



Apprentissage Illimité
aha Learning

CATÁLOGO



aha-learning.ca





FRANÇAIS

PAUL ET SUZANNE	3
LES MOTS POUR LE DIRE	• BIEN JOUÉ! 8
	• MA PAROLE! 10
	• JUEGOS 12
LISA ET THÉO	15
VOYAGE	24
LITTÉRATURE INFANTIL	25
ENFANT DE LA PLANÈTE	27



INGLÉS

SPEAK UP	• WELL-PLAYED! 18
	• JUEGOS 20
VOYAGE	24



ESPAÑOL

LA COLECCIÓN DÍGALO	• JUEGOS 22
---------------------------	-------------------



EDUCACIÓN FINANCIERA (EN INGLÉS)

STORIES THAT COUNT	28
COUNTING ON EACH OTHER	32



LECTURAS

VOYAGE	24
ENFANT DE LA PLANÈTE	27



LA COLECCIÓN PAUL ET SUZANNE

La colección *Paul et Suzanne* enseña habilidades orales y de lectura en francés a niños de entre 3 y 8 años.



**PAUL
Y SUZANNE**
son personajes
curiosos y encantadores
que ayudan a los alumnos
a divertirse mientras
aprenden francés.

La colección Paul et Suzanne incluye:

- El kit *Paul et Suzanne*, un modelo para aprender francés
- Lecturas graduadas
- Audiolibros descargables



EL KIT **PAUL ET SUZANNE**: UN MODELO PARA APRENDER FRANCÉS

Aprende francés
jugando, acompañado
de **dos jóvenes
personajes creativos
e ingeniosos: ¡una
combinación
ganadora!**

- Educación infantil
- Educación primaria (1r ciclo)



• Une •
**ENFOQUE
LÚDICO,**
dynamique e interactivo

Cada gran libro de cuentos
presenta un tema general y
diez categorías de vocabulario:

- Partes del cuerpo
- Ropa
- Movimientos del cuerpo
- Alimentación y nutrición
- La familia
- El tiempo
- Colores
- Sentimientos
- Orientación espacial
- Momentos del día

- **20 libros grandes**, con 10 historias cada uno. Cada frase va acompañada de una ilustración.
- **1 nueva Guía del profesor** con un tesoro de actividades de alfabetización, canciones y juegos
- **20 canciones** para acompañar cada libro
- **16 cápsulas de vídeo**
- **24 juegos «Amuse-toi bien»** con tutorial
- **20 páginas de cómic** para involucrar a las familias en el aprendizaje de los alumnos
- **5 marionetas** para crear tus propias historias



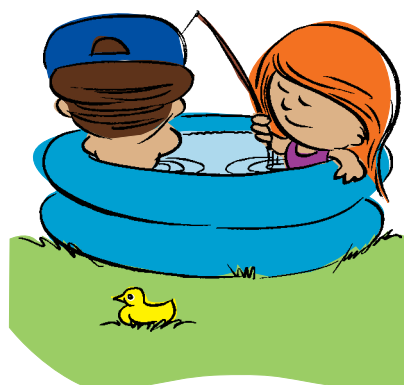
LE PETIT MONDE DE **PAUL ET SUZANNE** LIBROS PARA APRENDER FRANCÉS

Mejora las habilidades de lectura y escritura de los alumnos con estas historias divertidas y atractivas.

- **SERIE 1: LECTOR INICIAL / LECTEUR EN ÉVEIL**
- **SERIE 2: LECTOR EMERGENTE / LECTEUR EN ÉMERGENCE**
- **SERIE 3: LECTOR PRINCIPIANTE / LECTEUR DÉBUTANT**
- **SERIE 4: LECTOR EN DESARROLLO / LECTEUR EN DÉVELOPPEMENT**



Disponibles en cajas de 10 o en
lotes de 30



Suzanne va à la pêche.

4



Suzanne attrape une sandale.

5



PAUL ET SUZANNE AUDIOLIBROS

Los alumnos escuchan mientras leen las historias de Paul et Suzanne.

- **SERIE 1: LECTOR INICIAL / LECTEUR EN ÉVEIL**
- **SERIE 2: LECTOR EMERGENTE / LECTEUR EN ÉMERGENCE**
- **SERIE 3: LECTOR PRINCIPIANTE / LECTEUR DÉBUTANT**
- **SERIE 4: LECTOR EN DESARROLLO / LECTEUR EN DÉVELOPPEMENT**



Los audiolibros están disponibles en la Web
(www.apprentissage.mb.ca)





PAUL, SUZANNE Y SUS AMIGOS

Paul y Suzanne vuelven... ¡con sus amigos!

Un nuevo libro de gran formato y una guía que exploran la convivencia en la diversidad: idioma, cultura, capacidades físicas y neurodiversidad.

