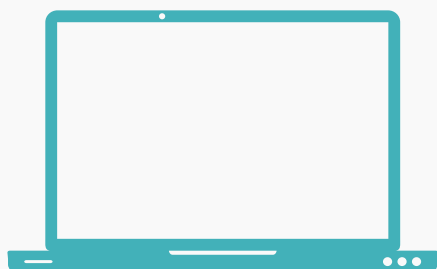


LUDOSENS

NOS FORMATIONS EN LIGNE



ludosens.com
contact@ludosens.com

SOMMAIRE



03

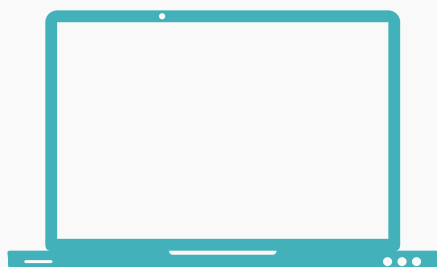
REPÉRAGE SPATIO-TEMPOREL

12

MAÎTRISE DE LA LANGUE

21

MATÉMATIQUES



REPÉRAGE SPATIO TEMPOREL

Voici les 10 ateliers repérage spatio-temporel. Ce module est organisé en 10 ateliers, 5 dédiés au temps et 5 dédiés à l'espace, ces notions de temps et d'espace étant difficiles à appréhender pour les enfants à besoins éducatifs particuliers .

Pour ce qui est du temps, 4 ateliers retracent les étapes du processus d'apprentissage de la notion de temps, des compétences élémentaires aux plus complexes, avec un bonus présentant un jeu spécifique permettant de manier toutes les notions temporelles.

Pour ce qui est de l'espace, de la même manière, les étapes du processus d'apprentissage des notions spatiales sont retracées, des jeux physiques dans l'espace jusqu'à la géométrie à l'école. Les logiciels vous sont présentés ainsi que des jeux permettant à l'enfant d'être de plus en plus à l'aise dans son repérage spatial.

Le temps

Atelier 1 : Avant - Après

<https://youtu.be/j6eOoIrGQ0w>

Atelier 2 : Se repérer dans l'année

<https://youtu.be/fppzvs-wzwM>

Atelier 3 : Heure et temps

<https://youtu.be/ht2KmttSomk>

Atelier 4 : Vers le temps de l'histoire

<https://youtu.be/EwCNCAA42E0>

Atelier 5 (BONUS) : Un jeu pour manier toutes les notions temporelles

<https://youtu.be/9AyhAqMun8c>

Atelier 6 : Repérage dans 3 puis 2 dimensions,

<https://youtu.be/BPwh2QE4b50>

Atelier 7 : Des jeux utiles pour travailler le repérage en 2 dimensions

https://youtu.be/Z1Vh6sQ3NrQ_

Atelier 8 : Topologie et maîtrise du vocabulaire de l'espace

https://youtu.be/4YHI_9tk_yY

Atelier 9 : Déplacement sur quadrillage

https://youtu.be/vb7CfQ8_nPc

Atelier 10 : Vers la géométrie à l'école

<https://youtu.be/sKOkz0zhN2A>

Atelier 11 (BONUS) : Des jeux utiles pour travailler l'organisation spatiale

<https://youtu.be/PRUEO5PaB7I>

Atelier 1 : Avant - Après

1er outil : images séquentielles et suites chronologiques

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/les-suites-chronologiques-ploum/>

2ème outil : emplois du temps avec pictogrammes

Atelier 2 : Se repérer dans l'année

1er outil : le calendrier

2ème outil : jouons avec les notions temporelles

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/jouons-avec-les-notions-temporelles/>

Le temps

Atelier 3 : Heure et temps

1er outil : horloge (lire l'heure)

<http://www.rangetesjouets.com/wp-content/uploads/2015/02/pendule-apprendre-heure.jpg>

2ème outil : timer

<http://micetf.fr/tempsquireste/>

3ème outil : atelier heure et temps

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/horloge-en-bois-reperage-temporel/>

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/mon-atelier-heure-et-temps-reperage-temporel/>

Outil bonus pour travailler la notion de durée

Atelier 4 : Vers le temps de l'histoire

1er outil : Tempo Chrono

Jeu présent dans notre ludothèque

https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/tempo-chrono-jeu-de-chronologie/#product_description_tab

