

# CATALOGUE



Apprentissage Illimité  
*aha* Learning



[apprentissage.ca](http://apprentissage.ca)

## LITTÉRATIE FINANCIÈRE

- LES CONTES QUI COMPTENT ..... 3
- BONS COMPTES, BONS AMIS! ..... 8



## LITTÉRATIE

- LA COLLECTION **PAUL ET SUZANNE** ..... 12
- LA COLLECTION **PAUL AND SUSAN (RESSOURCE EN ANGLAIS)** ..... 17
- LA COLLECTION **LES MOTS POUR LE DIRE**
  - **BIEN JOUÉ!** ..... 19
  - **MA PAROLE!** ..... 21
  - **JEUX DE CARTES** ..... 23
- LA COLLECTION **LISA ET THÉO** ..... 26
- LA COLLECTION **SPEAK UP (RESSOURCE EN ANGLAIS)** ..... 29
- LA COLLECTION **DÍGALO (RESSOURCE EN ESPAGNOL)** ..... 33
- LA COLLECTION **VOYAGE** ..... 35
- LITTÉRATURE POUR ENFANTS** ..... 38
- LA COLLECTION **ENFANT DE LA PLANÈTE : LIVRES** ..... 41
- JEUX • AMUSE-TOI BIEN!** ..... 43
  - JE DÉCOUVRE LE FRANÇAIS AVEC **PETIT PAS** ..... 44
- **JEUX DE CARTES** ..... 23
  - **JEUX NUMÉRIQUES** ..... 46
  - **LA CHASSE AU BISON** ..... 51



## RESSOURCES AUTOCHTONES

- LA COLLECTION **VOYAGE** ..... 35
- LA COLLECTION **ENFANT DE LA PLANÈTE : LIVRES** ..... 42
- LA COLLECTION **KANATA : JE SUIS ICI** ..... 47
- AUTRES RESSOURCES AUTOCHTONES** ..... 51



## SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

- SÉRIE EMPATHIE : **MON FRÈRE ET MOI ET LE TSA** ..... 38



## DÉVELOPPEMENT DURABLE ET SCIENCES HUMAINES

- LA SAGA MÉTISSE DE LA RIVIÈRE-ROUGE** ..... 51
- LA COLLECTION **KANATA : JE SUIS ICI** ..... 47
- LA FAUNE DANS TA COUR ARRIÈRE** ..... 39



## JEUX

- AMUSE-TOI BIEN!** ..... 43
- JE DÉCOUVRE LE FRANÇAIS AVEC **PETIT PAS** ..... 44
- **JEUX DE CARTES** ..... 23
- LA CHASSE AU BISON** ..... 51
- JEUX NUMÉRIQUES** ..... 46





**LES CONTES QUI COMPTENT** aident les enfants à prendre des décisions financières conscientes et judicieuses en tant que citoyens du monde.



# LES CONTES QUI COMPTENT

La littératie financière, c'est **plus** que compter son argent.

**Les contes qui comptent**, c'est une trousse multidisciplinaire qui favorise le développement de citoyens responsables et engagés.

**M à 3 (5 à 8 ans)**



## LES CONTES QUI COMPTENT

répond aux questions des enfants :

- Qu'est-ce que l'argent?
- Comment l'argent circule-t-il dans ma communauté?
- Qu'est-ce que je vais faire avec l'argent que je gagne?
- Quelle est la différence entre un besoin et un désir?
- Comment une entreprise peut-elle aider ma communauté?

Avec **LES CONTES QUI COMPTENT** et son matériel « prêt à enseigner », l'enseignant peut aider les élèves à :

- compter de l'argent
- épargner
- planifier
- faire un budget
- créer une entreprise
- dépenser sagement
- redonner à la communauté



**TROUSSES  
PAR  
NIVEAU  
DISPONIBLES**

DISPONIBLE EN ANGLAIS

## LES CONTES QUI COMPTENT LA TROUSSE M À 3

- 14 nouvelles histoires de Paul, Suzanne, Pipo, Pascale, Maminata et Cody en format grand livre
- 5 exemplaires des 14 histoires en format petit livre
- 4 guides pédagogiques avec fiches d'activité et feuilles reproductibles
- Plateaux de billets et de monnaie (imitation)
- Activités à faire avec les parents à la maison
- 12 marionnettes
- Version anglaise des histoires pour les parents qui ne parlent pas français



# LES CONTES QUI COMPTENT LIVRES

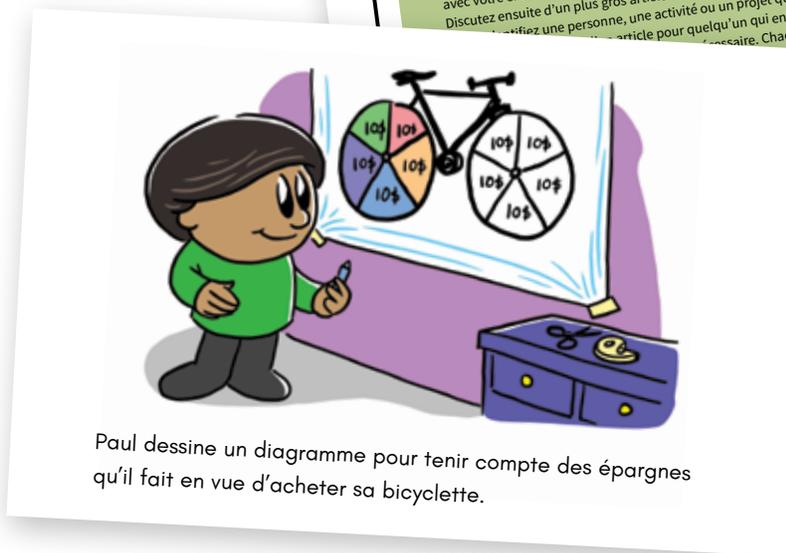
Apprendre à l'aide d'histoires amusantes et inspirantes.  
Créées pour l'enseignement multidisciplinaire.



## SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS POUR LES PARENTS

### LES TROIS TIRELIRES

- Faites comme Paul et Suzanne. Trouvez 3 contenants. Invitez votre enfant à inscrire son nom sur chacun des contenants et à poser les étiquettes « Dépenser », « Épargner » et « Partager ». Discutez avec votre enfant d'un article pas trop cher qu'il ou elle aimerait acheter maintenant (**dépenser**). Discutez ensuite d'un plus gros article ou d'un projet pour lequel il ou elle voudrait appuyer (**partager**). Identifiez une personne, une activité ou un projet pour lequel il ou elle voudrait épargner (**épargner**). Choisissez une personne, une activité ou un projet pour lequel il ou elle voudrait épargner et le diviser en sections de 10 \$.



**ACTIVITÉS  
POUR PARENTS  
ET ENFANTS**  
dans chaque  
livre

Liens  
famille-école-  
communauté

DISPONIBLE EN ANGLAIS



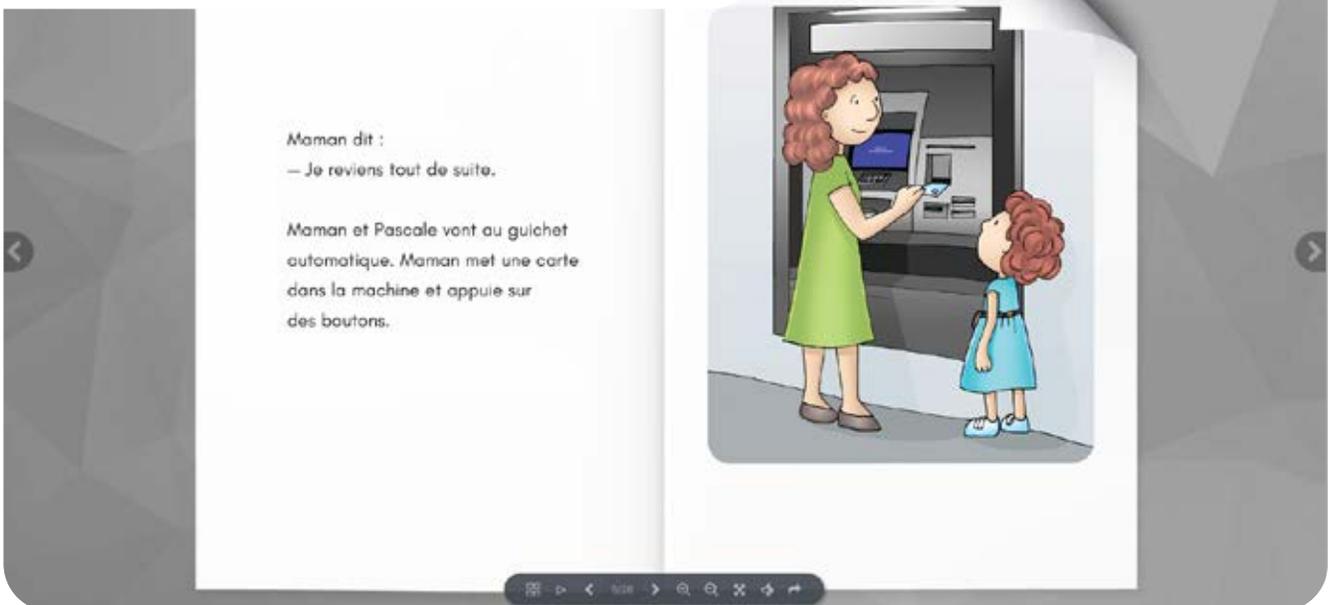
# LES CONTES QUI COMPTENT LECTURE EN LIGNE

Avec un abonnement à l'*aha*-thèque,  
**LISEZ LES LIVRES DE LA COLLECTION**  
sur ordi, tablette ou téléphone.

Enregistrer un livre  
sur votre liste  
de favoris.



Ouvrez le livre  
pour le lire  
en ligne.





# LES CONTES QUI COMPTENT GUIDES PÉDAGOGIQUES

Enseigner la littératie financière par le biais des mathématiques, des études sociales et du français.

Les activités intègrent les objectifs multidisciplinaires et proposent des contextes concrets, interactifs et stimulants pour un apprentissage progressif.

**FICHE D'ACTIVITÉS 3** NIVEAU : 1<sup>re</sup> ANNÉE  
HISTOIRE : LES TROIS TIRELIRES  
CONCEPT : ÉPARGNER, DÉPENSER ET PARTAGER

**NOTIONS ET COMPÉTENCES VISÉES :**

**Numératie**

- Addition et soustraction\*
- Compter par bonds de 10

**Littératie financière**

- Épargner, dépenser, partager
- Planification/budget
- Valeur de l'argent

**Études sociales**

- Les rôles et responsabilités
- Mon environnement

**Culture et citoyenneté**

- Pensée critique
- Collaboration
- Partage

**Français – lecture et communication orale**

- Employer des expressions liées à l'argent et à l'épargne

\* Note : Puisqu'il s'agit de sommes au-delà de 20 \$, les soustractions doivent être effectuées de façon concrète et imagée.

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- l'histoire en grand format papier ou la version numérique projetée sur tableau blanc interactif
- tableau et marqueurs
- billets de banque (5 \$, 10 \$, 20 \$) de la trousse
- les marionnettes de la trousse
- tableau de 100 et droite numérique
- copies de la feuille reproductible

Apprentissage Illimité Inc.

**FICHE D'ACTIVITÉS 4** NIVEAU : 2<sup>e</sup> ANNÉE  
HISTOIRE : POUR AIDER L'ONCLE  
CONCEPT : L'ENTRAIDE COMPTÉ

**ACTIVITÉS • APRÈS L'HISTOIRE**

Calculez le montant prélevé.  
Les membres de la famille vendent des objets pour gagner de l'argent. Amenez les élèves à calculer les montants prélevés.

**Suggestions :**

- Compter par bonds de 5 sur un tableau de 100 ou sur un tableau de 1000
- Compter par bonds de 5 au moyen de billets de 5 \$
- Utiliser une boîte d'entrée et de sortie. P. ex. :

ENTRÉE	SORTIE
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50

a) Calculez : Maman et grand-maman font un tirage. Un billet coûte 5 \$ et elles vendent...

b) Discutez : Les élèves de...

**FICHE REPRODUCTIBLE 3** NIVEAU : 1<sup>re</sup> ANNÉE  
HISTOIRE : LES TROIS TIRELIRES  
CONCEPT : ÉPARGNER, DÉPENSER ET PARTAGER

Trouve les billets et les pièces de monnaie cachés dans l'image. Dessine ce que tu trouves dans une des trois tirelles.