- Libro de gran formato
- Guía para el profesor

GUIDE PÉDAGOGIQUE



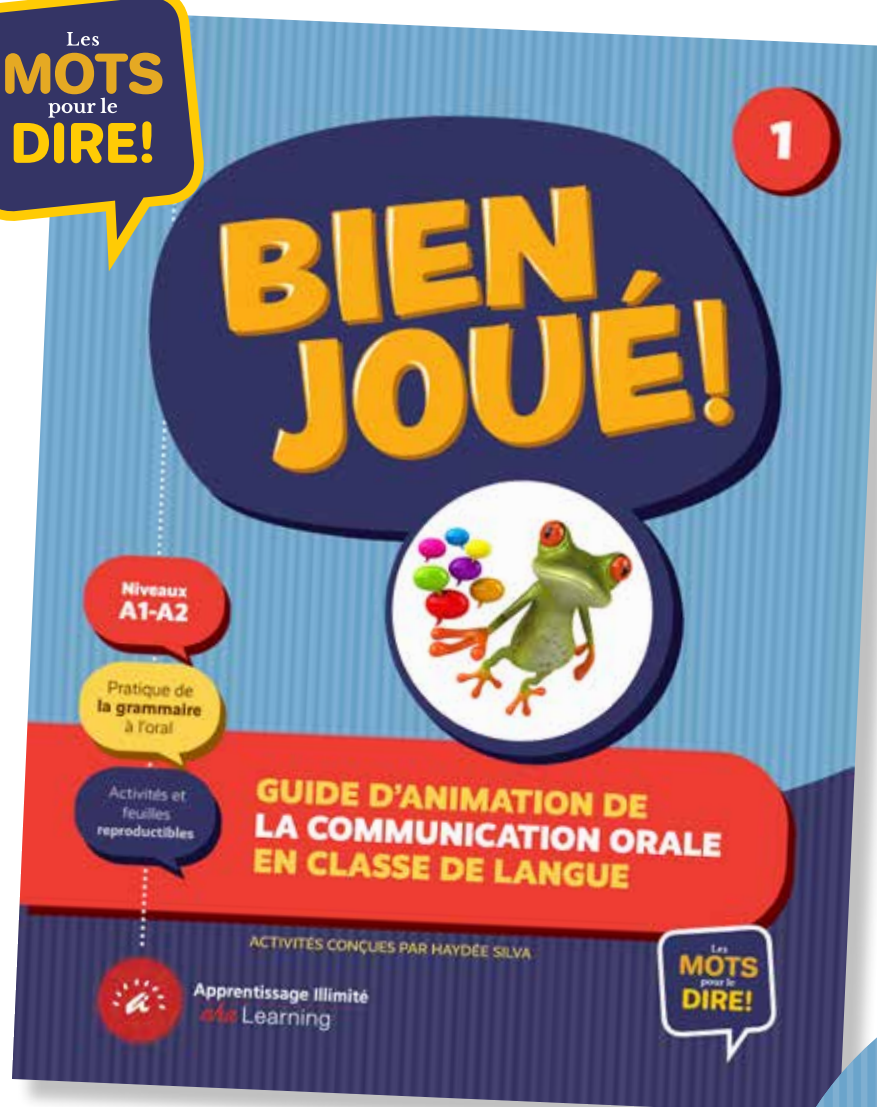
AUTRICES : NATASHA GARAND ET JANINE TOUGAS • ILLUSTRATIONS : DENIS SAVOIE

Paul et Suzanne et leurs amis



Janine Tougas mantiene vivos los corazones de Paul y Suzanne gracias a su colaboración con Natasha Garant, quien se basa en su experiencia como psicóloga escolar.



Les
MOTS
pour le
DIRE!**BIEN
JOUÉ!**para dinamizar
la comunicación oral
en el aula140 páginas de ideas prácticas,
estrategias, modelos y consejos
didácticos

- Niveles A1-A2 del MCER* (principiantes)
- Actividades para **alumnos adolescentes y adultos**
- Gramática oral
- Libro digital disponible

DISPONIBLES EN **FRANCÉS** • **INGLÉS**

iUN
**VERDADERO
TESORO DE
INFORMACIÓN**
E
IDEAS ORIGINALES
QUE SE PUEDEN
APLICAR Y ADAPTAR A
CUALQUIER SITUACIÓN
DE APRENDIZAJE!

Guía elaborada por
Haydée Silva,
profesora de la UNAM
(Universidad Nacional
Autónoma de México)
especializada en
la enseñanza de idiomas y
el aprendizaje lúdico,
en colaboración con el equipo
pedagógico de Apprentissage
Illimité formado por
Natalie Labossière,
Janine Tougas y **Carole Freynet-Gagné**.

a través de la
interactuando
de forma activa y
progresiva
**APRENDE
FRANCÉS**
en situaciones
auténticas
realizando
actividades
divertidas

*Marco Común Europeo
de Referencia para las Lenguas

BIEN JOUÉ!

GUÍA DEL PROFESOR

Resumen de la información básica de la actividad

- Niveles
- Tamaño del grupo
- Duración
- Materiales necesarios

Objetivos comunicativos

Objetivos lingüísticos

Etapas del aprendizaje lingüístico

- Presentación
- Introducción
- Conceptualización
- Sistematización
- Reinversión / Transferencia

FEUILLE REPRODUCTIBLE 1A - LES VÊTEMENTS - GRILLE DE JEU POUR JULES

JULES						
	☐ Oui ☐ Non	☐ Oui ☐ Non	☐ Oui ☐ Non	☐ Oui ☐ Non	☐ Oui ☐ Non	☐ Oui ☐ Non

FEUILLE REPRODUCTIBLE 1B - SYMPTÔMES, 1^{er} GROUPE



BOULE DE NEIGE

MOTS DIRE!

FEUILLE REPRODUCTIBLE 2B - CARTES-MÉTÉO 1^{re} SÉRIE



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^{re} 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.

- ÉTAPE 1 : Explorer les symptômes et en parler.
 - a) Parler d'un épisode personnel récent de maladie ou de fatigue et des symptômes physiques associés. Accompanyer chaque symptôme d'un geste destiné à faciliter la compréhension.

- b) Projeter à l'écran ou distribuer la FR 1. Présenter une à une les cartes symptômes et demander au groupe de décrire ce qu'ils voient sur la carte. Laisser le temps aux apprenants de partager leurs connaissances préalables.

- c) Découper la FR en cartes-symptômes. Faire piger une carte par un apprenant qui nomme le symptôme indiqué et fait le geste associé. Amener les apprenants à répéter et à imiter le geste.

ÉTAPE 2 : Conjuguer les verbes au présent.

- a) Demander aux apprenants d'énumérer 5 ou 6 symptômes. Les noter au tableau.
- b) Choisir un symptôme. Conjuguer à l'indicatif présent, à la 1^{re} personne. P. ex. : j'ai mal au ventre.
- c) Demander aux apprenants, à tour de rôle, de choisir une autre expression au tableau et de conjuguer le verbe. Noter les énoncés au tableau afin que les apprenants puissent s'y référer.
- d) Choisir au hasard une carte. Distribuer à deux apprenants une carte-symptôme. Modéliser l'activité avec les deux apprenants, comme suit :

MODÉLISER

- APPRENT 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 ».)
- APPRENT 2 : (Fait les gestes correspondant à « avoir mal au ventre » et à « avoir le vertige ».)
- Il a mal au ventre! Elle a le vertige! (Fait le geste de son choix.)

À VOUS, MAINTENANT!