2ème outil : frises chronologiques

- <https://drive.google.com/file/d/0B-vb99cz9SdsT3dEMkjjNUJKbDA/view>
- <https://drive.google.com/file/d/0B-vb99cz9SdseDR5Q1FEcVFMVku/view>
- <http://mamaitressedecm1.fr/wp-content/uploads/2013/07/FriseNB6pages.pdf>
- <http://mamaitressedecm1.fr/?p=4503>

Atelier 5 : BONUS

Un jeu pour manier toutes les notions temporelles

<https://lalaaimesaclasse.fr/wp-content/uploads/JEUX/timeOK.pdf>

Atelier 6 : Repérage dans trois puis deux dimensions

1er outil : Jeux physiques dans l'espace

2ème outil : Bandeau Word, se repérer dans l'espace feuille, Rail d'écriture
<https://www.cartablefantastique.fr/installation-manuelle/>

Atelier 7 : Des jeux utiles pour travailler le repérage en deux dimensions

1er outil : Mini-rythme et maxi-merles / atelier rythmes et perles

Jeu présent dans notre ludothèque

• <https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/atelier-rythmes-et-perles-sequencage-logique-et-motricite-fine/>

• <https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/atelier-mini-rythmes-et-maxi-perles/>

2ème outil : Labyrinthe

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/labyrinthe-encourager-le-reperage-spatial/>

Atelier 8 : Topologie et maîtrise du vocabulaire de l'espace

1er outil : Prépositions

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/positions-spatiales-et-prepositions/>

2ème outil : Topologie

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/topologie-se-familiariser-avec-la-geometrie-et-la-symetrie/>

Atelier 9 : Déplacement sur quadrillage

1er outil : Le jeu des allumettes (reproduire un tableau sur Word avec des cases de longueur égale à celle d'une allumette soit 5 cm).

2ème outil : Logiciel les jeux de Lulu

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/>

Atelier 10 : Vers la géométrie à l'école

1er outil : Dessinetto

2ème outil : Mental blox

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/mental-blox-reperage-spatial-et-deduction-logique/>

Atelier 11 : BONUS

Des jeux utiles pour travailler l'organisation spatiale

1er outil : Gagne ton papa

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/gagne-ton-papa-reperage-spatial-et-deduction-logique/>

2ème outil : Tangramino

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/tangramino-reperage-spatial-et-deduction-logique/>

3ème outil : Camelot JR

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/camelot-jr-encourager-le-reperage-spatial/>

4ème outil : Rush Hour

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/rush-hour-jeu-de-logique-et-de-reperage-spatial/>

MAÎTRISE DE LA LANGUE

Votre enfant ne sait pas encore ni lire ni décoder.

Avant tout apprentissage, veiller au développement du langage grâce à des outils de type carte. Sans le développement du langage, la lecture ne rentrera pas.

On passe par un codage du langage sur la base des outils suivants : cartes puzzles et pictogrammes. Puis première phase de l'écrit avec association d'images/dessins/pictogrammes et de mots.

Début du codage et du langage écrit.

Pour chaque atelier, une compilation des outils ludiques a été réalisée de façon à ce que vous puissiez cliquer sur le lien correspondant et les télécharger, parfois les imprimer.

DÉCOUPAGE DES ATELIERS

Atelier 1 : Individuer les mots, l'importance du langage et des interactions

Votre enfant sait bien parler. Il fait des phrases avec des pictogrammes. Logiciels qui permettent les premiers pas dans la lecture.

https://youtu.be/mTvyIX_JFeI

Atelier 2 : L'entrée dans la lecture

Votre enfant ne sait pas décoder

Écrire c'est coder les sons. Discrimination phonologique.

<https://youtu.be/oydJ1I3i-E4>

Atelier 3 : Entendre les sons / phonologie / visualiser la syllabe et repérer les son dans la syllabe

Apprendre l'alphabet

<https://youtu.be/6uRdO3L2EpQ>

Atelier 4 : Reconnaître les lettres

Faire chanter les lettres en les associant

<https://youtu.be/OUJjaUWTW2g>

DÉCOUPAGE DES ATELIERS

Atelier 5 : Fusionner les sons pour arriver aux syllabes et aux mots

Votre enfant commence à syllaber.