À l'aide d'une droite numérique, compte combien d'argent se trouve dans chaque tirelire. Raconte ce que tu comptes faire avec chaque tirelire.

ÉPARGNER DÉPENSER PARTAGER

- Un guide par niveau M à 3.
- Le guide propose une fiche d'activités pour chaque histoire.
- La 1<sup>re</sup> page présente toutes les infos pour orienter l'enseignant.
- Une liste de liens curriculaires montre les connexions concrètes à faire entre la littératie financière et les autres matières.

Une fiche reproductible complète l'exploitation de chaque histoire et vise à activer les concepts de littératie financière.

DISPONIBLE EN ANGLAIS

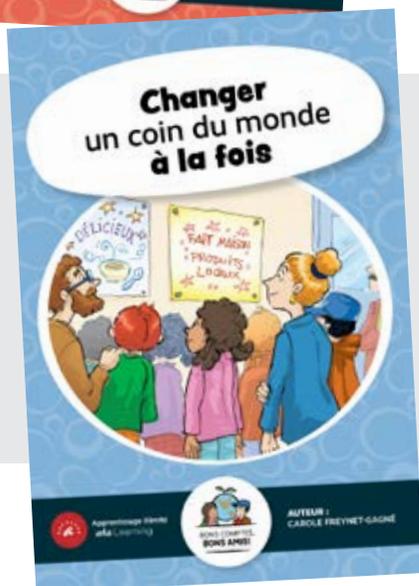


# BONS COMPTES, BONS AMIS!

## LITTÉRATIE FINANCIÈRE 9 à 12 ans

Une collection qui vise à créer un monde où l'on apprend à générer de la **richesse personnelle et communautaire** tout en étant conscient de son **empreinte environnementale et culturelle**.

Inspirés des programmes d'études canadiens\*





# BONS COMPTES, BONS AMIS! LA TROUSSE



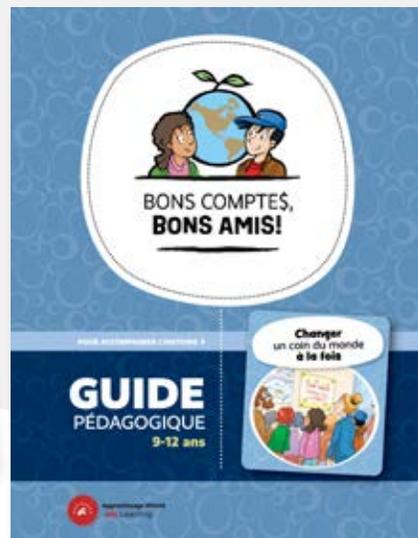
**12 livres**  
avec version audio  
disponible sur l'Aha-thèque



DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque



**12 guides pédagogiques,**  
un pour accompagner chaque livre



Fiches reproductibles



# GUIDE PÉDAGOGIQUE

- Un guide pédagogique accompagne chaque histoire.
- Aux deux premières pages, les enseignants trouveront toutes les infos nécessaires à la planification.

Les **objectifs d'apprentissage** permettent de faire des liens aux programmes d'étude.

Liste de **vocabulaire** utilisé dans les activités

**LA PRIMO, LA MEZZO OU L'EXCEL?**  
ÂGE : 9-12 ANS

**THÈME**  
La consommation avisée

**SYNOPSIS**  
Lisa a épargné dans le but de s'équiper pour apprendre la planche à roulettes. Au magasin, lorsque Lisa a un coup de cœur pour une des planches les plus chères, Samuel tente de lui montrer les conséquences d'un tel achat sur son plan. Mais les émotions de Lisa sont attisées par les mots flatteurs du vendeur. Lisa va-t-elle suivre son plan?

**BIEN PLUS QUE COMPTER SES SOUS**  
Gagner de l'argent, c'est une chose. Gérer ses comportements face à l'argent, c'en est une autre! Lisa montre que prendre des décisions avisées commence en faisant la distinction entre ses besoins et ses désirs, et par comprendre les conséquences de ses choix. Tout comme Lisa, les élèves apprennent des stratégies de consommation éclairée tout en se conscientisant sur les émotions qui jouent dans leurs comportements comme consommateurs.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- NUMÉRATIE**
  - Addition et soustraction jusqu'à 1000
  - Addition et soustraction de nombres décimaux
- LITTÉRATIE FINANCIÈRE**
  - Prendre des décisions éclairées
  - Facteurs qui peuvent aider ou entraver l'atteinte des objectifs
  - Sentiments liés à la consommation
- ÉTUDES SOCIALES ET CITOYENNETÉ**
  - Tenir compte de différentes perspectives dans ses choix et ses actions
- FRANÇAIS – LECTURE**
  - Créer un schéma narratif
  - Explorer un texte poétique
- FRANÇAIS – COMMUNICATION ORALE**
  - Exprimer son interprétation et son point de vue
  - Convaincre et vendre
- COMPÉTENCES GLOBALES**
  - Maîtrise de soi
  - Pensée critique
  - Persévérance
  - Sécurité personnelle

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

- Deux douzaines d'objets variés et inusés si possible.

**LA PRIMO, LA MEZZO OU L'EXCEL?**  
ÂGE : 9-12 ANS

**VOCABULAIRE**

un planchodrome	à bien y penser	un consommateur	flatter
un roulichon	être dans la lune	avoir la tête qui tourne	raffoler
des genouillères	la maîtrise de soi	ne pas avoir froid aux yeux	un achat
le marketing	une étoile montante	une publicité	un casque
les économies	une décision éclairée	une infopublicité	
un tintinet	une consommatrice,	le schéma narratif	

**ACTIVITÉS**

**AVANT LA LECTURE**

Déduire le sens ..... 13

Se conscientiser aux émotions liées à la consommation ..... 13

**PENDANT LA LECTURE**

Répondre à des questions au fil de la lecture ..... 14

Savoir attendre ..... 15

Expliquer des enjeux associés à une décision ..... 15

Créer le schéma narratif de l'histoire ..... 18

Se conscientiser aux émotions liées à la consommation ..... 19

**APRÈS LA LECTURE**

Convaincre et susciter une émotion pour vendre ..... 21

Explorer la fable *Le Corbeau et le Renard* ..... 23

**FICHES**

Fiche 1 : Sondage du consommateur et de la consommatrice ..... 25

Fiche 2 : Comment prendre une décision ..... 26

Fiche 3 : Prendre une décision et calculer les montants ..... 27

Fiche 4 : Le schéma de l'histoire *La Primo, la Mezzo ou l'Excel?* ..... 28

**Fiche 4 : SOLUTION** ..... 29

Cette section a pour but d'orienter le personnel enseignant en contextualisant les notions de littératie financière dans l'histoire et en jetant de la lumière sur les éléments à souligner en classe. La littératie financière, c'est **bien plus que compter ses sous!**

La **table des matières** comporte une liste d'activités proposées; le personnel enseignant peut choisir de faire quelques-unes ou l'ensemble des activités.



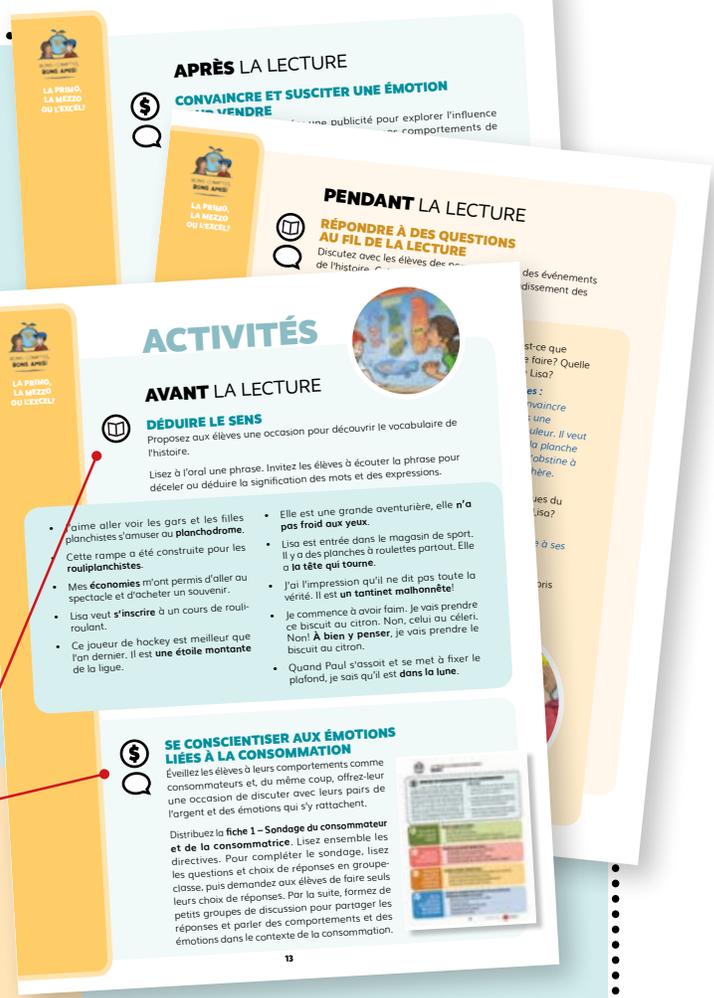
Interactives et pratiques, les activités amènent les élèves à participer à la co-création des savoirs.

Pour chaque activité, on trouvera :

- Un titre explicatif
- Une phrase résumant l'activité à réaliser
- Le déroulement en trois étapes;
  - a) On fait le lien avec le texte et on suscite l'engagement des élèves à l'égard de l'activité;
  - b) On explore les notions et compétences ciblées par l'activité;
  - c) On met en application des compétences en développement; on stimule la réflexion et la mobilisation.

Des icônes indiquent la ou les matières exploitées par une activité :

- Numératie
- Littératie financière
- Études sociales et citoyenneté
- Français – Lecture
- Français – Communication orale
- Compétences globales



- Activités de vocabulaire et de communication orale
- Activités d'éveil aux émotions liées à la consommation et de développement de la résilience/ connaissance de soi
- Activités de numératie

Les fiches reproductibles encadrent les activités menées par l'élève.

Certaines fiches de numératie sont offertes dans plus d'une version afin de permettre à l'enseignant de choisir celle qui répond aux besoins des élèves ou qui tient compte des objectifs visés.





# LA COLLECTION PAUL ET SUZANNE

La collection Paul et Suzanne vise le développement de l'oral et de la littératie en français chez les enfants de 3 à 8 ans.



**PAUL  
ET SUZANNE**  
sont des personnages  
curieux et attachants  
qui deviennent,  
pour l'enfant,  
de vrais petits amis  
avec qui apprendre  
le français.

La collection Paul et Suzanne, c'est :

- La Trousse Paul et Suzanne, un modèle de francisation
- Livres de littératie
- Livres audionumériques





# PAUL ET SUZANNE

## UN MODÈLE DE FRANCISATION

# LA TROUSSE

Cette trousse enseigne la langue tout en respectant le développement total de l'enfant.

Reconnue comme matériel d'appui à la programmation de la jeune enfance des écoles françaises et des programmes d'immersion française par les ministères de l'Éducation des provinces et des territoires du Canada.



Dans un grand livre, on retrouve un thème général et dix catégories de vocabulaire :

- les parties du corps
- les vêtements
- les mouvements
- les aliments
- la famille
- la température
- les couleurs
- les émotions
- l'espace
- les moments de la journée

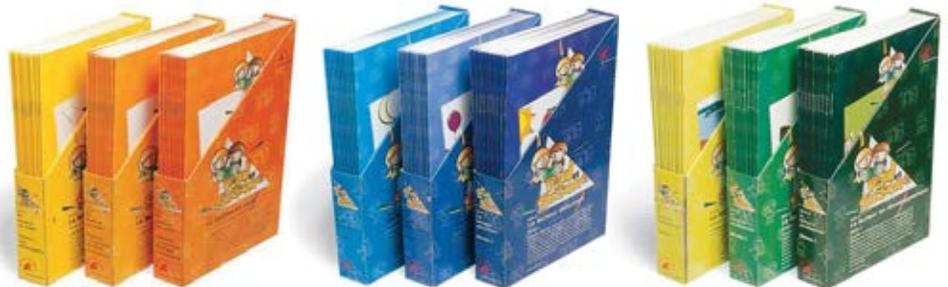
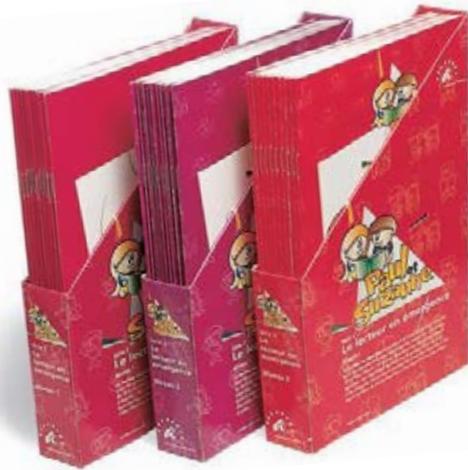
- **20 grands livres**, chacun contenant 10 histoires. Chaque phrase des histoires est appuyée d'une illustration.
- **Document d'orientation** du programme et de la pédagogie du jeu
- **Guide pédagogique** qui recèle un trésor d'activités de littératie, de chansons et de jeux.
- **200 feuilles reproductibles des histoires** pour que la famille participe à l'apprentissage de l'élève
- **20 chansons sur CD**
- **2 marionnettes**



## LE PETIT MONDE DE **PAUL ET SUZANNE** LIVRES DE LITTÉRATIE

Améliorez les compétences en littératie des élèves avec ces histoires amusantes et attachantes.