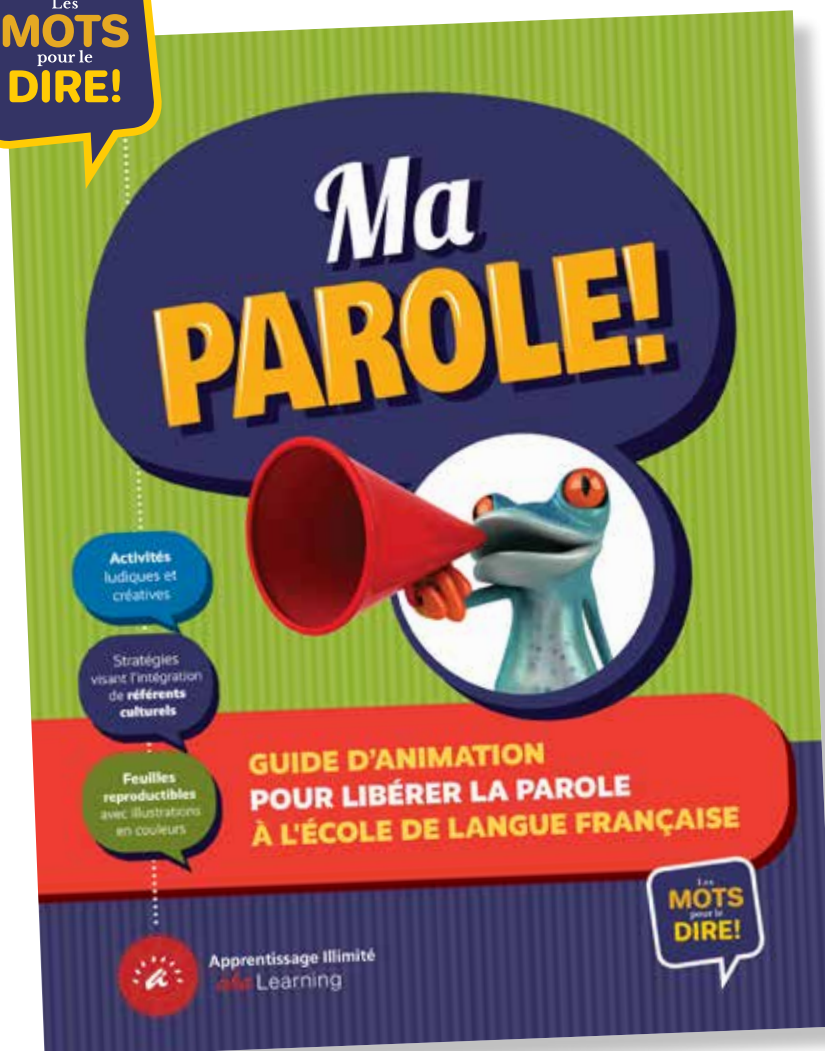
- a) Demander aux apprenants de former un cercle.
- b) Tirer au sort le premier joueur. Il doit faire en silence un geste correspondant à un des symptômes étudiés.

Fiches illustradas

Margen Consejos y minilecciones

Modelización

Mini-guiones que ilustran cómo modelar la actividad para apoyar a los alumnos

Les
MOTS
pour le
DIRE!

MA PAROLE!

GUÍA DEL PROFESOR

para dinamizar
la comunicación oral
en el aula de francés

Fomenta la comunicación oral en el aula de francés mientras exploras con los alumnos las referencias culturales de una francofonía diversa y contemporánea.

- Más de 200 páginas de **estrategias y actividades**
- Crea un **entorno seguro** para el **aprendizaje de idiomas**
- **Referencias culturales** de la francofonía canadiense y norteamericana
- **Fichas**
- Para **preadolescentes y adolescentes**



MA PAROLE! GUÍA DEL PROFESOR

INFORMACIÓN BÁSICA DE LA ACTIVIDAD DE UN VISTAZO

- Tamaño del grupo
- Materiales necesarios

OBJETIVOS COMUNICATIVOS

OBJETIVOS LINGÜÍSTICOS

SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD: DOS FORMAS DE NAVEGAR POR LA GUÍA

1 ELIGE UNA SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

- **¡MANOS A LA OBRA!**
Actividad para captar la atención de los alumnos y activar el lenguaje
- **AHORA TE TOCA A TI**
Actividad de desarrollo de habilidades
- **DANDO UN PASO MÁS**
Actividad que estimula la producción creativa

2 ELIGE ENTRE 50 ACTIVIDADES DIVERSAS, DIVERTIDAS Y CREATIVAS.

LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

Ma
PAROLE!



- Papier
- Tableau
- Caméra
- FR 1A-1C : Cartes images
- FR 2 : Qualités d'un instructeur
- FR 3 : Créer un tutoriel

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.

FICHES illustradas

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 tout le groupe. Pour cela, diviser la classe en 2 groupes de jeu : il faut suivre toutes les consignes données par le meneur de jeu, à condition qu'elles soient précédées par « Jacques a dit ». Si cette consigne alors qu'il fallait rester immobiles ou qui se trompent de 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 touché la tête, comme conséquence à votre erreur, vous devez : lever les bras et plier les jambes! (Après un moment d'étonnement, les perdants plient les jambes, 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.

MODELIZACIÓN

Mini-guiones que ilustran cómo modelar la actividad para apoyar a los alumnos

MARGEN

Consejos y trucos para integrar referencias culturales en el aula



VA À LA PÊCHE JUEGOS DE CARTAS

Les
MOTS
pour le
DIRE!

¡Una forma divertida de aprender vocabulario nuevo!

Serie de juegos basada en el concepto de «Go Fish»

	FR	ING	ES
La escuela (de 4 a 8 años)	●	●	●
Las emociones (de 4 a 8 años)	●	●	●
La comida (de 4 a 8 años)	●		●
Expresiones con el verbo «avoir» / «tenir» (de 8 a 88 años)	●		●
El pasado con «être» (de 8 a 88 años)	●		
Medios de transporte y el verbo «aller» / «ir» (de 8 a 88 años)	●		●
Presente con «verbes pronominaux» (verbos reflexivos) (de 8 a 88 años)	●		
Verbos en «IR» (de 8 a 88 años)	●		
Verbos en «ER» (de 8 a 88 años)	●		



Les
MOTS
pour le
DIRE!

JUEGOS DE CARTAS

¡Cientos de actividades, juegos y estrategias para que el aprendizaje de idiomas sea divertido!

¡COMUNICACIÓN
AUTÉNTICA
Y ESPONTÁNEA
A TRAVÉS
DEL JUEGO!



JUEGO QUEL BOULOT!

- 40 personajes, 40 profesiones
- Más de 10 actividades de comunicación oral para niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2).
- Vocabulario: profesiones, características físicas, comparaciones, ropa y mucho más

FR • ING • ES



JUEGO ATTENDS QUE JE TE RACONTE

- Más de 50 tarjetas ilustradas que representan situaciones divertidas para dar pie a la narración de historias
- Más de 100 expresiones para incluir en las historias contadas
- Más de 20 actividades para usar con niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2)



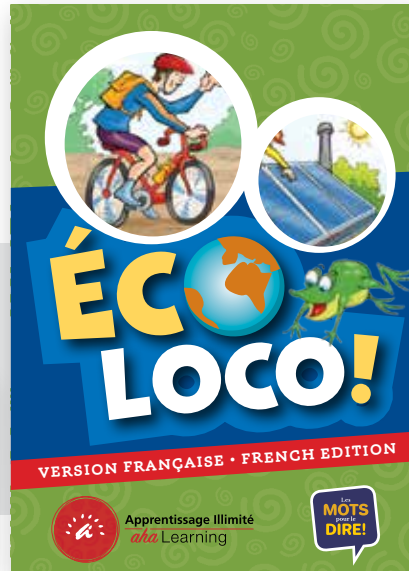
JUEGOS «PLACE AUX VERBES!»

