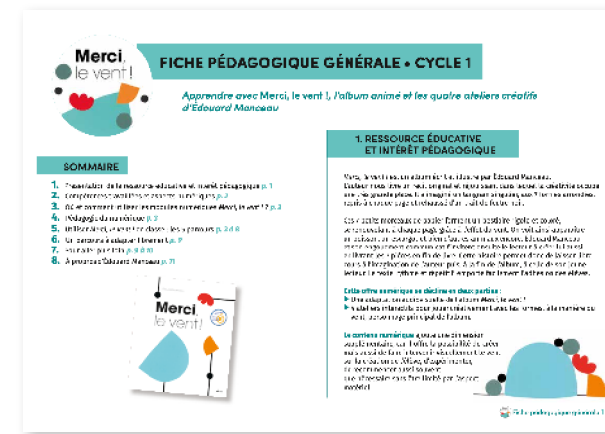
5 fiches complémentaires



4 ateliers papier



4 badges de compétences



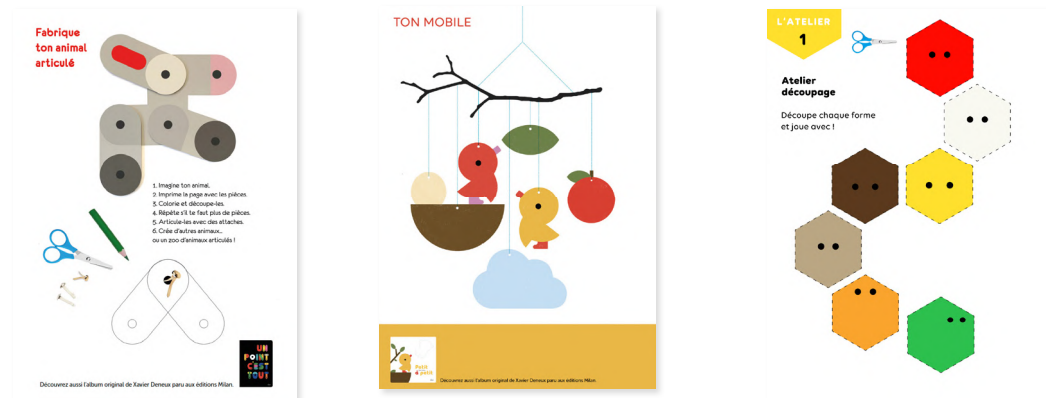
RÉCRÉ À BLOC



1 fiche pédagogique générale



3 ateliers papier



3 badges de compétences par atelier



Le Yoga des Enfants



12 parcours pour apprendre avec le yoga



9 parcours simples pour faire les postures



2 fiches pédagogiques générales



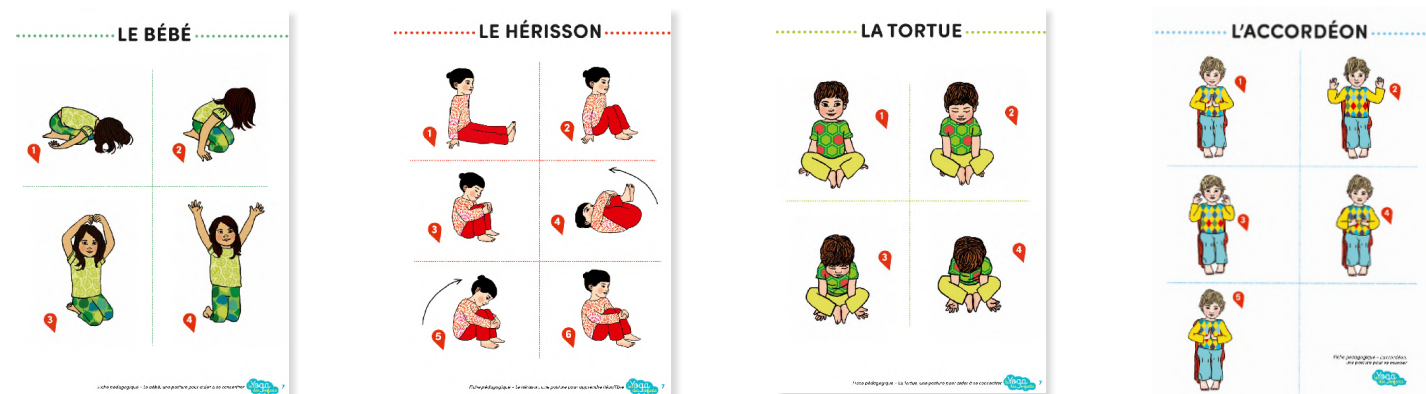
4 fiches complémentaires



4 affiches



3 badges de compétences par atelier



LES PETITS PHILOSOPHES



4 parcours



4 parcours



4 parcours

1 fiche pédagogique générale + 3 fiches spécifiques



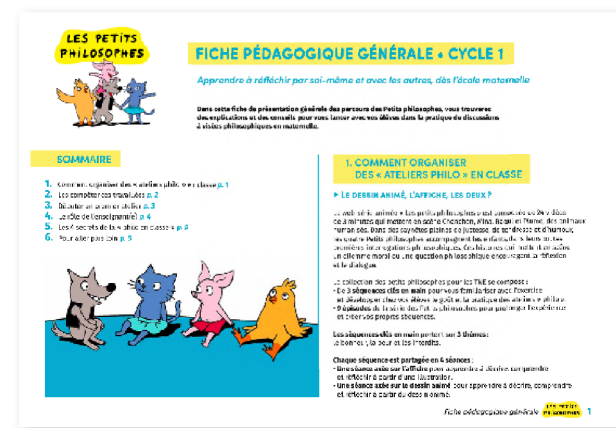
3 affiches pour réfléchir



3 cahiers d'activités