- **SÉRIE 1 : LECTEUR EN ÉVEIL**
- **SÉRIE 2 : LECTEUR EN ÉMERGENCE**
- **SÉRIE 3 : LECTEUR DÉBUTANT**
- **SÉRIE 4 : LECTEUR EN DÉVELOPPEMENT**



Disponibles en boîtier de 10  
ou ensemble de 30



Suzanne va à la pêche.

4



Suzanne attrape une sandale.

5

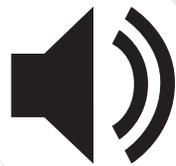


# PAUL ET SUZANNE

## LIVRES AUDIONUMÉRIQUES

Permettez à l'enfant d'écouter en lisant les histoires de Paul et Suzanne.

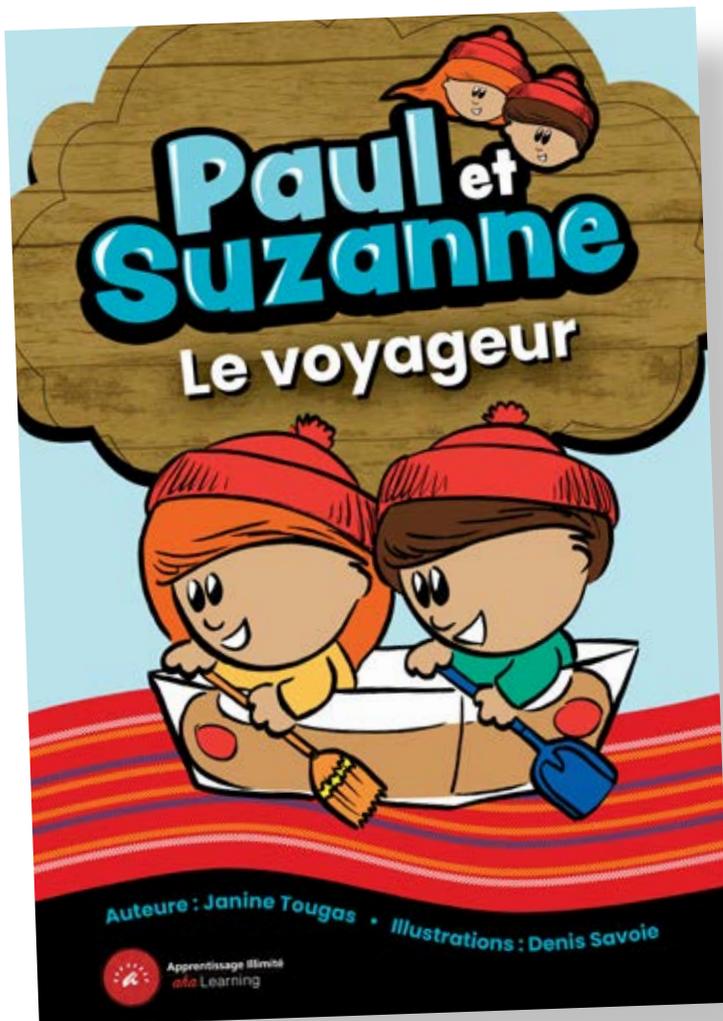
- SÉRIE 1 : LECTEUR EN ÉVEIL
- SÉRIE 2 : LECTEUR EN ÉMERGENCE
- SÉRIE 3 : LECTEUR DÉBUTANT
- SÉRIE 4 : LECTEUR EN DÉVELOPPEMENT



DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque

Les livres audionumériques  
sont disponibles seul ou en  
ensemble de 10 livres.





## PAUL ET SUZANNE LE VOYAGEUR

Paul et Suzanne s'amuse à découvrir un personnage de l'histoire canadienne : le voyageur. Quels sont ses vêtements? Où voyage-t-il? Quels sont ses moyens de transport?

Les enfants découvrent à la fois le Festival du Voyageur, le plus grand festival hivernal de l'Ouest canadien!

- **Guide pédagogique gratuit** téléchargeable sur le site d'Apprentissage Illimité

**25<sup>e</sup>**  
anniversaire  
de Paul et  
Suzanne!

Janine Tougas et Denis Savoie créent l'édition spéciale *Paul et Suzanne – Le voyageur* pour célébrer le 25<sup>e</sup> anniversaire de la trousse *Paul et Suzanne : un modèle de francisation*.





# PAUL AND SUSAN

## LIVRES DE LITTÉRATIE

### 5-EN-1

5 histoires par livre. Initie l'enfant au monde de Paul and Susan, des jumeaux comiques et sympathiques. Les livres de chaque série sont nivelés.

- LECTEUR DÉBUTANT
- LECTEUR INTERMÉDIAIRE
- LECTEUR EN DÉVELOPPEMENT



## PLANS DE LEÇON

Des plans de leçons étape par étape pour chaque livre afin de rendre l'apprentissage de l'anglais amusant pour les élèves. Feuilles reproductibles incluses.



Chaque histoire présente :

- des **répétitions de structure de phrases**
- des **structures langagière orales**
- des **situations** et des **objets familiers**
- des **images attrayantes et simples** illustrant clairement le propos présenté
- des **textes adaptés à la capacité d'attention** du jeune enfant
- accent sur l'**empathie** et la **coopération**



## PAUL AND SUSAN LIVRES AUDIONUMÉRIQUES



Chaque histoire individuelle est disponible en format audionumérique.





## BIEN JOUÉ!

Animez  
la communication  
orale en classe.

140 pages d'idées concrètes,  
de stratégies, de modèles  
et de conseils pédagogiques

- Niveaux A1-A2 du CECRL (débutants)
- Activités visant les apprenants ados et adultes
- Grammaire à l'oral
- Disponible en version numérique

DISPONIBLE EN ANGLAIS

UNE VÉRITABLE  
MINE D'OR  
D'INFORMATIONS  
ET  
D'IDÉES  
ORIGINALES  
À APPLIQUER ET  
À ADAPTER  
SANS MODÉRATION!

Conçu par **Haydée Silva**, professeure de didactique des langues à l'Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) et spécialiste de la pédagogie par le jeu, avec la collaboration de l'équipe pédagogique d'Apprentissage, **Natalie Labossière, Janine Tougas** et **Carole Freynet-Gagné**.

en interaction  
activement  
et progressivement  
**APPRENDRE LE FRANÇAIS**  
dans des situations authentiques  
dans le cadre d'activités ludiques



# BIEN JOUÉ! GUIDE D'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

## Infos de base de l'activité en un coup d'œil :

- Niveaux
- Regroupements
- Durée
- Matériel nécessaire

## Objectifs de communication

## Objectifs de langue

## Étapes de l'apprentissage de la langue :

- Présentation
- Mise en route
- Conceptualisation
- Systématisation
- Réinvestissement

**BOULE DE NEIGE**

**OBJECTIFS DE COMMUNICATION**

- Exprimer des sensations physiques.
- Décrire et caractériser des personnes, des choses.

**OBJECTIFS DE LANGUE**

- Parler des parties du corps.
- Explorer les expressions des symptômes.
- Conjuguer un verbe au présent, à la 1<sup>re</sup> personne du singulier.
- Explorer le vocabulaire pour nommer et décrire les symptômes d'une maladie.

**EN ROUTE!**

**ÉTAPE 1 : Explorer les symptômes et en parler.**

**ÉTAPE 2 : Conjuguer les verbes au présent.**

**MODÉLISER**

**APPRENTISSAGE 1 :** (Fait le geste correspondant à « avoir mal au ventre ».)

**ENSEIGNANT :** (Reprend le geste) Il a mal au ventre! (Fait le geste « avoir le vertige ».)

**APPRENTISSAGE 2 :** (Fait les gestes correspondant à « avoir mal au ventre » et à « avoir le vertige ».)

**À VOUS, MAINTENANT!**

Feuilles reproductibles hautes en couleur

Dans la marge Conseils et mini-leçons

Modéliser Mini-scénarios illustrant comment modéliser l'activité pour appuyer les apprenants



DISPONIBLE EN ANGLAIS

Les  
MOTS  
pour le  
DIRE!Ma  
PAROLE!Activités  
ludiques et  
créativesStratégies  
visant l'intégration  
de référents  
culturelsFeuilles  
reproductibles  
avec illustrations  
en couleursGUIDE D'ANIMATION  
POUR LIBÉRER LA PAROLE  
À L'ÉCOLE DE LANGUE FRANÇAISEApprentissage Illimité  
aha LearningLes  
MOTS  
pour le  
DIRE!

# MA PAROLE!

## GUIDE D'ANIMATION

pour libérer la parole  
à l'école de langue  
française

Animez la communication orale à l'école de langue française tout en explorant avec les élèves les référents culturels d'une francophonie diverse et contemporaine.

- 200+ pages de **stratégies** et d'**activités**
- Approche favorisant la **sécurité linguistique**
- **Référents culturels** de la francophonie canadienne et nord-américaine
- **Feuilles reproductibles**
- Pour les **préados** et **ados**





# MA PAROLE! GUIDE D'ANIMATION

## INFOS DE BASE DE L'ACTIVITÉ EN UN COUP D'ŒIL

- Regroupements
- Matériel nécessaire

## OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Papier
- Tableau
- Caméra
- FR 1A-1C : Cartes-images d'un instructeur
- FR 3 : Créer un tutoriel

## OBJECTIFS DE LANGUE

### OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Donner et suivre des instructions.

### OBJECTIFS DE LANGUE

- Identifier les parties du corps et leur position.
- Utiliser des verbes d'action indiquant un mouvement : s'asseoir, avancer, baisser, croiser...
- Conjuguer des verbes à l'impératif présent.

### EN ROUTE!

#### FAIS-MOI UN DESSIN

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves donnent des directives à leur partenaire pour lui faire reproduire une image.

### À VOUS MAINTENANT!

#### LE MANNEQUIN

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves donnent et suivent des instructions pour reconstituer une photo.

### FAISONS UN PAS DE PLUS

#### CRÉER UN TUTORIEL

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves créent un tutoriel afin d'aider les autres à réussir une tâche.

## SÉQUENCE D'ACTIVITÉS : DEUX FAÇONS DE NAVIGUER LE GUIDE

### 1 CHOISIR UNE SÉQUENCE D'ACTIVITÉS :

- **EN ROUTE** : Activité pour susciter l'engagement des élèves et activer la langue
- **À VOUS MAINTENANT** : Activité visant à développer des compétences.
- **FAISONS UN PAS DE PLUS** : Activité de production créative

### 2 CHOISIR UNE DES 50 ACTIVITÉS LUDO-CRÉATIVES RICHES ET DIVERSES.

**FEUILLES REPRODUCTIBLES** hautes en couleur

**MODÉLISER** Mini-scénarios illustrant l'animation et l'appui aux élèves

**DANS LA MARGE** Conseils d'animation et pistes pour intégrer les référents culturels dans la classe

LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

FEUILLE REPRODUCTIBLE 2 QUALITÉS D'UN INSTRUCTEUR

FEUILLE REPRODUCTIBLE 1C CARTES IMAGES - POSES SIMPLES

LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

## LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

Ma PAROLE!

### OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Donner et suivre des instructions.

### OBJECTIFS DE LANGUE

- Identifier les parties du corps et leur position.
- Utiliser des verbes d'action indiquant un mouvement : s'asseoir, avancer, baisser, croiser...
- Conjuguer des verbes à l'impératif présent.

### EN ROUTE!

#### FAIS-MOI UN DESSIN

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves donnent des directives à leur partenaire pour lui faire reproduire une image.