- Presente
- Pretérito perfecto
- Para niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2)
- Fomenta la conjugación de verbos comunes y la construcción de oraciones, y promueve una comunicación divertida y espontánea.

FR • ING • ES

Les
MOTS
pour le
DIRE!

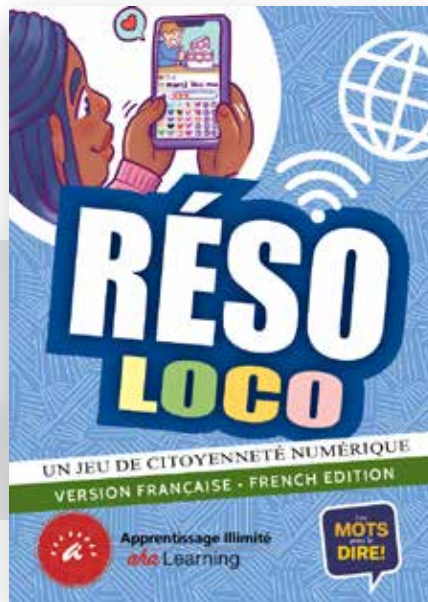
JUEGO DE CARTAS

JUEGO DE CARTAS –
ÉCOLOCO!

Actividades de comunicación oral y buenas prácticas medioambientales = ¡una combinación ganadora!

104 cartas

- Cartas de buenas prácticas medioambientales
- Cartas con instrucciones

JUEGO DE CARTAS –
RÉSOLOCO!

Actividades de comunicación oral y ciudadanía digital

104 cartas

- Cartas de buenas prácticas de ciudadanía digital
- Cartas de instrucciones



LA COLECCIÓN LISA ET THÉO



Libros y guías para el profesor
¡Diviértete mientras
aprendes a hablar
FRANÇAIS, INGLÉS
o **ESPAÑOL!**

Para estudiantes
adolescentes y adultos.



Nivel
A1
del MCER

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

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

LIBROS DE LISA ET THÉO

La colección *Lisa et Théo* consta de 7 libros dirigidos a estudiantes adolescentes y adultos.

Cada libro incluye:

- 5 historias
- Textos en forma de diálogos para leer en voz alta
- Niveles A1, A2, B1 y B2 del MCER*
- Versión en audio descargable disponible
- Guía del profesor disponible

Nivel
B1
del MCER

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!

Nivel
B2
del MCER

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

GUÍA DEL PROFESOR

Cada libro incluye una guía repleta de consejos e ideas para el aula, dirigida a profesores de francés.

Incluye
fichas
fotocopiables

OBJETIVOS COMUNICATIVOS

OBJETIVOS LINGÜÍSTICOS

ACTIVIDADES

4 secciones:

REVISIÓN DE LA HISTORIA

Animar a los alumnos a hablar sobre la historia utilizando sus habilidades orales.

EXPLORACIÓN DEL VOCABULARIO

Elige estrategias para conceptualizar y sistematizar el vocabulario.

EXPRESARME

Ofrece a los alumnos la oportunidad de expresarse utilizando el nuevo vocabulario.

REPRESENTACIÓN

Vuelve a contar las historias mediante la dramatización y los juegos de rol.

Théo cuisine

A2

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?

Un **enfoque orientado a la acción** fomenta el **pensamiento**.

Las **actividades** pueden utilizarse de **forma independiente** o siguiendo el **orden sugerido**.

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.

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 aux situations dans lesquelles on demande de l'aide ou on offre de l'aide.
 - Dans quelles situations est-ce qu'on demande de l'aide?

Faites une liste de situations au tableau. Modélisez la demande de l'aide. Éventuellement, amenez les activités et 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 au tableau.

Choisissez un premier apprenant qui pille la tâche de la feuille reproductible 1. Mélangez les cartes.

- 4) Choisissez un premier apprenant qui pille la tâche de la feuille reproductible 1. Mélangez les cartes.

formuler une question soit pour demander de l'aide soit pour offrir de l'aide.

Exemple d'échange :

APPRENANT 1 : Je dois nettoyer les fenêtres.

APPRENANT 2 : Veux-tu de l'aide pour nettoyer les fenêtres?

JE M'EXPRIME

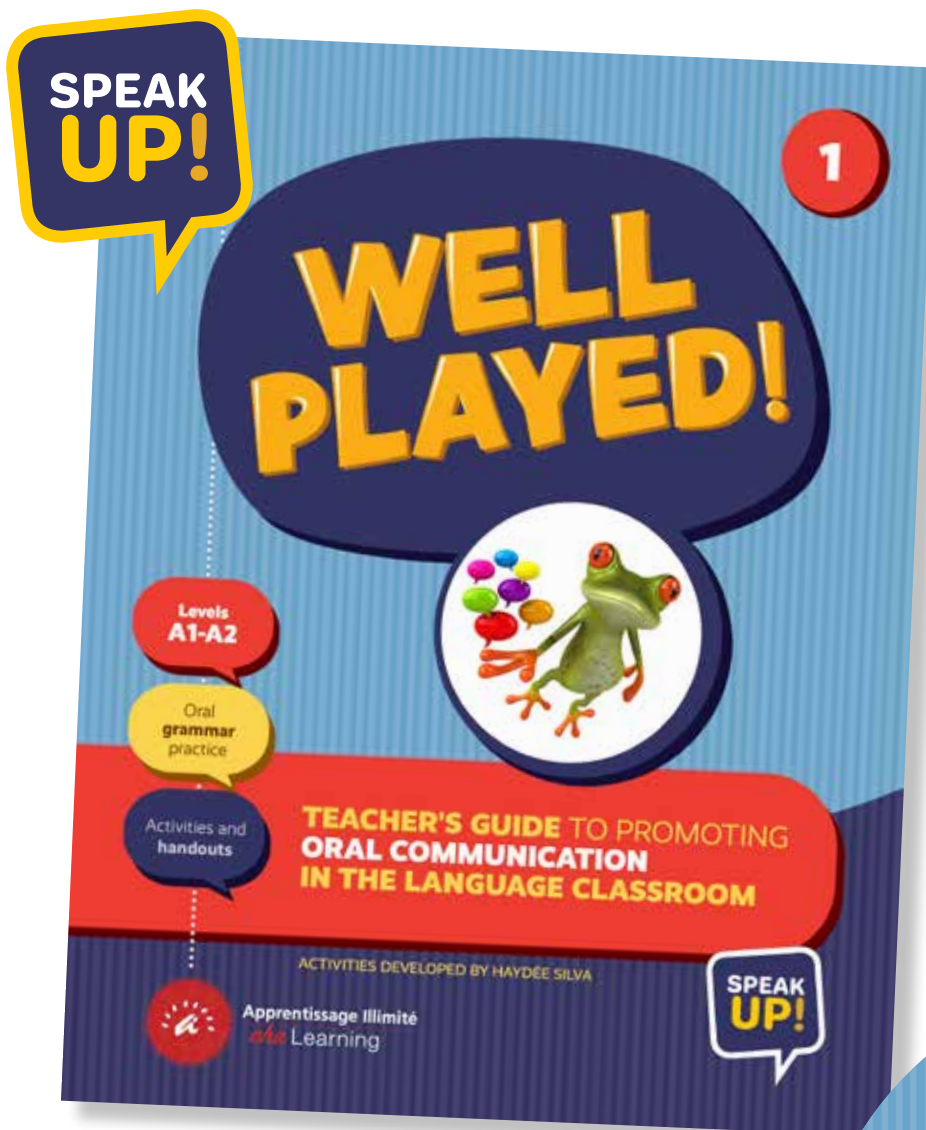
Donnez l'occasion aux apprenants de s'exprimer sur les sujets suivants, en grand groupe ou en sous-groupes.