4 badges de compétence par atelier



Le bonheur



Les interdits



La peur



4 « ateliers philo » par thème :

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



Médiathèque ✓

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

QU'EST-CE QUI NOUS REND HEUREUX ?

POURQUOI PARFOIS ON A PEUR ?



9 dessins animés supplémentaires

Les comptines de TILULOU



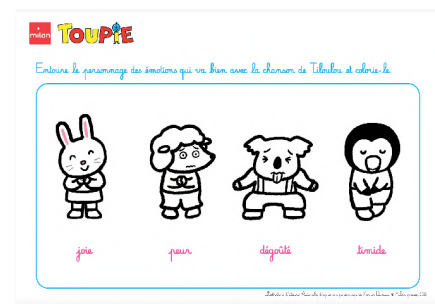
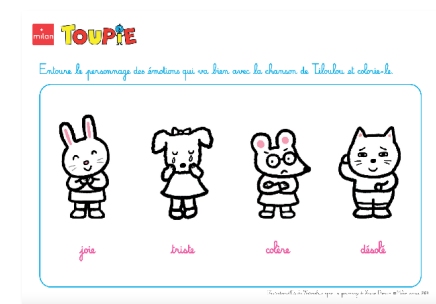
1 fiche pédagogique
+ les paroles
des 10 chansons



10 fiches avec les
règles de vie
de la classe



20 fiches d'activités
pour l'élève

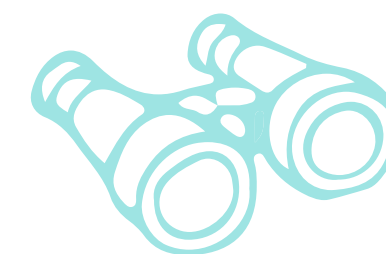




 **Bayard
Jeunesse** | **milan**

CYCLES 2·3

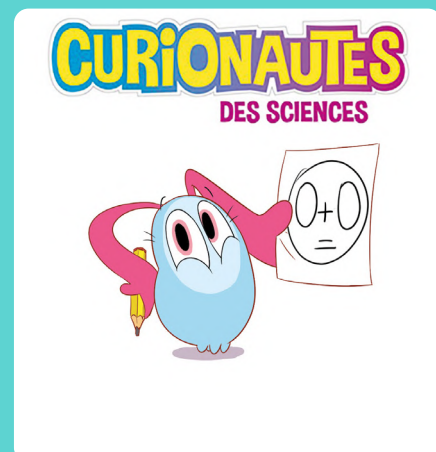
Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts



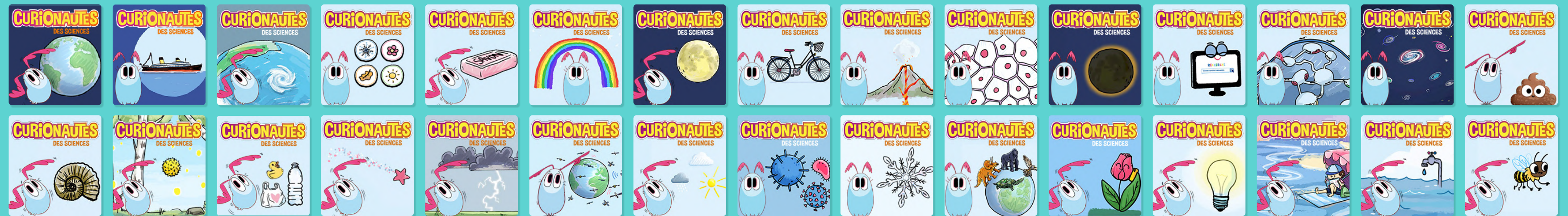
Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts



Comprendre les usages responsables des médias numériques.



Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.



réCRÉATIONS 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.

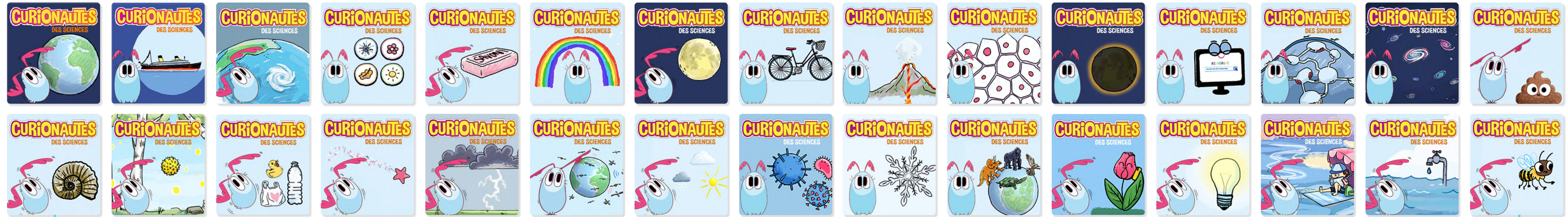


Développer sa motricité à travers l'expression corporelle.