<https://youtu.be/JunQx9NmaAM>

Atelier 6 : Entrée dans le sens, la compréhension

Votre enfant sait lire

https://youtu.be/qvYP6lUC_Tc

Atelier 7 : Conjugaison en mode ludique

https://youtu.be/_gyuufszFWA

Atelier 8 : Orthographe en mode ludique

<https://youtu.be/CNiDfWl5FfU>

Atelier 9 : Grammaire en mode ludique

Votre enfant sait décoder mais sa lecture n'est pas fluide -> atelier bonus

https://youtu.be/IZ_jZNJDudl

Atelier 10 (BONUS) : Nécessité de l'entraînement

<https://youtu.be/-XAYNTJ5On0>

Atelier 1 : Individualiser les mots, l'importance du langage et des interactions

1er outil : Bateau bleu / bateau rouge

Référence : Apprendre la grammaire dès la maternelle en jouant avec des cartes et en les coloriant, éditions Retz – Mireille Kuhl-Aubertin

2ème outil : Construire les phrases - puzzle

<http://laclassede-laurene.blogspot.fr/2010/04/jeu-pour-apprendre-construire-une.html>

3ème outil : Les pictogrammes

Vidéo de présentation mopicto / makaton

<https://www.youtube.com/watch?v=tCW8Ofn7dNY&feature=youtu.be>

<https://www.pictoselector.eu/fr/accueil/telecharger/>

4ème outil : Construire et modifier les phrases

Atelier 2 : L'entrée dans la lecture

1er outil : Logiciel Araword

2ème outil : Les cochons d'inde

3ème outil : 1000 mots pour apprendre à lire

<http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/mil3.htm>

Atelier 3 : Entendre les sons / Phonologie / visualiser la syllabe et repérer le son dans la syllabe

1er outil : Jeux traditionnels

2ème outil : Le lynx

Ou un autre outil de discrimination visuelle : Boost

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/boost-jeu-de-tri-dobservation-et-de-rapidite/>

3ème outil : La chenille

<http://ekldata.com/SjQT1OoNjQYUDAp8inc25QFuc/la-chenille-des-voyelles1.pdf>

4ème outil : Visualiser la syllabe et le son : 1000 mots pour apprendre à lire

<http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/mil3.htm>

Atelier 4 : Reconnaître les lettres

1er outil : Les alphas

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/lecture-apprendre-a-lire-avec-plaisir/>

2ème outil : Les lettres à toucher de Baltazar de Marie-Hélène Place et Caroline Fontaine chez Hatier

3ème outil : Lettres rugueuses Montessori

4ème outil : La méthode Borel Mezoni

Atelier 5 : Fusionner les sons pour arriver aux syllabes et aux mots

1er outil : Fusionner les sons à l'aide des alphas

2ème outil : Les syllabes de Noélie

3ème outil : Les petites cuillères

4ème outil : Syllabes pour former des mots

<http://www.ecoledecrevette.fr/lecture-jeu-de-syllabes-a2926261>

Atelier 6 : Entrée dans le sens, la compréhension

1er outil : Dictées Montessori

• Payantes : <http://www.oppa-montessori.net/les-dictees-muettes/451-dictees-mue.html>

• Gratuites : http://ekldata.com/_iFA7yNXObQZatG73wyj9LufdnY/ecrire-mots.pdf

2ème outil : Bien séparer les syllabes en les coloriant

3ème outil : Jeu du loto des animaux

• http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/cart_27animaux_20rv.pdf

• http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/domanimaux_20bis.pdf

4ème outil : Vocabulon des petits

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/le-vocabulon-des-petits-travailler-le-vocabulaire/>

5ème outil : Jeu à la maison

<http://www.ecoledecrevette.fr/le-jeu-de-la-maison-a88157827>

Atelier 7 : Conjugaison en mode ludique

1er outil : La maison du verbe

<http://www.gre10.ch/wp-content/uploads/2010/12/maison-des-verbos-EW-montage-MJ.pdf>

2ème outil : Jeu des sept familles

- <http://www.caracolus.fr/jeu-des-7-familles-pour-reviser-la-conjugaison/>
- <https://ipotame.blogspot.fr/2015/05/ce1-ce2-jeu-conjugaison.html>

3ème outil : Rapido-verbo

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/verbo-rapido/>

Atelier 8 : Orthographe en mode ludique

1er outil : La rue des phrases

2ème outil : Jetons Montessori

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/symboles-grammaticaux-montessori/>

Atelier 9 : Grammaire en mode ludique

1er outil : Dictionnaire visuo-sémantique

- <https://dico-visuo-semantique.ch/category/a/>
- <http://www.gre10.ch/orthographe-dessine/>

2ème outil : Dessine-moi un mot, les homophones « niveau 1 et 2 »
Jeu présent dans notre ludothèque

- <https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/dessine-moi-un-mot-les-homophones-niveau-1/>
- <https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/dessine-moi-un-mot-les-homophones-niveau-2/>

Atelier 10 BONUS

Nécessité de l'entraînement

1er outil : Rail de lecture

<https://www.cartablefantastique.fr/regles-de-lecture/>

2ème outil : Mettre en valeur des syllabes et des lignes

<https://www.cartablefantastique.fr/outils-pour-compenser/le-ruban-word/>

3ème outil : Site de Sylvain Obltoz

http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst_268_m.html#anchor-contenus

4ème outil : Coloriser un texte

http://yanvuilleme.ch/colorisation_gre10

MATHÉMATIQUES

Le module mathématiques est organisé en 10 ateliers. Les six premiers ateliers retracent les étapes du processus nécessaire pour être capable d'agir sur les nombres.