- 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 t'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.



WELL PLAYED!

para dinamizar la comunicación oral en el aula

140 páginas de ideas prácticas, estrategias, modelos y consejos didácticos

- Niveles A1-A2 del MCER* (principiantes)
- Actividades para alumnos adolescentes y adultos
- Gramática oral
- Libro electrónico disponible

¡UN
VERDADERO
TESORO DE
INFORMACIÓN
E
IDEAS ORIGINALES

QUE SE PUEDEN
APLICAR Y ADAPTAR A
CUALQUIER SITUACIÓN
DE APRENDIZAJE!

Guía elaborada por **Haydée Silva**, profesora de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) especializada en la enseñanza de idiomas y el aprendizaje lúdico, en colaboración con el equipo pedagógico de Apprentissage Illimité formado por **Natalie Labossière**, **Janine Tougas** y **Carole Freynet-Gagné**.

interactuando
de forma activa y
progresiva
**APRENDE
INGLÉS**
en situaciones
auténticas
a través de
actividades
divertidas

*Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

WELL PLAYED! GUÍA DEL PROFESOR

Resumen de la información básica de la actividad

- Niveles
- Tamaño del grupo
- Duración
- Materiales necesarios

Objetivos comunicativos

Objetivos lingüísticos

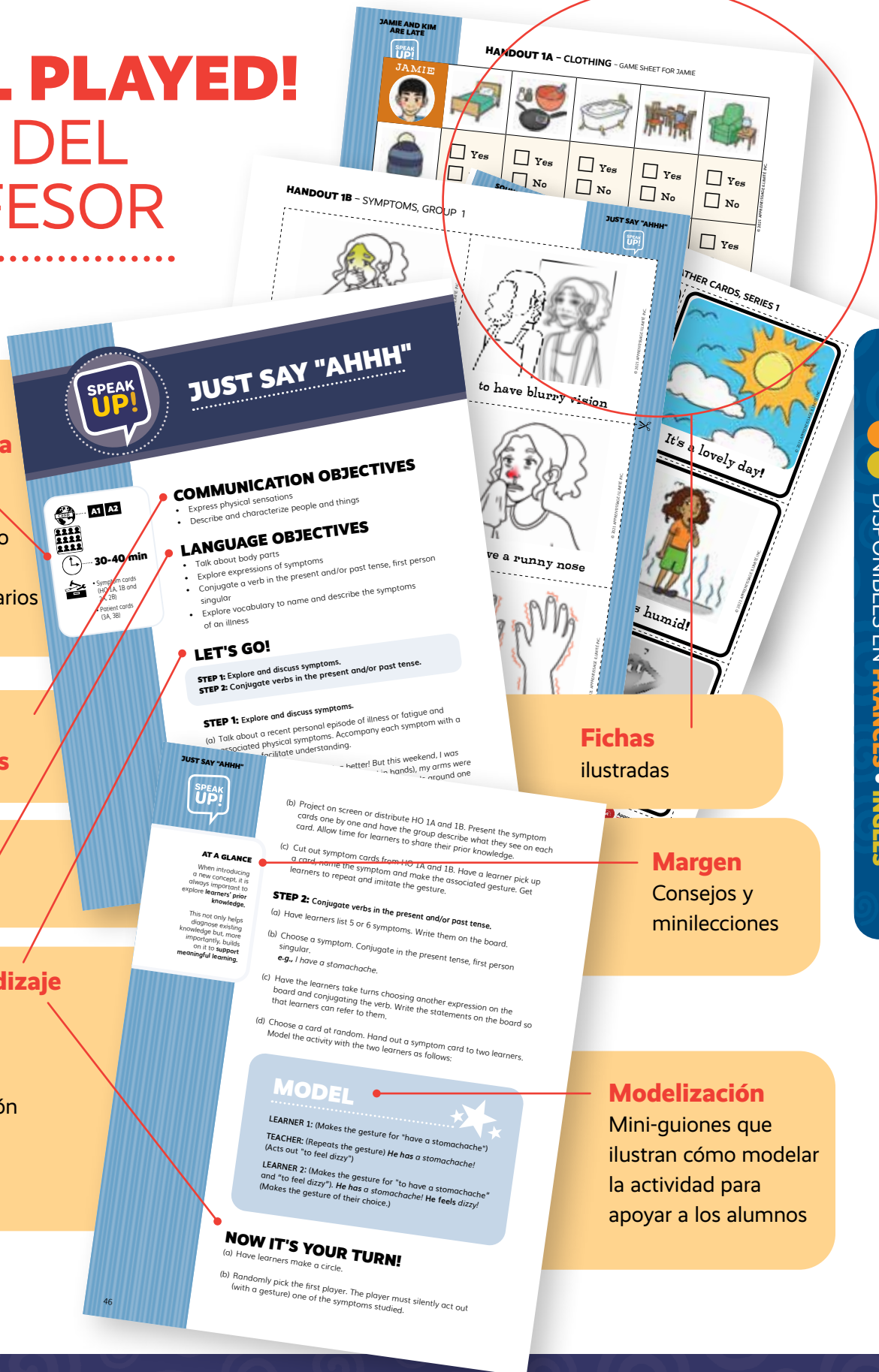
Etapas del aprendizaje lingüístico

- Presentación
- Introducción
- Conceptualización
- Sistematización
- Reinversión / Transferencia

Fichas ilustradas

Margen Consejos y minilecciones

Modelización Mini-guiones que ilustran cómo modelar la actividad para apoyar a los alumnos



**SPEAK
UP!**

JUEGOS DE CARTAS

¡Cientos de actividades, juegos y estrategias para que el aprendizaje de idiomas sea divertido!

¡COMUNICACIÓN
AUTÉNTICA
Y ESPONTÁNEA
A TRAVÉS
DEL JUEGO!