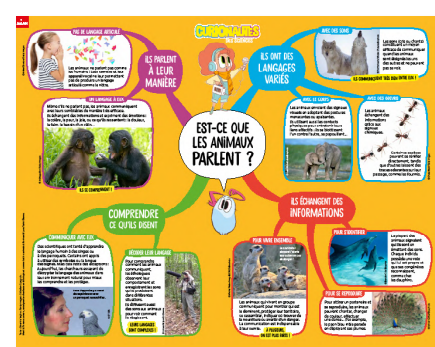
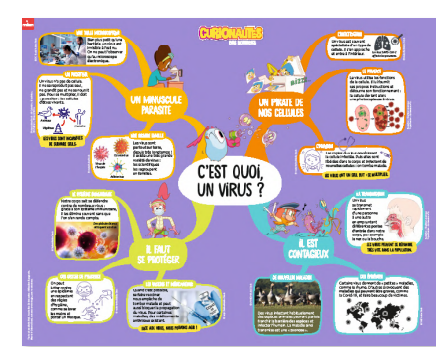
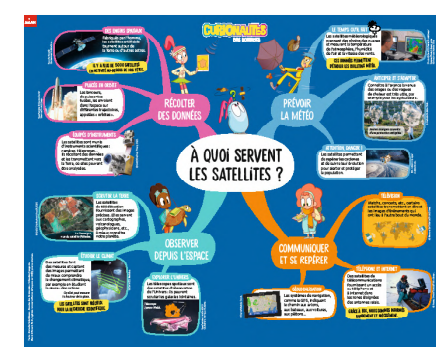
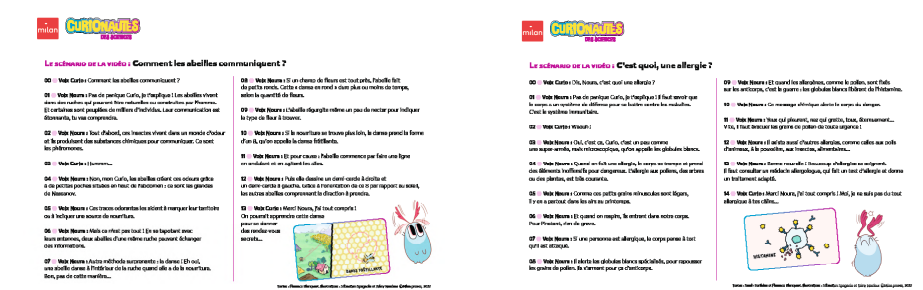
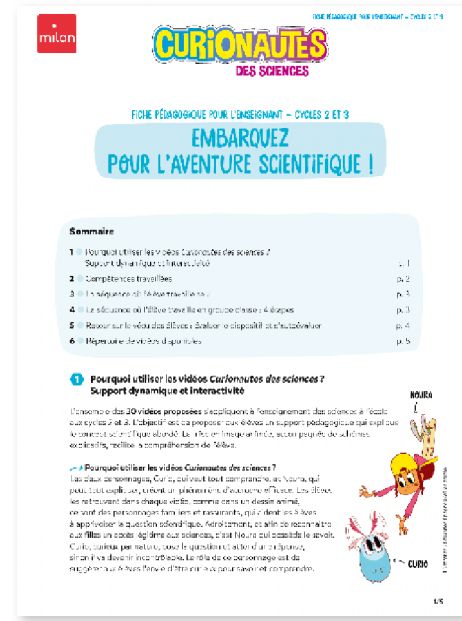
CURIONAUTES DES SCIENCES



