

ORTHOGRAPHE

Zéro faute

5H à 7H

Jouer avec un robot afin d'améliorer son orthographe.



Dictée Montessori L'Escapadou

Dès la 3H

Entrer dans l'écriture par dictée sonore avec plusieurs niveaux.

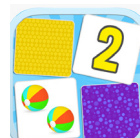
Révisé ta conjugaison

4H à 8H

Revoir la conjugaison de plus de 300 verbes dans un univers marin et ludique.



MATHS



Mémo maths

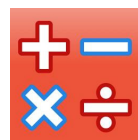
Dès 4 ans

Entrer dans les mathématiques et apprendre à compter en s'amusant.

Compter Trier et Jeu

Dès 4 ans

Pour développer les compétences de base en mathématiques.



AB Math

Dès 4 ans

Entraînement au calcul mental.

Monster math

Dès 9 ans

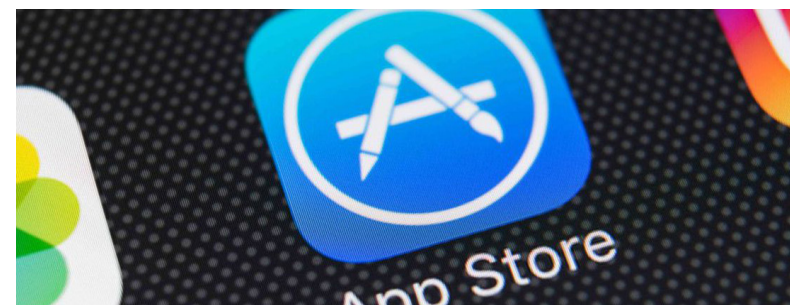
Amener un monstre dans différents mondes et entraîner les additions, soustractions, divisions et multiplications.



APPLICATIONS

POUR TABLETTES

« Le langage de l'enfant se développe en interaction avec son entourage. Manipuler, jouer, bouger, parler, échanger, écouter sont indispensables à son évolution. »



« Nous vous proposons de faire de ces moments d'écran des occasions d'échange entre vous et votre enfant et de ne le laisser seul sur une tablette que pour de courts instants et toujours sous votre surveillance. »

« Les enfants de moins de 3 ans ne doivent pas être exposés aux écrans. »



Avant 3 ans
L'enfant a besoin de découvrir avec vous ses sensorialités, et ses repères



De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir ses sens dans sensoriels et manuels



De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social et manuels



De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde



Après 12 ans
Il s'affranchit de plus en plus des repères familiaux

Jouez, parlez, arrêtez la télé

Limitez les écrans, partagez-les, expliquez-les en famille

Créez avec les écrans, expliquez-lui Internet

Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges

Restez disponibles, il a encore besoin de vous !

« J'ai imaginé en 2008 les repères - 3-6-9-12 - comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. » Serge Tisseron
3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. érès

Cette affiche peut être téléchargée sur <http://3-6-9-12.org/> ou <http://sergetisseron.com>

LANGAGE ORAL

Dès 4 ans



Orthophonie : Premiers mots

Dès 4 ans

Plusieurs jeux permettant de travailler du vocabulaire en production et en compréhension.

Lexico Comprendre 1 et 2

Dès 4 ans

2 niveaux permettant de développer la compréhension et la mémorisation du vocabulaire.



Families 2

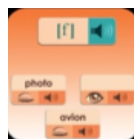
Dès 4 ans

Renforce le travail de catégorisation, de conceptualisation, de généralisation et d'abstraction.

Reconnaissance des sons

5 à 8 ans

Visé à travailler la discrimination auditive et visuelle. L'enfant doit écouter et juger.



Imagerie ferme interactive

D'autres thèmes existent - dès 4 ans

Livre interactif avec des activités ludo-éducatives, des jeux, des quiz et des animations.



Orthopicto

Dès 4 ans

Jeux pour faire de petites phrases simples.

Contes de fée pour les enfants

Dès 4 ans

Application interactive pour découvrir les contes, avec des jeux et des animations en 3D.



L'imagier-jeu: la journée de T'Choupi

Dès 4 ans

Pour observer, nommer et jouer avec les objets du quotidien.

Autres applications utiles



Fun Time Timer

Dès 4 ans

Minuterie visuelle avec un escargot qui avance selon le temps restant.

SimpleMind +

Dès 4 ans

Création de cartes mentales, avec possibilité de les enregistrer et de les imprimer.



LANGAGE ÉCRIT

Lire avec bidule

3H à 4H

Collection de livres pour lecteurs débutants.



Syllabozoo

3H à 4H

Ensemble de jeux de syllabes qui permet de créer des animaux imaginaires.

Jeux pour lire

Dès 3H

Application basée sur la méthode syllabique qui propose des jeux de manipulation de syllabes.



Lecture CP

3H

Pour accompagner le début d'apprentissage avec des jeux de devinettes et de mémoire.

Vocabulynx

3H à 4H

Pour perfectionner sa lecture en jouant au loto.



Max et Lili jeux

3H à 8H

Jouer avec Max et Lili à entraîner la mémoire, l'observation, la logique, et la lecture.