WHAT A JOB! JUEGO

- 40 personajes, 40 profesiones
- Más de 10 actividades de comunicación oral para niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2).
- Vocabulario: profesiones, características físicas, comparaciones, ropa y mucho más

LET ME TELL YOU JUEGO

- Más de 50 tarjetas ilustradas que representan situaciones divertidas para dar pie a la narración de historias
- Más de 100 expresiones para incluir en las historias contadas
- Más de 20 actividades para usar con niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2)

SPEAK
UP!

JUEGO DE CARTAS

ECOLOCO!

JUEGO

Edición en inglés

Actividades de comunicación oral y buenas prácticas medioambientales = ¡una combinación ganadora!

104 cartas

- Cartas de buenas prácticas medioambientales
- Cartas con instrucciones

Aprender a hablar inglés nunca ha sido tan divertido... ¡y motivador!



FRANCÉS • INGLÉS

TAKE A SPLASH!
JUEGO

Edición en inglés

¡Diviértete mientras practicas vocabulario en inglés! Serie de juegos basada en el concepto del «Go Fish».

De 4 a 8 años

- La escuela
- Las emociones

FRANCÉS • INGLÉS • ESPAÑOL

¡DÍGALO!

JUEGO DE CARTAS



¡A PESCAR! JUEGO DE CARTAS

Edición en español

¡Un divertido juego para practicar vocabulario en español!

Serie de juegos basada en el concepto de «Go Fish».

- **La escuela** (edades de 4 a 8 años)
- **Las emociones** (edades de 4 a 8 años)
- **Alimentos** (edades de 4 a 8 años)
- **El verbo «tener»** (edades de 4 a 8 años)



¡DÍGALO!

JUEGO DE CARTAS



¡MUCHO TRABAJO!

JUEGO

Edición en español

- 40 personajes, 40 profesiones
- Más de 10 actividades de comunicación oral en español para niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (C2)
- Vocabulario en español: profesiones, rasgos físicos, comparaciones, ropa y mucho más

ESPERA QUE TE CUENTE

JUEGO

Edición en español

- Más de 50 cartas ilustradas con situaciones divertidas para fomentar la narración de historias en español
- Más de 100 expresiones en español para incluir en las historias contadas
- Más de 20 actividades para niveles desde principiante (A1) hasta avanzado (B2)

¡A PESCAR!

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

JUEGO

Edición en español

- Medios de transporte y el verbo «ir» en pasado
- Serie de juegos basada en el concepto de «Go Fish»

FR • ING • ES

FR • ING • ES

FR • ES



LA COLECCIÓN « VOYAGE » : NOVELAS JUVENILES

Sigue las aventuras de cuatro jóvenes de Santa Rita, una comunidad mestiza de Canada. Los jóvenes protagonistas emprenden un viaje para descubrir su geografía e historia, tanto interior como exterior.

- De 11 a 17 años
- Disponible en **formato impreso**, **audiolibro** y **libro electrónico**

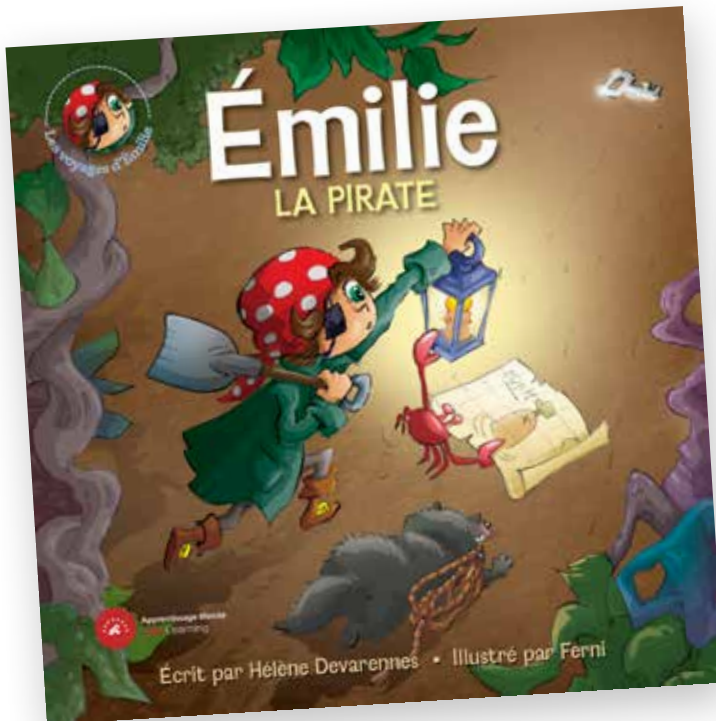


Janine Tougas da vida a cuestiones profundamente humanas y transmite conceptos complejos con creatividad y compasión.

«Al seguir la búsqueda de Jaimie, Gabriel, Harry y Sara, he avanzado mucho en mi propia búsqueda de identidad. Este recurso cubre una gran necesidad en la comunidad mestiza... y en nuestra sociedad en general».
M. LaCoste



LITTÉRATURE INFANTIL



LA SÉRIE

« LES VOYAGES D'ÉMILIE »

Autora: Hélène Devarennès
Illustrador: Ferni

- Émilie la pirate
- Émilie la cavalière
- Émilie l'astronaute

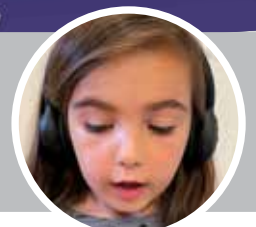
¡Déjate llevar por la desbordante imaginación de la pequeña Émilie, que tiene un don especial para convertir cualquier momento aburrido en una aventura!



Originaria de Nuevo Brunswick, Hélène es una autora de literatura infantil que busca estimular la imaginación de los jóvenes lectores para ayudarles a conocer mejor el mundo que les rodea.



**¡DISPONIBLE
EN FORMATO
AUDIO!**





LITTÉRATURE INFANTIL



Micah! Partons à l'aventure!

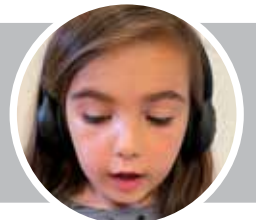
El primer libro de Micah Baribeau, que acompaña su álbum musical en solitario *Micah! Joue de la musique*.

¡Escucha las canciones en línea y canta con Micah mientras sigues la historia del libro!

Micah es un compositor, actor y bailarín de jig canadiense especializado en música para el público infantil.



¡SÍGUELO CON
LA VERSIÓN
DE AUDIO!





ENFANT DE LA PLANÈTE

Una colección de «pequeños» libros de lectura para aprender más sobre el entorno de cada día de Pascale, Cody y Maminata.

- 20 pages
- Ages 6 to 9



PASCALE

Con **Pascale**, que nos presenta a su familia y su entorno de cada día.