### À VOUS MAINTENANT!

#### LE MANNEQUIN

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves donnent et suivent des instructions pour reconstituer une photo.

### FAISONS UN PAS DE PLUS

#### CRÉER UN TUTORIEL

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves créent un tutoriel afin d'aider les autres à réussir une tâche.

### À VOUS MAINTENANT!

#### LE MANNEQUIN

**INTENTION PÉDAGOGIQUE :** Formuler spontanément des instructions à l'oral; varier son vocabulaire au besoin.

**BUT DE L'ACTIVITÉ :** Les élèves donnent et suivent des instructions pour reconstituer une photo.

a) Pour systématiser la conjugaison à l'impératif, animer le jeu Jacques a dit avec assez de distance entre les 2 groupes et la classe en 2 groupes jeu : il faut suivre toutes les consignes données et rappeler les règles à l'annonce du jeu, à condition qu'elles soient précédées par « Jacques a dit ». Si cette consigne n'est pas précédée par « Jacques a dit », si cette consigne alors qu'il fallait rester immobile. Les élèves qui exécutent le mouvement subissent une conséquence farfelue (voir encadré dans la marge).

#### MODÉLISER

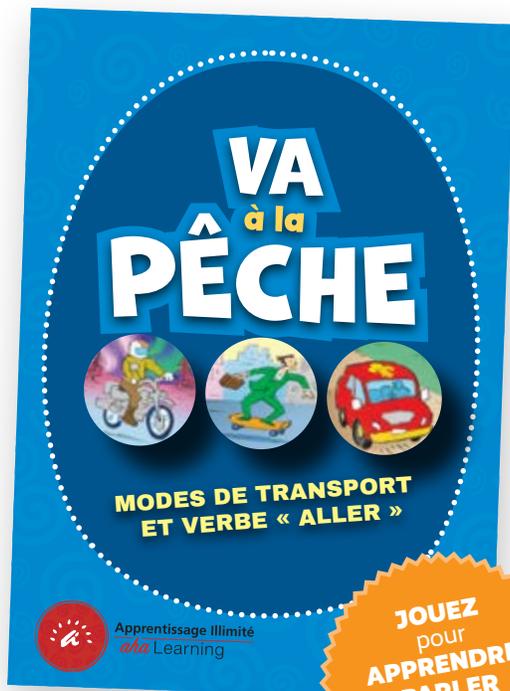
**ENSEIGNANT :** (fait le geste) Jacques a dit : « Touchez votre nez ». Tous les apprenants se touchent le nez.

**ENSEIGNANT :** (fait le geste) Touchez votre tête. Certains élèves se touchent la tête.

**ENSEIGNANT :** Ah, ah! Je n'ai pas dit « Jacques a dit. » Ceux qui se sont touchés la tête, comme conséquence à votre erreur, vous devez : lever les bras et plier les jambes! (Après les bras en l'air.) Pendant un tour de jeu, les élèves qui se sont trompés doivent maintenir la pose indiquée et doivent continuer à suivre les consignes.

#### EXEMPLES DE CONSÉQUENCES FARFELUES POUR JACQUES A DIT :

- Lève les bras et plie les jambes.
- Pile les genoux et lève les bras.
- Touche ton nez avec ton coude.
- Touche les genoux et lève les yeux.
- Touche les jambes et plie les genoux.
- Écarte les bras et croise les jambes.
- Écarte les bras et touche les oreilles.
- Croise les bras et touche ton dos.
- Croise les doigts et touche ton nez.
- Ferme les yeux et touche ton nez.
- Touche ta tête et ton ventre.

Les  
MOTS  
pour le  
DIRE!

JOUEZ  
pour  
APPRENDRE,  
PARLER  
et RIRE en  
FRANÇAIS!

# JEUX DE CARTES VA À LA PÊCHE

Apprendre du vocabulaire  
tout en s'amusant!

Toute une gamme de jeux basés sur le concept  
« Pige dans le lac » ou « Go Fish ».

- L'école et verbe « être » (4 à 8 ans)
- Les émotions (4 à 8 ans)
- La nourriture (4 à 8 ans)
- Expressions avec « avoir » (8 à 88 ans)
- Auxiliaire « être » (8 à 88 ans)
- Moyens de transport et verbe « aller » (8 à 88 ans)



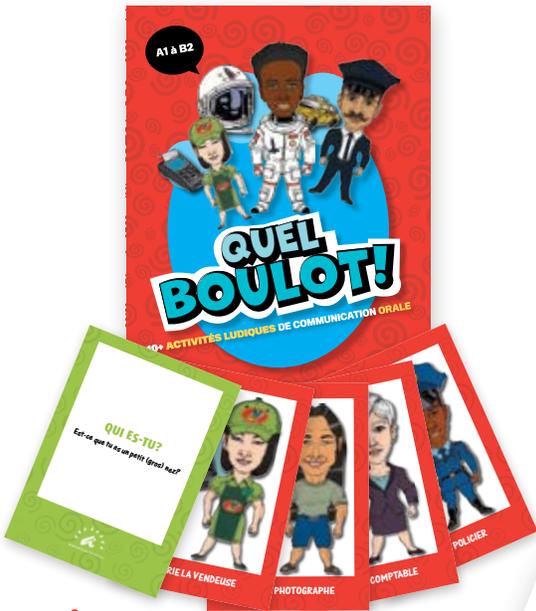
Les  
**MOTS**  
pour le  
**DIRE!**

## JEUX DE CARTES

Des centaines d'activités, de jeux et de stratégies pour apprendre la langue en s'amusant!

DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque

**JOUER,**  
c'est une  
**COMMUNICATION**  
**AUTHENTIQUE**  
et  
**SPONTANÉE!**



### JEU QUEL BOULOT!

- 40 personnages, 40 professions
- 10 + activités de communication orale à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)
- Vocabulaire : professions, caractéristiques physiques, comparaison, vêtements et plus

DISPONIBLE EN ANGLAIS ET EN ESPAGNOL

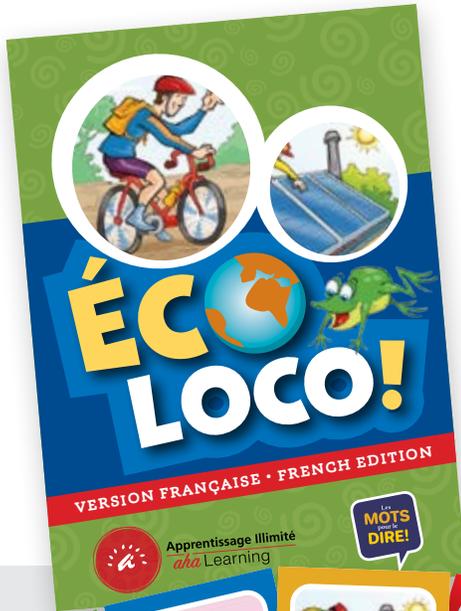
### JEU ATTENDS QUE JE TE RACONTE

- 50 + cartes-situations cocasses visant à déclencher la création d'histoires
- 100 + expressions à insérer dans son récit
- 20 + activités à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)

DISPONIBLE EN ANGLAIS ET EN ESPAGNOL

### JEU PLACE AUX VERBES!

- Pour niveaux débutant (A1) à avancé (C2)
- Encourage la conjugaison des verbes usuels, la construction de phrases et la communication amusante et spontanée



## JEUX DE CARTES

Jeu de cartes qui favorise la communication orale et l'interaction sociale ainsi que l'acquisition de connaissances sur la traite de fourrures et l'écoresponsabilité.

**Apprendre n'a jamais été aussi amusant!**



### JEU – ÉCOLOCO!

Activités de communication orale et bonnes pratiques écologiques. Une combinaison gagnante!

104 cartes

- Cartes bonne action
- Cartes directives

Apprendre à parler français n'a jamais été aussi amusant... et inspirant!



### JEU – TRUC OU TROC

95 cartes en tout

- Cartes de fourrures
- Cartes de marchandises
- Cartes bonne chance et malchance
- Cartes vierges réutilisables à personnaliser

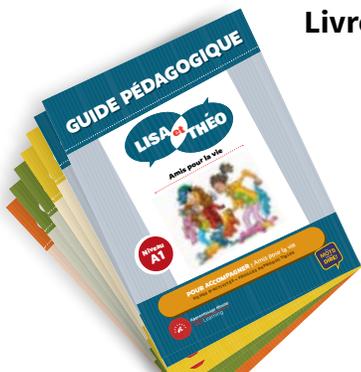


DISPONIBLE EN FRANÇAIS • ANGLAIS • ESPAGNOL

## LISA ET THÉO LA COLLECTION

**Livres et guides pédagogiques.**  
Apprendre à parler et à rire  
en français, en anglais,  
et en espagnol!

Pour apprenants ados  
et adultes.



CECR  
Niveau  
A1

Lisa : Tiens mon manteau. Je me maquille avant de partir.

Théo : D'accord, je tiens ton chandail et ton manteau. Dépêche-toi!

# LISA ET THÉO LIVRES

La collection Lisa et Théo propose 7 livres pour apprenants ados et adultes.

Un livre, c'est :

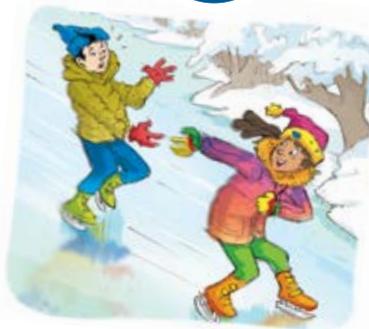
- 5 histoires
- Textes sous forme de dialogues à lire à voix haute
- Niveaux A1, A2, B1 et B2 du CECR
- Version audio téléchargeable disponible
- Guide pédagogique disponible

CECR  
Niveau  
A2

Théo : Salut, Lisa! C'est la fête dans notre classe cette semaine et je vais préparer des muffins!

Lisa : Toi, cuisiner? Mais tu n'as jamais fait de cuisine!

Théo : J'ai une recette, j'ai des ustensiles et j'ai de la détermination! Ça doit être assez simple.

CECR  
Niveau  
B1

Lisa : Veux-tu me tenir la main?

Théo : Voyons donc! Je ne suis pas un bébé.

Lisa : Tu es sûr? C'est normal pour les débutants.

Théo : Bon ok!

Lisa : Allons-y!

Théo : Wô! Je patine, je patine! Tu peux me lâcher la main.

Lisa : Vas-y, Théo!

CECR  
Niveau  
B2

Théo : Attends, attends. Tu te rappelles l'année dernière quand on est allés au parc d'attractions?

Lisa : Hmm...

Théo : Je t'ai généreusement laissé passer en premier.

Lisa : Ha! C'était devant la maison hantée. Tu m'as demandé de passer en premier parce que tu avais peur. Égoïste et poule mouillée. Bonne combinaison!



Théo : Lisa, bien voyons. C'était pour rire...

Lisa : Samuel, encourage Mitsou à sortir. Ça va être comique de voir son petit visage angélique apparaître sous le meuble.

Samuel : Aie! Aie! Aie!

# LISA ET THÉO GUIDES PÉDAGOGIQUES

Feuilles  
reproductibles  
incluses!

Chaque livre s'accompagne d'un guide rempli de suggestions d'exploitation pour animer la classe de français.

## OBJECTIFS DE COMMUNICATION

## OBJECTIFS DE LANGUE

## ACTIVITÉS

4 sections :

### RETOUR SUR L'HISTOIRE

Amenez les apprenants à parler de l'histoire selon leurs capacités à s'exprimer à l'oral.

### J'EXPLORE LE VOCABULAIRE

Choisissez des stratégies pour conceptualiser et systématiser le vocabulaire.

### JE M'EXPRIME

Donnez l'occasion de s'exprimer en utilisant le nouveau vocabulaire.

### J'ENTRE EN SCÈNE

Reprenez les histoires dans le contexte d'activités théâtrales.

**Théo cuisine**

**FEUILLE REPRODUCTIBLE 2 – CHERCHE ET TR**

**OBJECTIFS DE COMMUNICATION**

- Offrir et accepter de l'aide.
- Donner et suivre de instructions.

**OBJECTIFS DE LANGUE**

- Poser des questions pour demander de l'aide ou pour en offrir.
- Explorer et systématiser le vocabulaire de la cuisine.
- Utiliser la structure **si + présent + futur**.
- Écrire une recette (ingrédients et marche à suivre) et la présenter.