La fiche pédagogique
et les 30 scénarios écrits



15 fiches mentales
pour aller plus loin



de
BOUCHE à OREILLE

ré**CRÉATIONS**
collection

BIG BANG BOUM



1 fiche pédagogique



6 fiches atelier



3 fiches d'instrument



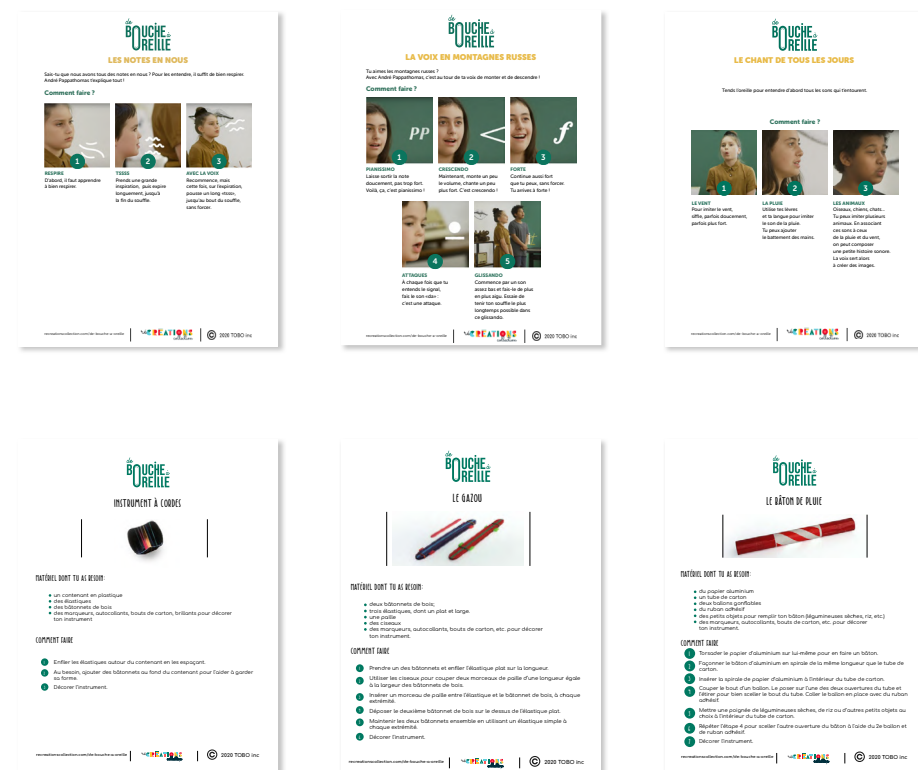
1 fiche pédagogique



6 fiches chorégraphiques



7 fiches vidéos





Pour expérimenter le métier de journaliste



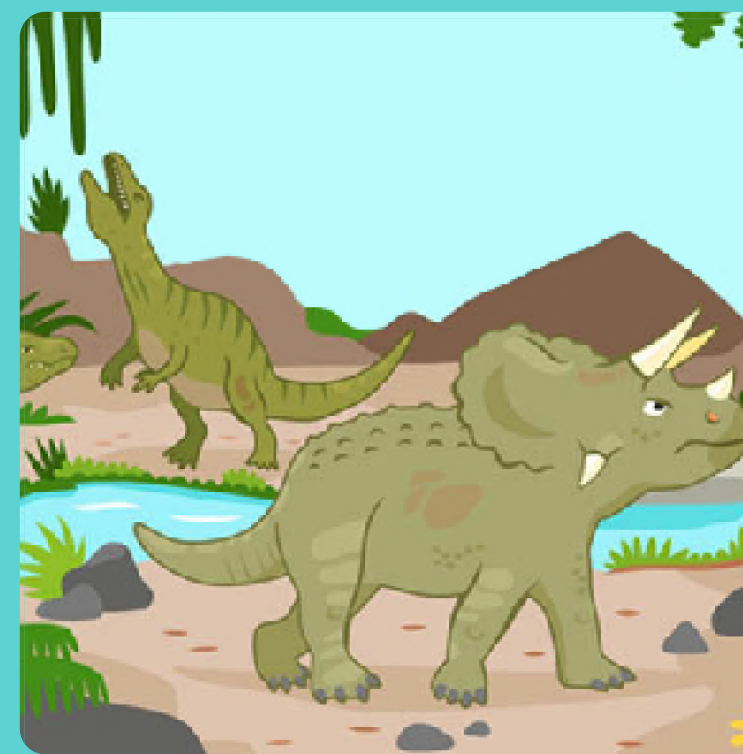
Pour expérimenter le métier de journaliste



Mener une interview.



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



Vérifier les sources
de l'information.