Les trois ateliers suivants présentent trois types d'opération ainsi que des techniques de mémorisation ludique, et enfin une vidéo bonus vous permet d'appréhender les premiers problèmes et la construction de la logique.

DÉCOUPAGE DES ATELIERS

Atelier 1 : L'importance du tri

<https://youtu.be/RePPGMvsS9Q>

Atelier 2 : La comptine numérique

https://youtu.be/tCaN3lw_HzA

Atelier 3 : La conservation du nombre

<https://youtu.be/CyoVJmKGF5c>

Atelier 4 : Le dénombrement

<https://youtu.be/OUJjaUWTW2g>

Atelier 5 : Agir sur les nombres

<https://youtu.be/mW3sdNGT22o>

DÉCOUPAGE DES ATELIERS

Atelier 6 : Construction de la dizaine, de la centaine

<https://youtu.be/AoK-mqsWRIU>

Atelier 7 : L'addition

<https://youtu.be/VF5MfFtAzU>

Atelier 8 : La soustraction

https://youtu.be/fB_3JTzSRP8

Atelier 9 : La multiplication

<https://youtu.be/vlggySDe3cg>

Atelier 10 (BONUS) : Le raisonnement logico-mathématique et les premiers problèmes

<https://youtu.be/GsBjdHwnIFg>

Atelier 1 : L'importance du tri

1er outil : Boutons

2ème outil : Jetons

Atelier 2 : La comptine numérique

1er outil : Le jeu de la réussite

2ème outil : Le château des nombres

<http://ekldata.com/XGatqMnhzyZTYE4VkkPpIWCr0/chateau-des-nombres-0-a-99.pdf>

3ème outil : Le compteur

4ème outil : Les jeux du plouf et de la fusée

Atelier 3 : La conservation du nombre

1er outil : L'expérience Piaget

Atelier 4 : Le dénombrement

1er outil : Correspondance terme à terme verre à cuillère

MATHÉMATIQUES

Atelier 5 : Agir sur les nombres

1er outil : Les cartons éclairs

2ème outil : Le camion du 10

3ème outil : Le mariage des bons amis (les compléments à 10)

4ème outil : La course aux nombres

<http://www.lacourseauxnombres.com/nr/home.php>

5ème outil : L'attrape nombre

<http://www.attrape-nombres.com/an/home.php>

Atelier 6 : Construction de la dizaine, de la centaine

1er outil : Les allumettes et les paquets de 10

2ème outil : Les jetons picbille

Manuel scolaire : « j'apprends les maths avec Picbille » Rémi Brissiaud éditions RETZ

3ème outil : Le boulier picbille

<http://leblogdechatnoir.fr/les-dizaines-et-le-boulier/>

4ème outil : Le jeu de l'oie

• http://lakanal.net/ressources/math/jeux/jeudeloie9a34_boites_lak.pdf

• http://lakanal.net/ressources/math/jeux/jeudeloie60a99_lignes_boites_lak.pdf

Atelier 7 : L'addition

1er outil : L'addition avec la retenue

• http://data.over-blog-kiwi.com/1/18/39/33/20160614/ob_4c3eb3_addition-posee-2-nombres-immeuble-fic.pdf

• <http://micetf.fr/numop/>

Atelier 8 : La soustraction

1er outil : La soustraction

<http://micetf.fr/numop/>

Atelier 9 : La multiplication

1er outil : Matou matheux

2ème outil : La mémorisation des tables avec Multimalin

Jeu présent dans notre ludothèque

<https://ludosens.com/ludotheque-specialisee-aux-besoins-specifiques/memoriser-les-tables-de-multiplication/>

3ème outil : Jeu de doigts

<https://www.youtube.com/watch?v=fR9W8eAXhR0>

Atelier 10 BONUS

Le raisonnement logico-mathématique et les premiers problèmes

1er outil : Le jeu de la boîte

2ème outil : Les cartons éclairs

3ème outil : La boîte à oeufs de 10

4ème outil : Le jeu du "Qui est-ce?"