**ACTIVITÉS**

**RETOUR SUR L'HISTOIRE**

Questions suggérées :

- Théo se prépare faire une recette. Quelle est cette recette?
- « Il y a trois cuillères à thé dans une cuillère à table. »
- La cuillère à table contient combien de ml?

**J'EXPLORE LE VOCABULAIRE**

**DEMANDER ET OFFRIR DE L'AIDE**

1) Demandez aux apprenants d'identifier les occasions dans l'histoire :

- Théo demande de l'aide à Lisa.
- Lisa offre de l'aide à Théo.

Notez les phrases au tableau et faites le point sur la structure de la phrase.

Exemples :

- Lisa offre de l'aide pour faire la recette.
- Théo croit qu'il a gâché la recette et demande de l'aide.
- Lisa a expliqué à Théo comment réparer son erreur.

2) Demandez aux apprenants de penser aux activités et situations :

- Dans quelles situations est-ce qu'on offre de l'aide?
- Dans quelles situations est-ce qu'on demande de l'aide?

Faites une liste de situations ou tableau. Modélisez comment demander de l'aide. Éventuellement, amenez les apprenants à jouer les modèles fournis.

Exemples :

- Situation :** Je veux une boîte dans le placard. Peux-tu m'aider à prendre la boîte dans le placard?
- Situation :** Nettoyer la chambre. Peux-tu m'aider à ranger les vêtements?

3) Transcrivez chacune des tâches ou situations de la feuille reproductible 1, Mélangez les tâches.

4) Choisissez un premier apprenant qui pique l'histoire et un deuxième apprenant qui doit répondre.

Exemple d'échange :

APPRENTISSAGE 1 : Je dois nettoyer les fenêtres.  
APPRENTISSAGE 2 : Veux-tu de l'aide pour nettoyer les fenêtres?

**JE M'EXPRIME**

Donnez l'occasion aux apprenants de s'exprimer sur les sujets suivants, en grand groupe ou en sous-groupes.

- Aimes-tu faire de la cuisine? Qu'est-ce que tu aimes cuisiner?
- Si tu ne fais pas de cuisine lequel de tes mets préférés aimerais-tu cuisiner?
- Qui pourrait l'enseigner la cuisine?
- As-tu déjà gâché une recette? Raconte.

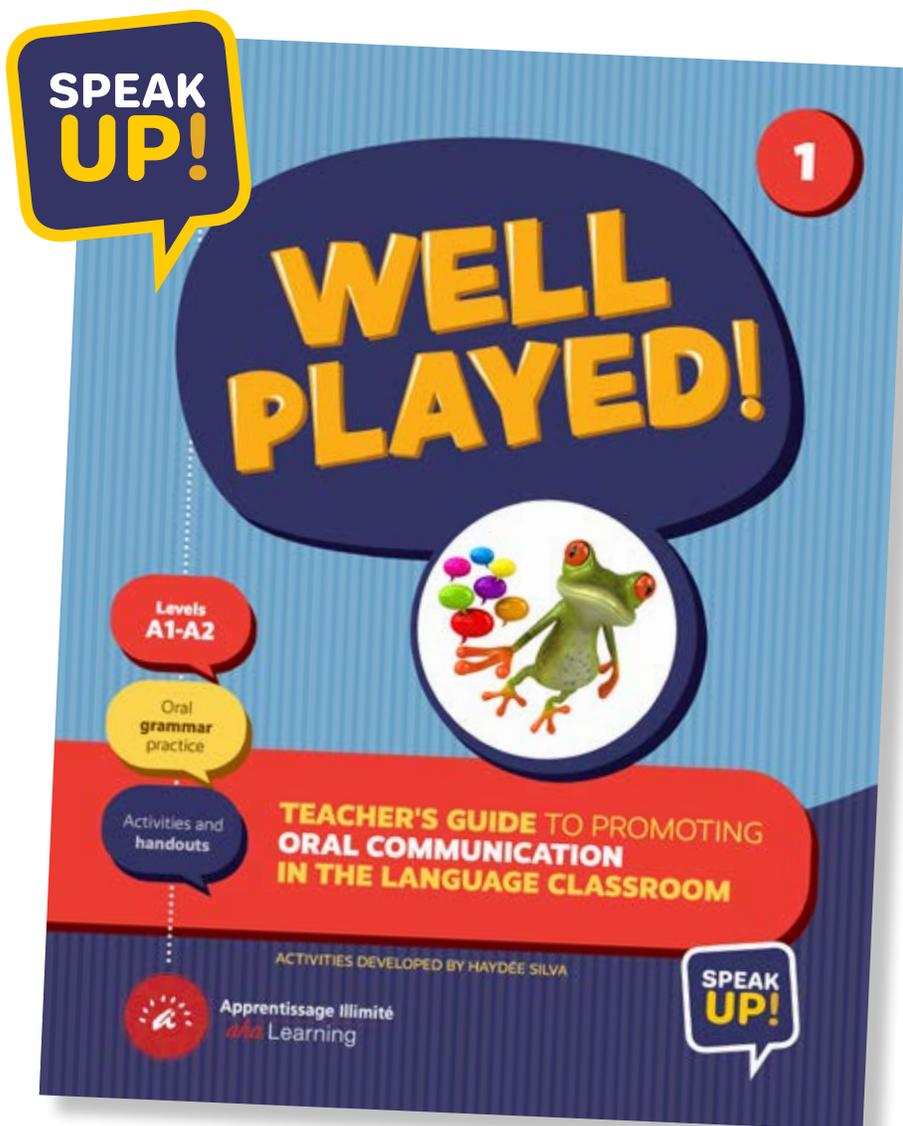
**J'ENTRE EN SCÈNE**

Réinvestissez les nouvelles compétences des apprenants dans une activité théâtrale. D'abord, formez des sous-groupes. Puis, proposez une des stratégies suivantes.

- Invitez les apprenants à jouer l'histoire sous forme de saynète.
- Avant de jouer l'histoire, proposez aux apprenants de modifier les ingrédients et les ustensiles qu'utilise Théo pour sa recette. Invitez les groupes à présenter leur dialogue à la classe.
- Proposez aux apprenants de relire l'histoire en modifiant les émotions de Théo lorsqu'il prépare sa recette. Exemple : Fâché, triste, impatient, nerveux.

Une approche actionnelle favorise la réflexion.

Les activités peuvent être utilisées seules ou dans l'ordre proposé.



## WELL PLAYED!

Animez la communication orale en classe d'anglais langue seconde/étrangère.

140 pages d'idées concrètes, de stratégies, de modèles et de conseils pédagogiques

- Niveaux A1-A2 du CECRL (débutants)
- Activités visant les apprenants ados et adultes
- Grammaire à l'oral
- Disponible en version numérique

DISPONIBLE EN FRANÇAIS

UNE VÉRITABLE  
MINE D'OR  
D'INFORMATIONS  
ET  
D'IDÉES  
ORIGINALES  
À APPLIQUER ET  
À ADAPTER  
SANS MODÉRATION!

Conçu par **Haydée Silva**, professeure de didactique des langues à l'Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) et spécialiste de la pédagogie par le jeu, avec la collaboration de l'équipe pédagogique d'Apprentissage, **Natalie Labossière**, **Janine Tougas** et **Carole Freynet-Gagné**.

en interaction  
activement  
et progressivement  
**APPRENDRE  
L'ANGLAIS**  
dans des situations  
authentiques  
dans le cadre  
d'activités  
ludiques



# WELL PLAYED! GUIDE D'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

## Infos de base de l'activité en un coup d'œil :

- Niveaux
- Regroupements
- Durée
- Matériel nécessaire

## Objectifs de communication

## Objectifs de langue

## Étapes de l'apprentissage de la langue :

- Présentation
- Mise en route
- Conceptualisation
- Systématisation
- Réinvestissement

**SPEAK UP!** **JUST SAY "AHHH"**

**COMMUNICATION OBJECTIVES**

- Express physical sensations
- Describe and characterize people and things

**LANGUAGE OBJECTIVES**

- Talk about body parts
- Explore expressions of symptoms
- Conjugate a verb in the present and/or past tense, first person singular
- Explore vocabulary to name and describe the symptoms of an illness

**LET'S GO!**

**STEP 1: Explore and discuss symptoms.**  
**STEP 2: Conjugate verbs in the present and/or past tense.**

**AT A GLANCE**

When introducing a new concept, it is always important to explore learners' prior knowledge. This not only helps diagnose existing knowledge but, more importantly, builds on it to support meaningful learning.

**MODEL**

**LEARNER 1:** (Makes the gesture for "have a stomachache")  
**TEACHER:** (Repeats the gesture) *He has a stomachache!* (Acts out "to feel dizzy")  
**LEARNER 2:** (Makes the gesture for "to have a stomachache" and "to feel dizzy"). *He has a stomachache! He feels dizzy!* (Makes the gesture of their choice.)

**NOW IT'S YOUR TURN!**

(a) Have learners make a circle.  
(b) Randomly pick the first player. The player must silently act out (with a gesture) one of the symptoms studied.

**HANDOUT 1A - CLOTHING - GAME SHEET FOR JAMIE**

<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No					

**HANDOUT 1B - SYMPTOMS, GROUP 1**

**JUST SAY "AHHH"**

to have blurry vision

to have a runny nose

**OTHER CARDS, SERIES 1**

It's a lovely day!

humid!

Feuilles reproductibles hautes en couleur

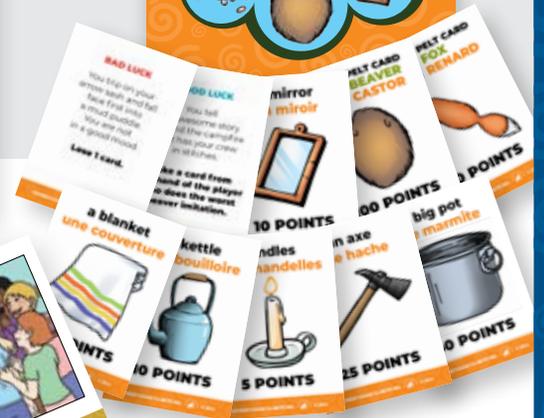
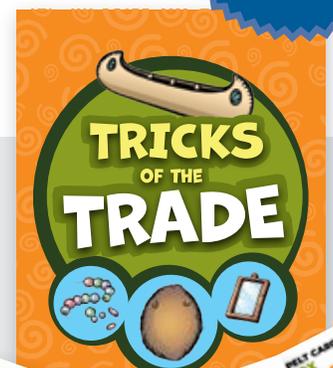
Dans la marge Conseils et mini-leçons

Modéliser Mini-scénarios illustrant comment modéliser l'activité pour appuyer les apprenants

SPEAK  
UP!

# JEUX DE CARTES

Des centaines d'activités, de jeux et de stratégies pour apprendre la langue en s'amusant!

DISPONIBLE SUR  
L'aha-  
thèqueJOUER,  
c'est une  
COMMUNICATION  
AUTHENTIQUE  
ET  
SPONTANÉE!

## JEU WHAT A JOB!

- 40 personnages, 40 professions
- 10 + activités de communication orale à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)
- Vocabulaire : professions, caractéristiques physiques, comparaison, vêtements et plus

## JEU LET ME TELL YOU

- 50 + cartes-situations cocasses visant à déclencher la création d'histoires
- 100 + expressions à insérer dans son récit
- 20 + activités à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)

## JEU TRICKS OF THE TRADE

95 cartes en tout

- Cartes de fourrures
- Cartes de marchandises
- Cartes bonne chance et malchance
- Cartes vierges réutilisables à personnaliser

DISPONIBLE EN FRANÇAIS

SPEAK  
UP!

## JEUX DE CARTES

JEU  
ECOLOCO!