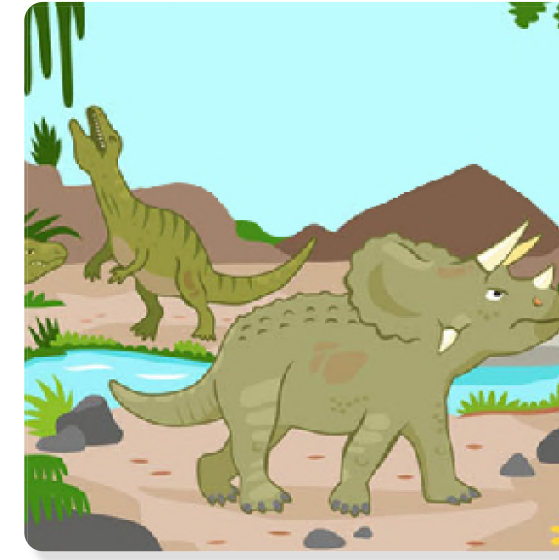
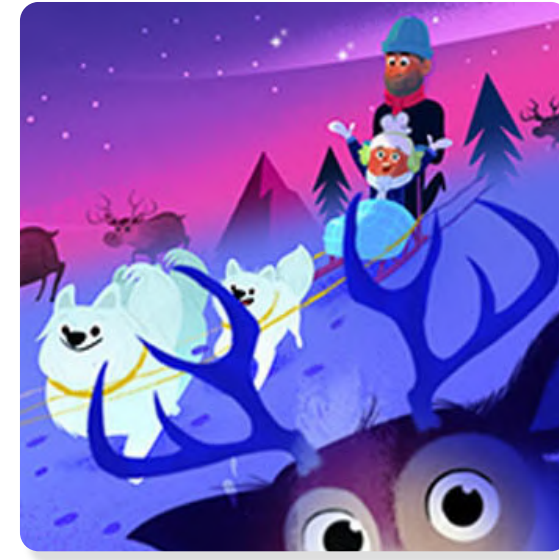
Trouver un angle
pour un article.



Illustrer un article
avec une photo.

1jour 1actu les reporters du monde

5 jeux numériques éducatifs



5 fiches pédagogiques

1jour 1actu les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

CRÉER ET ORGANISER DES QUESTIONS POUR UNE INTERVIEW

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi organiser des questions pour une interview ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,4
- 5 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

Objectifs des élèves

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

- 1.1 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.2 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.3 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.4 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.5 Définir les questions à poser à un journaliste.

Utilisation des médias et de l'information : les élèves ont accès à des contenus numériques éducatifs et à des questions pour une interview. Ils participent à la création de questions, en comprenant les enjeux de l'information.

Créer et organiser des questions pour une interview 0,1

1jour 1actu les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

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

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

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

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

Objectifs des élèves

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

- 1.1 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.2 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.3 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.4 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.5 Définir les questions à poser à un journaliste.

Utilisation des médias et de l'information : les élèves ont accès à des contenus numériques éducatifs et à des questions pour une interview. Ils participent à la création de questions, en comprenant les enjeux de l'information.

Répondre aux questions « Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? » 0,1

1jour 1actu les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

VÉRIFIER LES SOURCES DE L'INFORMATION

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

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

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

Objectifs des élèves

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

- 1.1 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.2 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.3 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.4 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.5 Définir les questions à poser à un journaliste.

Utilisation des médias et de l'information : les élèves ont accès à des contenus numériques éducatifs et à des questions pour une interview. Ils participent à la création de questions, en comprenant les enjeux de l'information.

Vérifier les sources de l'information 0,1

1jour 1actu les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

TROUVER UN ANGLE POUR RÉDIGER UN REPORTAGE

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi trouver un angle pour rédiger un reportage ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,4
- 5 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

Objectifs des élèves

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

- 1.1 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.2 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.3 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.4 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.5 Définir les questions à poser à un journaliste.

Utilisation des médias et de l'information : les élèves ont accès à des contenus numériques éducatifs et à des questions pour une interview. Ils participent à la création de questions, en comprenant les enjeux de l'information.

Trouver un angle pour rédiger un reportage 0,1

1jour 1actu les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - codes 3 et 4

ILLUSTRER UN ARTICLE

EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? 0,1
- 2 Pourquoi illustrer un article ? 0,2
- 3 Comment utiliser les questions numériques préparées en classe ? 0,3
- 4 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,4
- 5 Pourquoi créer ses propres questions pour une interview ? 0,5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

Objectifs des élèves

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

- 1.1 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.2 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.3 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.4 Définir les questions à poser à un journaliste.
- 1.5 Définir les questions à poser à un journaliste.

Utilisation des médias et de l'information : les élèves ont accès à des contenus numériques éducatifs et à des questions pour une interview. Ils participent à la création de questions, en comprenant les enjeux de l'information.

Illustrer un article 0,1

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/>