- 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



CODY

Con **Cody**, un joven indígena que nos presenta a su familia, su vida de cada día, sus tradiciones y otros pueblos indígenas de Canadá.



- 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



MAMINATA

Con **Maminata**, que nos presenta Malí, su país de origen, el continente africano y las relaciones entre los países del mundo.

- 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

STORIES THAT COUNT ayuda a los alumnos a tomar decisiones financieras conscientes e informados como ciudadanos del mundo.



STORIES THAT COUNT

La educación financiera es **mucho** más que saber contar dinero.

El kit de herramientas interdisciplinar de **Stories That Count** fomenta el desarrollo de ciudadanos responsables y comprometidos.
De infantil a 3.º de primaria (de 5 a 9 años)

STORIES THAT COUNT responde a las preguntas de los niños:

- ¿Qué es el dinero?
- ¿Cómo circula el dinero en mi entorno?
- ¿Qué voy a hacer con mi dinero cuando trabaje?
- ¿Cuál es la diferencia entre una necesidad y un capricho?
- ¿Cómo puede una empresa contribuir en la mejora de mi entorno?



Con **STORIES THAT COUNT** y sus materiales «listos para enseñar», los profesores pueden ayudar a los alumnos a aprender a:

- contar su dinero
- ahorrar
- planificar
- elaborar un presupuesto
- crear una empresa
- gastar con sensatez
- contribuir en la mejora de mi entorno



stories
THAT COUNT

KINDERGARTEN

stories
THAT COUNT

GRADE 1

stories
THAT COUNT

GRADE 2

stories
THAT COUNT

GRADE 3



KITS
ESPECÍFICOS
PARA CADA
CURSO
DISPONIBLES

STORIES THAT COUNT KIT PARA K-3

- 14 historias nuevas protagonizadas por Paul, Susan, Sparky, Sandy, Maminata y Cody en formato de libro grande
- 5 ejemplares de las 14 historias en formato de libro pequeño
- 4 guías para el profesor con hojas de actividades y material impreso
- Dinero de juguete (billetes y monedas) y bandeja
- Actividades para hacer en casa con los padres
- 12 marionetas de los personajes

DISPONIBLES EN FRANCÉS • INGLÉS



LIBROS STORIES THAT COUNT

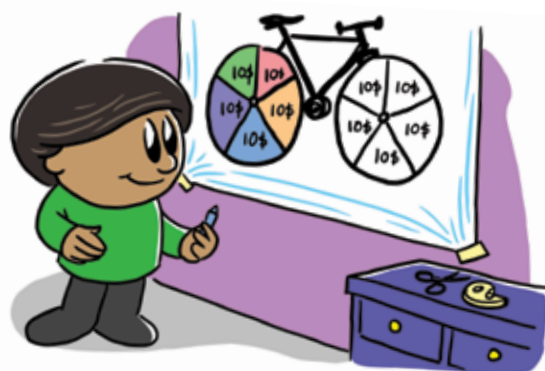
Aprende a través de historias divertidas e inspiradoras.
Creados para la enseñanza interdisciplinar.



ACTIVITY SUGGESTIONS FOR PARENTS

THE THREE JARS

- Do what Paul and Susan did. Find three jars. Have your child write his or her name on each one and label them with "Spend," "Save" and "Share." Talk with your child about a reasonably priced item that he or she would like to buy now (**spend**). Then talk about a bigger item or project for which the child would like to support (**save**). Lastly, choose a person, project that he or she would like to support (**share**). Each time your child receives some money, help



Paul draws a diagram to keep track of the money he saves to buy a bicycle.

ACTIVITIES
FOR PARENTS
AND
CHILDREN
in each
book



GUÍAS DEL PROFESOR DE STORIES THAT COUNT

Enseña educación financiera a través de las matemáticas, las ciencias sociales y el inglés.

Las actividades integran objetivos interdisciplinarios con contextos prácticos, interactivos y estimulantes para un aprendizaje progresivo.

DISPONIBLES EN **FRANCÉS** • **INGLÉS**

LEARNING ACTIVITIES 3

LEVEL: GRADE 1
STORY: THE THREE JARS
CONCEPT: SAVING, SPENDING AND SHARING

KEY CONCEPTS AND COMPETENCIES INVOLVED:

- Numeracy**
 - Adding and subtracting
 - Skip counting by 10s
- Financial literacy**
 - Saving, spending, sharing
 - Budgeting/planning
 - Value of money
- Social studies**
 - Roles and responsibilities
 - My environment
- Culture and citizenship**
 - Critical thinking
 - Collaboration
 - Sharing
- Reading and oral communication**
 - Using money and savings vocabulary and expressions

WHAT YOU NEED:

- The story in big-book format or the digital version projected on an interactive whiteboard
- Board and markers
- Banknotes (\$5, \$10 and \$20) from the toolkit
- Toolkit puppets
- Hundred chart and number line
- Copies of the handout

Apprentissage Illimité Inc.

LEARNING ACTIVITIES 4

LEVEL: GRADE 2
STORY: HELPING
CONCEPT: HELPING

ACTIVITIES • AFTER THE STORY

Calculate the amount collected. The family members sell things to earn money. Have amounts collected.

Suggestions:

- Skip count by 5s on a hundred chart or number line
- Skip count by 5s using the \$5 bills.
- Use an "in" and "out" box, e.g.,

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

a) Calculate: Mother and Grandmother... if one ticket costs \$5... that make?

I deduce that... 10 tickets will give me \$50, therefore, I think that selling 20 tickets will give me \$100.

HANDOUT 3

LEVEL: GRADE 1
STORY: THE THREE JARS
CONCEPT: SAVING, SPENDING AND SHARING

Find the banknotes and coins hidden in the picture. Draw what you find in one of the three jars.

Using a number line, count how much money is in each jar. Tell what you plan to do with each jar.

SAVE

SPEND

SHARE

- Una guía por curso, desde infantil hasta 3.º de primaria.
- La guía incluye una ficha de actividades para cada historia.
- La primera página presenta toda la información necesaria para orientar a los profesores.
- Una lista de vínculos con el plan de estudios muestra las conexiones concretas entre la educación financiera y las demás materias.

Un folleto complementa el aprendizaje asociado a cada historia y pone en práctica los conceptos de educación financiera.