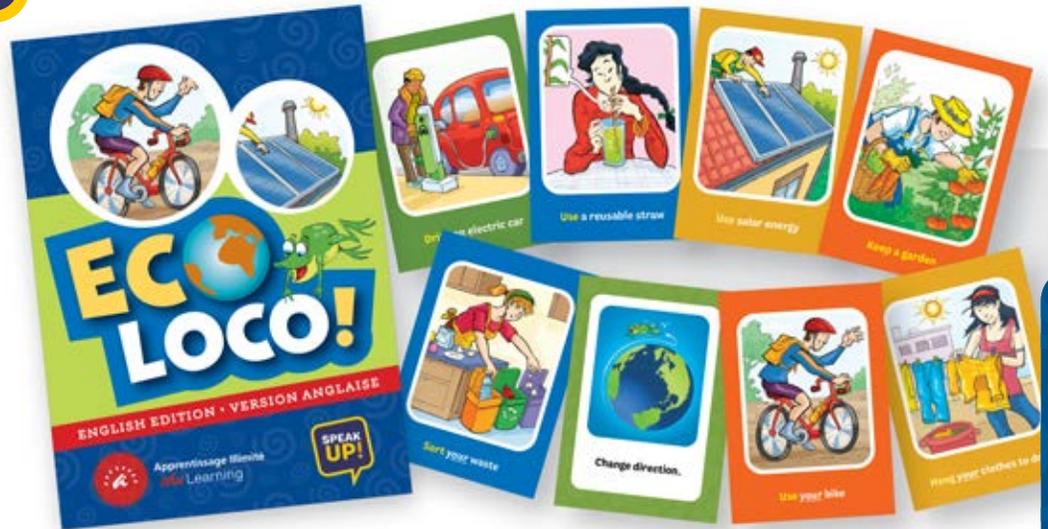
## Version anglaise

Activités de communication orale et bonnes pratiques écologiques. Une combinaison gagnante!

104 cartes

- Cartes bonne action
- Cartes directives

Apprendre à parler l'anglais n'a jamais été aussi amusant... et inspirant!



DISPONIBLE EN FRANÇAIS



## JEU – TAKE A SPLASH!

## Version anglaise

Apprendre du vocabulaire tout en s'amusant!

Jeux basés sur le concept « Pige dans le lac » ou « Go Fish ».

- **School** (4 à 8 ans)
- **Emotions** (4 à 8 ans)

¡DÍGALO!

## JEUX DE CARTES



## JEU – A PESCAR!

## Version espagnole

Apprendre du vocabulaire en espagnol...  
tout en s'amusant!

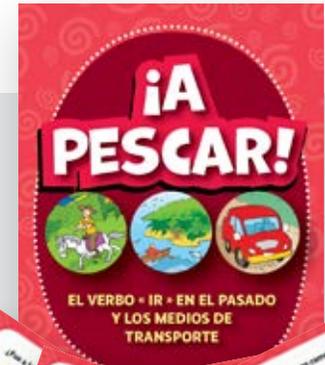
Jeux basés sur le concept « Pige dans le lac » ou « Go Fish ».

- Las emociones (4 à 8 ans)
- Alimentos (4 à 8 ans)
- La escuela (4 à 8 ans)



¡DÍGALO!

## JEUX DE CARTES



## JEU ¡MUCHO TRABAJO!

### Version espagnole

- 40 personnages, 40 professions
- 10 + activités de communication orale **en espagnol** à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)
- Vocabulaire **en espagnol** : professions, caractéristiques physiques, comparaison, vêtements et plus

## JEU ESPERA QUE TE CUENTO

### Version espagnole

- 50 + cartes-situations cocasses visant à déclencher la création d'histoires
- 100 + expressions **en espagnol** à insérer dans son récit
- 20 + activités à utiliser avec niveaux débutant (A1) à avancé (C2)

## JEU ¡A PESCAR! LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

### Version espagnole

- Moyens de transport et verbe « aller »
- Jeu basé sur le concept « Pige dans le lac » ou « Go Fish ».



# VOYAGE

\*Approuvé  
par la  
**DIRECTION  
GÉNÉRALE DE  
L'INCLUSION DES  
AUTOCHTONES**

DISPONIBLE SUR  
**L'aha-  
thèque**

## LA COLLECTION VOYAGE ROMANS JEUNESSE

Suivez les aventures de quatre jeunes de Sainte-Rita, une communauté métisse du Manitoba. Ces jeunes protagonistes voyagent à la découverte de leur géographie intérieure et extérieure, et de leur histoire.

- 11 à 17 ans
- Disponible en **version imprimée, numérique ou audio**



Janine Tougas donne vie à des questions profondément humaines et vulgarise des concepts complexes avec créativité et humanisme.

« En suivant la quête de Mélina, de Gabriel, d'Henri et de Sylvianne, j'ai beaucoup cheminé dans ma propre quête identitaire. C'est une ressource qui comble un grand besoin dans la communauté métisse ... et dans notre société en général. »

M. LaCoste

DISPONIBLE EN ANGLAIS

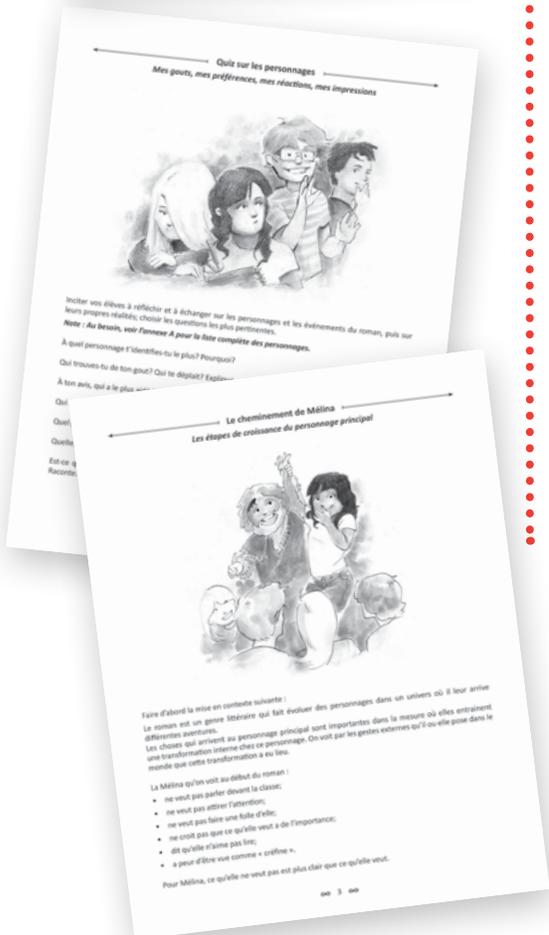
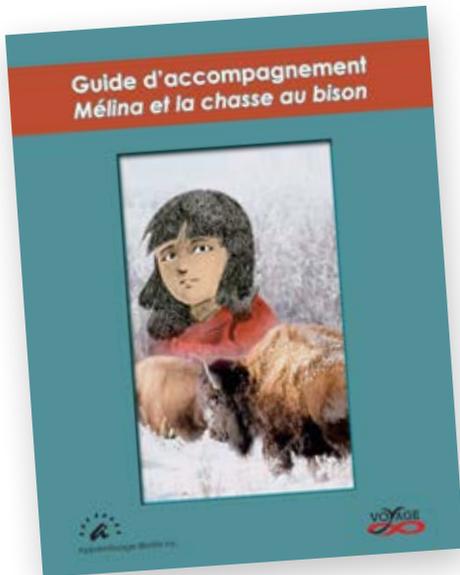


# LA COLLECTION VOYAGE GUIDES D'ACCOMPAGNEMENT

Explorez les romans  
en classe avec vos élèves.

Les guides d'accompagnement pour  
les enseignants proposent **des activités  
multidisciplinaires** visant à développer :

- l'expression à l'oral, à l'écrit  
ou par l'image
- l'étude des personnages  
et de l'intrigue
- la connaissance et l'estime de soi
- le sentiment d'appartenance
- l'identité de l'individu et de la collectivité
- la compréhension et l'appréciation de la culture des  
Premières Nations et des Métis, des Canadiens-français  
et leurs contributions au développement du Canada
- le sens de l'entrepreneuriat
- la réconciliation
- le traumatisme historique et ses conséquences.



Disponible en **version imprimée** ou **numérique**



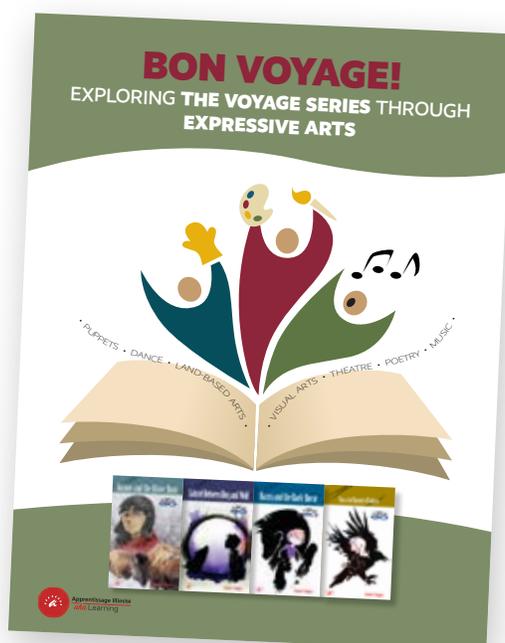
# LA COLLECTION VOYAGE GUIDES D'ACCOMPAGNEMENT



## RÉSEAU DE LECTURE

Exploitez les romans de la *Collection Voyage* en réseau de lecture.

- Pistes d'exploitation
- Démarches et outils pour mener un réseau de lecture en classe



### RESSOURCE EN ANGLAIS

## BON VOYAGE! Exploring The Voyage Series through expressive arts

Ce guide d'accompagnement pour l'enseignant présente **des activités basées sur les arts expressifs**. Par la poésie, le mouvement, les arts visuels et le chant, on exploite les thèmes présentés dans les quatre romans de la *Collection Voyage* :

- perspectives autochtones, identité
- communication et relations humaines
- citoyenneté et connaissance de soi



## LITTÉRATURE POUR ENFANTS

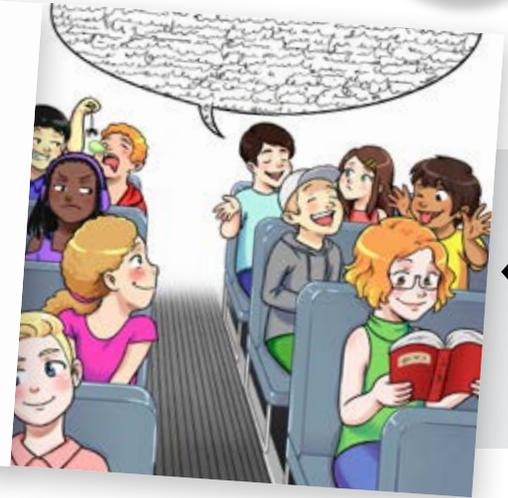
DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque



Mon frère aime mémoriser de l'information.  
**il sait tellement de choses!**

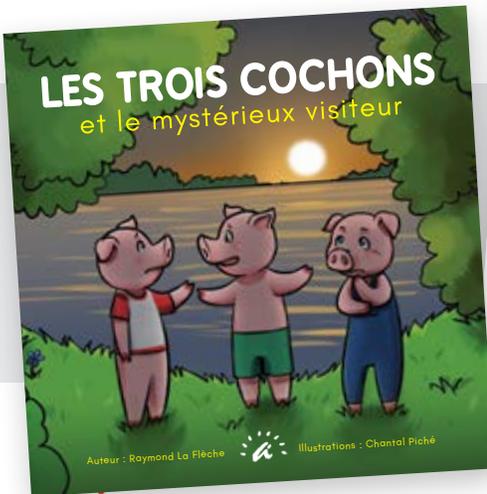
Maman me dit que Levi a une **mémoire** super puissante pour les choses qui l'intéressent beaucoup. Je suis parfois fatiguée de l'entendre parler de dates et de chiffres, mais **je l'écoute**... c'est ce que font les amis, n'est-ce pas?

Je me demande pourquoi je n'arrive pas à mémoriser autant de choses que lui. Maman me rappelle mes **talents** spéciaux pour le dessin et la danse.



### Mon frère et moi et le TSA

S'inspirant de sa propre famille, l'auteure nous décrit avec tendresse la relation d'une jeune fille avec son frère Levi atteint d'un trouble du spectre de l'autisme. Le ton est léger et amusant, et les illustrations captent à merveille les moments de la vie quotidienne.



Ils vont alors s'amuser avec tous leurs amis.  
C'est le temps de fêter, le travail accompli.  
Propres comme des sous-neufs, nos amis les cochons remontent la côte vers leur nouvelle maison.  
Ils sont heureux et en fête, et chantent à tue-tête, car ils ont une maison et sur le feu... un chaudron.



### Les trois cochons et le mystérieux visiteur

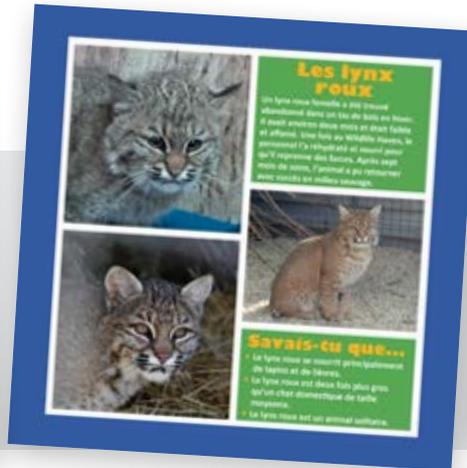
Un animal mystérieux et inconnu se promène dans les parages et cause des ennuis aux trois cochons. Qui est donc ce visiteur? D'où vient-il? Que veut-il?

Cette histoire aborde avec humour et poésie des thèmes touchant les sciences naturelles et humaines ainsi que l'empathie, l'accueil, l'entraide et l'ouverture au changement.

DISPONIBLE EN ANGLAIS



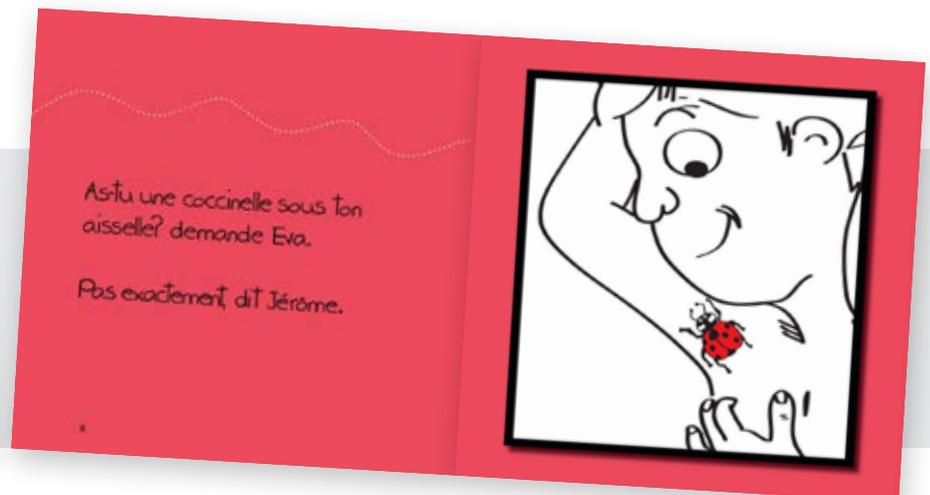
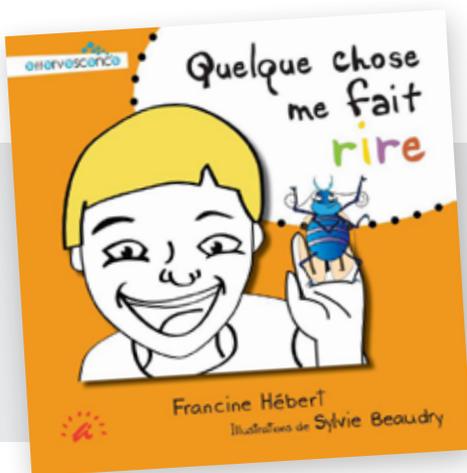
## LITTÉRATURE POUR ENFANTS



### La faune dans ta cour arrière

Saviez-vous qu'il y a des animaux sauvages qui vivent tout près de chez vous et parfois même dans votre cour arrière? Ce livre renferme une foule de renseignements sur diverses espèces fascinantes, permettant d'approfondir l'étude des habitats et de leur protection, du classement des organismes et des interactions

au sein des écosystèmes. Il nous fait également découvrir des animaux qui n'ont pu être relâchés dans la nature après leur réhabilitation et qui servent maintenant d'ambassadeurs auprès du public. Vos élèves ne regarderont plus jamais leur cour arrière de la même façon!

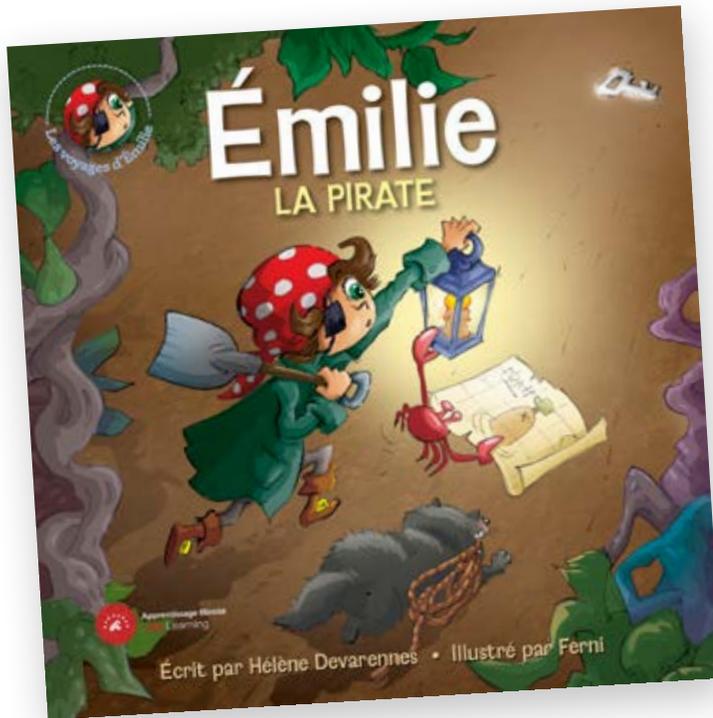


### Quelque chose me fait rire

Dans cette œuvre simple, légère et colorée, les rimes nous font presque chanter l'histoire. Les progressions de négation et d'affirmation incitent une lecture à voix haute des plus vivantes et joyeuses!



# LITTÉRATURE POUR ENFANTS



## Émilie la pirate

Auteure : Hélène Devarences

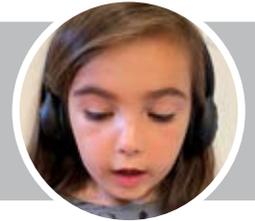
Illustrateur : Ferni

Pauvre Émilie! Aujourd'hui, rien ne va. Un méchant virus l'empêche de rendre visite à ses grands-mères. Que va-t-elle faire? Que va-t-elle devenir? Une pirate peut-être...

Laissez-vous entraîner dans l'imaginaire de la petite Émilie qui trouve toujours moyen de se divertir pendant les moments d'ennui.



VERSION  
AUDIO  
DISPONIBLE!



Originnaire du Nouveau-Brunswick, Hélène est une auteure jeunesse qui cherche à stimuler l'imagination des jeunes lecteurs pour les amener à découvrir et à mieux comprendre le monde qui les entoure.





## ENFANT DE LA PLANÈTE LIVRES

Une collection de petits livres de lecture pour mieux connaître sa communauté, les communautés canadiennes et d'ailleurs.

- 20 pages
- 6 à 9 ans

*\*Approuvé par le Indigenous Inclusion Directorate, Education Manitoba*



C'est la classe de musique.

Pascale chante et joue du tambour.

Une fille joue du triangle et un garçon joue de la flûte.

Ensemble, ils font de la belle musique.



DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque

### PASCALE

Met en vedette **Pascale** qui nous présente sa famille et sa communauté.

- Bonne fête, Pascale!
- Pascale va à l'école
- Pascale va à l'hôpital
- Le Carnaval du bois
- Le recyclage
- Les signes dans ma communauté
- L'école de mon arrière-grand-maman
- Pascale n'écoute pas
- Pascale au restaurant
- Pas de lumière chez Pascale



# ENFANT DE LA PLANÈTE LIVRES

DISPONIBLE SUR  
L'aha-  
thèque



— J'ai un capteur de rêves au-dessus de mon lit et je le trouve très beau! C'est un anneau avec un filet à l'intérieur et des plumes qui pendent.

— Oui, dit Maman, ta grand-maman l'a fait pour toi quand tu étais un petit garçon. Est-ce que tu te rappelles ce que c'est un capteur de rêves?



## CODY

Met en vedette **Cody**, un jeune Autochtone qui nous fait connaître sa famille, sa communauté, ses traditions et d'autres peuples autochtones du Canada.

- Les peuples autochtones du Canada
- La chasse aux bisons
- Les cadeaux des Autochtones
- Qu'est-ce que Cody a appris?
- Le bâton de la parole
- Le capteur de rêves
- Faire des échanges
- Tout le monde à l'aréna
- Je veux! Je veux!
- Les gardiens de la Terre



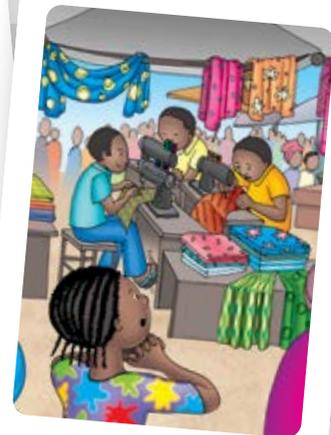
— Ah! s'écrie Maminata, voici mon kiosque préféré!

Les kiosques que Maminata aime le plus sont les kiosques de tissus. Avec des machines à coudre, des hommes fabriquent des boubous et des pagnes sur place. Un « boubou » est une robe africaine et un « pagne » est une jupe africaine.

Les tissus sont de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et de toutes sortes de magnifiques motifs.

Maminata demande :  
— Maman, est-ce que je peux rester et regarder l'homme qui coud les boubous? Ses pieds pédalent très vite et son aiguille file comme le vent sur le tissu!

— Oui, je reviendrai te chercher ici, répond Maman.



## MAMINATA

Met en vedette **Maminata** qui nous fait connaître le Mali, son pays d'origine, le continent de l'Afrique et les relations entre les pays du monde.

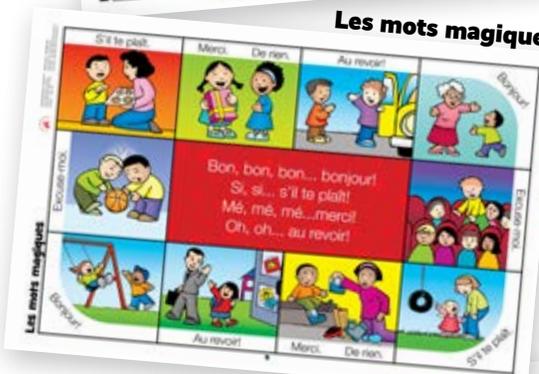
- La géographie du Mali
- Le ziri
- L'histoire du griot
- Une journée de Maminata au Mali
- Maminata a un problème
- Le marché
- Le voyage du sel
- On célèbre les différences
- Des nouvelles importantes
- Moustafa retourne au Canada



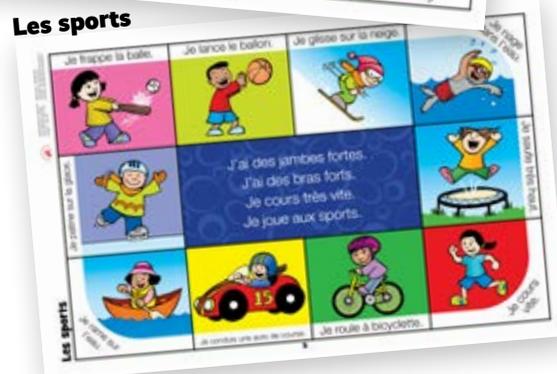
### Les animaux de la ferme



### Les mots magiques



### Les sports



# AMUSE-TOI BIEN! MON GRAND LIVRE DE 24 JEUX POUR JOUER EN FRANÇAIS

Conçu pour les enfants de tous les âges, *Amuse-toi bien!* favorise la prélecture ou la lecture ainsi que la connaissance de soi et de l'autre, de façon simple, amusante et éducative.

- **24 jeux** sur 12 planches en plastique
- **un cartable à trois trous**
- **2 gros dés et 4 pions comiques**
- **un manuel d'instructions bilingue**
- **un DVD avec 24 démonstrations** de parents et d'enfants **jouant aux jeux** pour les anglophones



# JE DÉCOUVRE LE FRANÇAIS AVEC PETIT PAS

**Outils pour initier les jeunes enfants et leur famille au français.** Les activités, simples et amusantes, permettent à l'enfant de se préparer en classe pour ensuite pouvoir poursuivre son apprentissage avec sa famille à la maison.

## LA TROUSSE DE L'ÉLÈVE

IDÉAL POUR  
L'APPRENTISSAGE  
DU FRANÇAIS  
À LA MAISON!

La trousse de l'élève comprend :

- un **guide de l'utilisateur**
- un **cahier de 15 activités**
- **8 fiches de jeux**
- **CD-ROM pour écouter la bonne prononciation** de l'alphabet, des mots, des expressions et des nombres de 1 à 20
- un **disque compact avec 20 chansons** thématiques
- **20 fiches thématiques et chansons** à explorer en salle de classe et au foyer (avec un appui bilingue)
- des **cartes de vocabulaire** illustrées





# JE DÉCOUVRE LE FRANÇAIS AVEC PETIT PAS



## LA TROUSSE PÉDAGOGIQUE

La trousse pédagogique est utilisée conjointement avec le matériel de la trousse de l'élève et comprend :

- un guide pédagogique
- des fiches de communication foyer/école (feuilles reproductibles recto-verso)
- 20 fiches de chansons thématiques illustrées





## JEU DES MARMOTTES

**Expression en vedette!**  
Composer des phrases à partir de marqueurs de relation.



### Parle-moi de ça!

Parler pendant une minute sur des sujets surprises.

### Je me présente...

Parler des animaux sauvages.

# JEUX NUMÉRIQUES

Activités interactives de communication orale.

- Pour groupe classe ou en petits groupes.
- 8 ans et plus



## L'ÉTOILE, LA LUNE, LE SOLEIL

Conjuguer au passé composé avec l'auxiliaire être; 15 verbes différents.



## DEVINER LA SÉQUENCE

Formuler des phrases ou conjuguer des verbes.

## ÇA ROULE LES MOTS!

Trouver le plus grand nombre de mots.

## ÇA ROULE LES PHRASES!

Compléter la phrase qui apparaît sur la roue.

## ÇA ROULE LA CONVERSATION!

Participer à différents genres de conversations.



## DES GRIMACES EN MASSE - 3 SÉRIES

Trouve les antonymes.



# KANATA : JE SUIS ICI

## TROUSSE

### MULTIDISCIPLINAIRE

études sociales, français et  
construction identitaire

**Apprendre à me connaître, à m'apprécier, à me raconter en français**  
et à me rapprocher des peuples de mon monde, une personne à la fois, une histoire à la fois.



COMMUNICATION  
ORALE

DIVERSITÉ  
CULTURELLE

CONSTRUCTION  
IDENTITAIRE

La trousse *Kanata : je suis ici* donne la parole à des jeunes de toutes les régions du Canada et de diverses origines culturelles.

Ces jeunes nous parlent de leur famille et des activités qui leur tiennent à cœur. Invitez vos élèves à voir, à entendre et à lire ces jeunes et à s'en inspirer pour se raconter en français à leur tour.

- 22 mini-revues
- 22 compagnons
- des centaines de feuilles reproductibles

**Pour élèves de 9 à 14 ans**



# KANATA : JE SUIS ICI AU CŒUR DE LA TROUSSE : 22 MINI-REVUES

Des jeunes Canadiens se racontent.

DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque



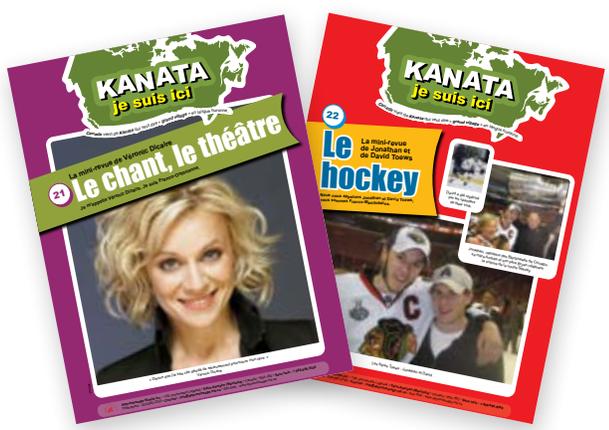
**Un photorécit**  
présente le jeune.

**Le jeune raconte**  
une activité de  
sa famille qui  
le passionne.

**L'adulte parle**  
de l'expérience  
familiale de l'activité.

**Un texte informatif**  
fournit d'autres  
renseignements.

Deux  
éditions  
spéciales



« Enfin, j'ai un outil qui tient  
compte des différentes  
compétences langagières  
de mes élèves! »

« Le format de mini-revues  
motive même mes lecteurs  
récalcitrants. »



# KANATA : JE SUIS ICI

## Les jeunes Canadiens autochtones se racontent.

Neuf des mini-revues incluses dans la trousse *Kanata : Je suis ici* permettent de **découvrir de jeunes Inuits, Métis et membres des Premières Nations** de toutes les régions du Canada.

- Adrien et la pêche sur glace
- Caelen et la gratitude
- Nadaya et la pêche au Yukon
- Devon et le trappage et la chasse
- Leevée et la pêche arctique
- Sara et le bannock
- Riel et le bison
- Edward et la pêche au saumon
- River et le tambour

DISPONIBLE SUR  
**L'aha-**  
thèque



« Ce projet est porteur de sens. C'est un outil qui nous permet d'aider les élèves à développer le sentiment d'appartenance à la communauté francophone et à valoriser la diversité culturelle de notre pays. »

Corrine Simiganoschi et Lianne Lefebvre,  
enseignantes (Ontario)

« Le grand besoin, c'est l'oral. Kanata : je suis ici crée des situations de communication authentiques pour faire parler les enfants de ce qui leur ressemble et de ce qui les touche. »

Annick Godin-Thériault, consultante pédagogique (Nouvelle-Écosse)

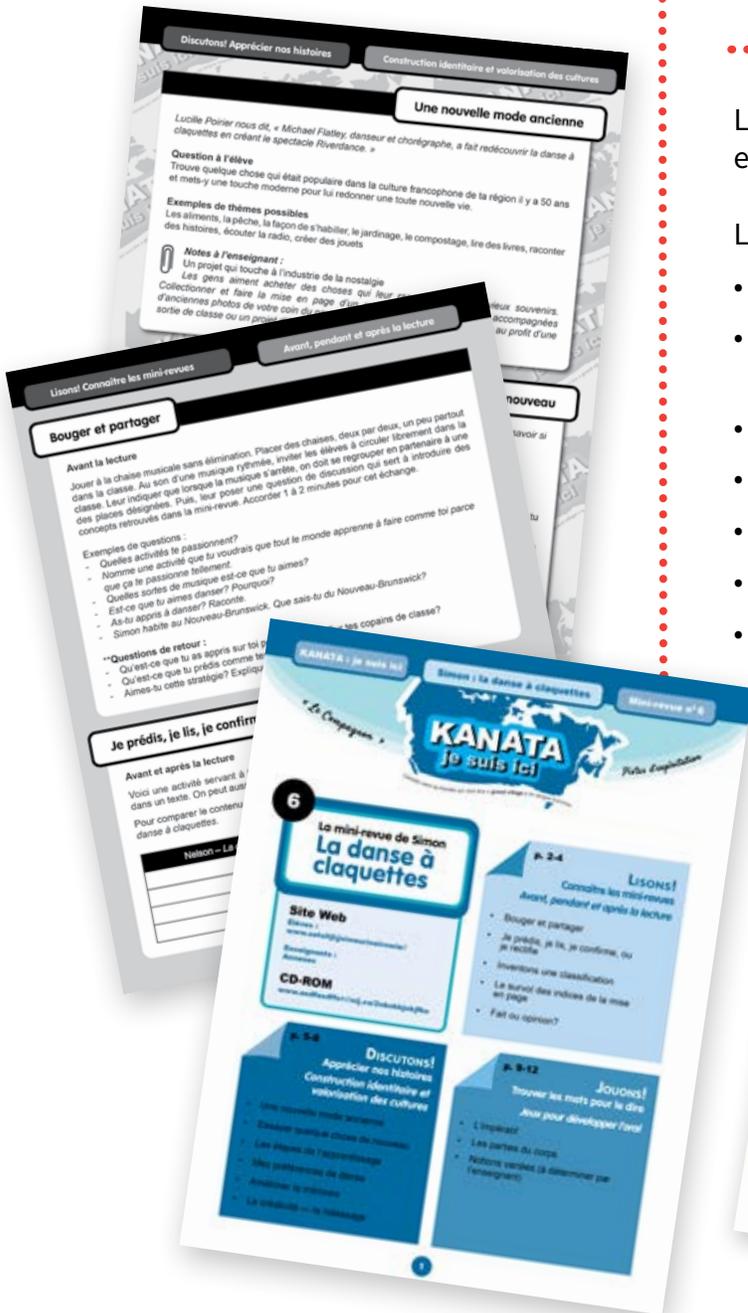


# KANATA : JE SUIS ICI LES COMPAGNONS ET LES ANNEXES

La découverte de chaque mini-revue est appuyée par son **guide pédagogique**.

Le Compagnon, c'est :

- des stratégies de lecture
- des pistes de discussion pour mieux connaître nos histoires et valoriser les cultures
- de la littératie financière
- des activités en construction identitaire
- des jeux de communication orale
- de l'apprentissage de la grammaire à l'oral
- des annexes pour appuyer les activités de communication orale

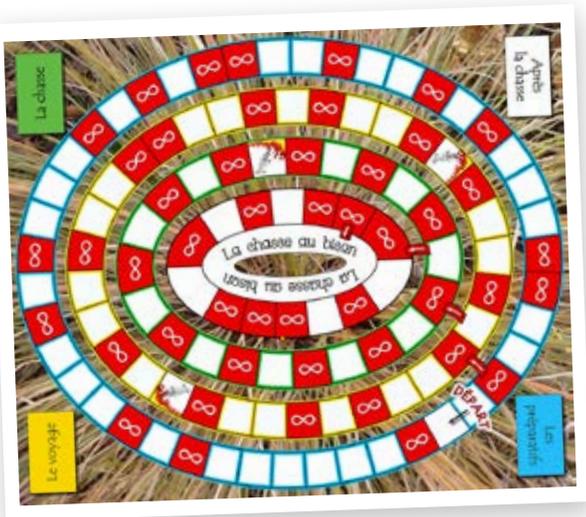


« Quand mes élèves jouent aux jeux, ils apprennent la grammaire À L'ORAL! Et en plus, le climat de la classe s'améliore. »



## L'ÉCLAIREUR – GUIDE PÉDAGOGIQUE

Découvrez la vie des Métis des Prairies canadiennes du 19<sup>e</sup> siècle en examinant les valeurs, les croyances, les traditions, les coutumes et l'organisation sociopolitique de ce peuple. **Un récit authentique documentant la chasse au bison**, daté de 1845, est inclus.



## LA CHASSE AU BISON : UN JEU DE SOCIÉTÉ COLLABORATIF

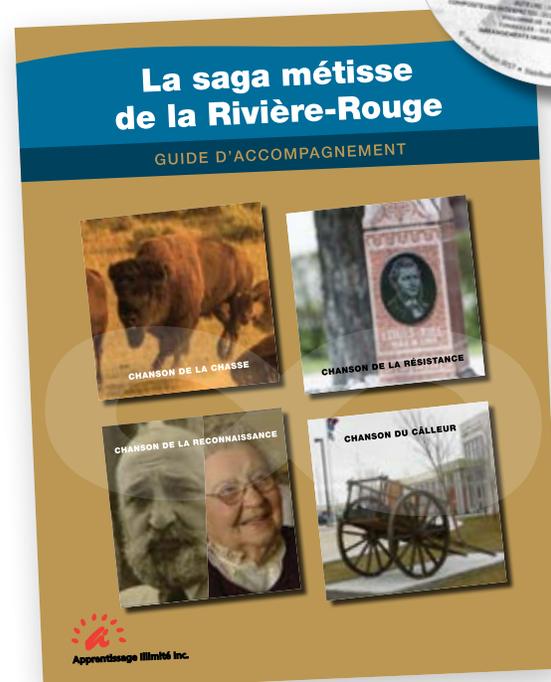
Le jeu donne un aperçu de la vie des Métis du 19<sup>e</sup> siècle, et fait découvrir les valeurs et l'organisation sociale d'un peuple autochtone.

# AUTRES RESSOURCES AUTOCHTONES

## LA SAGA MÉTISSE DE LA RIVIÈRE-ROUGE GUIDE PÉDAGOGIQUE

La saga métisse de la Rivière-Rouge est une histoire familiale de personnages fictifs de souche métisse de la Rivière-Rouge, racontée en quatre chansons, s'étalant de 1850 à nos jours.

- **Chanson de la chasse**  
L'âge d'or des Métis de 1820 à environ 1870.
- **Chanson de la résistance**  
Les temps turbulents de 1869 à 1885.
- **Chanson de la reconnaissance**  
De 1870 à nos jours.
- **Chanson du câlleur**  
Des débuts de la nation métisse jusqu'à maintenant.





Apprentissage Illimité  
*aha* Learning

Fiers d'enrichir  
l'environnement culturel  
de l'école et de la classe depuis

**25 ANS!**