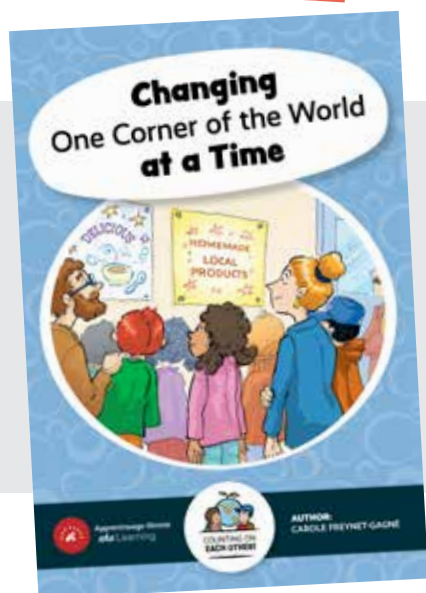


COUNTING ON EACH OTHER

EDUCACIÓN FINANCIERA

De 9 a 12 años

Una colección que contribuye a crear un mundo en el que aprendemos a generar **riqueza personal y comunitaria**, siendo conscientes de nuestro **impacto medioambiental y cultural**.



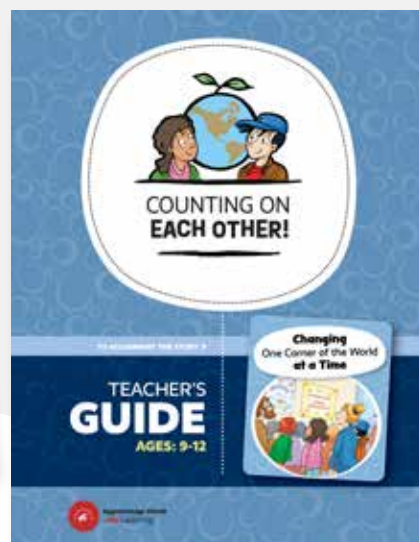
KIT : COUNTING ON EACH OTHER



12 libros con versión en audio, disponibles para su reproducción en streaming a través de *aha*-thèque



12 guías para el profesor, una por libro



Fichas



GUÍAS DEL PROFESOR

- Cada historia va acompañada de una guía para el profesor.
- Los profesores encontrarán toda la información necesaria para la planificación en las dos primeras páginas.

Los **objetivos de aprendizaje** favorecen la conexión con el plan de estudios.

Lista de **vocabulario** utilizado en las actividades

DECISIONS, DECISIONS...
AGES: 9-12

TOPIC
Making informed consumer choices

SYNOPSIS
Lisa has been saving her money to buy the equipment she needs to learn to skateboard. At the store, when Lisa falls in love with one of the more expensive boards, Samuel tries to show her the consequences of such a purchase on her plan. But the salesperson's flattering words appeal to Lisa's emotions. Will Lisa stick to her plan?

MORE THAN JUST COUNTING MONEY
Making money is one thing. Managing your behaviour around money is something else entirely. Lisa shows that making smart decisions starts with distinguishing between wants and needs, and understanding the consequences of her choices. Like Lisa, students learn strategies for making informed consumer choices, while becoming more aware of the emotions that can influence their spending habits.

LEARNING OBJECTIVES

- NUMERACY**
 - Add and subtract numbers up to 1,000
 - Add and subtract decimal numbers
- FINANCIAL LITERACY**
 - Make informed decisions
 - Learn about factors that can help or hinder goal achievement
 - Explore feelings associated with consumption
- SOCIAL STUDIES AND CITIZENSHIP EDUCATION**
 - Consider different perspectives in our choices and actions
- READING**
 - Create a story outline
 - Explore a classic text
- ORAL COMMUNICATION**
 - Express personal interpretation and opinions
 - Use persuasion skills to sell
- CROSS-CURRICULAR SKILLS**
 - Self-control
 - Critical thinking
 - Perseverance
 - Personal safety

WHAT YOU NEED

- Two dozen assorted and unusual items, if possible.

DECISIONS, DECISIONS...
AGES: 9-12

VOCABULARY

skate park	advertisement	infomercial	fearless
skateboarder	story outline	savings	flatter
have one's head in the clouds	rising star	self-control	purchase
informed decision	marketing	consumer	

ACTIVITIES

BEFORE READING

Inferring the meaning of unfamiliar words 13

Becoming aware of the emotions associated with consumption 13

DURING READING

Answering questions while reading 14

Self-control 15

Explaining the issues associated with a decision 15

Creating a story outline 18

Becoming aware of the emotions associated with consumption 19

AFTER READING

Using persuasion and emotional appeals to sell 21

Exploring the fable of The Fox and the Crow 23

HANDOUTS

Handout 1: Consumer survey 25

Handout 2: How to make a decision 26

Handout 3: Making a decision and calculating amounts 27

Handout 4: The story outline of Decisions, Decisions 28

Handout 4: ANSWER KEY 29

El objetivo de esta sección es orientar a los profesores contextualizando los conceptos de educación financiera en la historia y destacando los aspectos que deben resaltarse en el aula.
¡La educación financiera es **mucho más que simplemente contar dinero!**

El **índice** incluye una lista de sugerencias de actividades. Los profesores pueden optar por realizar algunas o todas las actividades.



Las actividades interactivas y prácticas involucran a los alumnos en la creación colaborativa de conocimientos.

Cada actividad incluye:

- Un título explicativo
- Una frase que resume la actividad (sinopsis)
- Los tres pasos que la componen:
 - (a) Establecer una conexión con el texto e involucrar a los alumnos en la actividad
 - (b) Explorar los conceptos y habilidades que aborda la actividad
 - (c) Practicar el desarrollo de habilidades y estimular la reflexión y la participación.

Una serie de iconos indican las materias que abarca la actividad:

- MATEMÁTICAS**
- EDUCACIÓN FINANCIERA**
- CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA**
- LECTURA**
- COMUNICACIÓN ORAL**
- HABILIDADES TRANSVERSALES**

AFTER READING

USING PERSUASION AND EMOTIONAL APPEALS TO SELL
Use this activity to explore the influence of persuasion and emotional appeals on consumer behaviour.

DURING READING

ANSWERING QUESTIONS WHILE READING
Discuss the story's characters and events. This step will help you understand the story better.

ACTIVITIES

BEFORE READING

INFERRING THE MEANING OF UNFAMILIAR WORDS
Give students an opportunity to learn story vocabulary.

Read a sentence aloud. Have students listen to the sentence to detect or infer the meaning of the words and expressions.

- Lisa likes to go and watch the guys having fun at the **skate park**.
This ramp was built for **skateboarders**.
- I used my **savings** to go to the show and buy a souvenir.
- Lisa wants to **sign up** for skateboarding lessons.
- This hockey player is better than last year. He is a **rising star** in the league.
- She's an adventurous, **fearless** girl.
- Lisa went into the sporting goods store. There are skateboards everywhere and her head is **spinning**.
- I have a feeling he's not telling the whole truth. He's **not being entirely honest**!
- I'm getting hungry. I'll take that lemon cookie. No, the celery one. No! **Come to think of it**, I'd prefer the lemon cookie.
- When Paul sits down and starts staring at the ceiling, I know he has his **head in the clouds**.

BECOMING AWARE OF THE EMOTIONS ASSOCIATED WITH CONSUMPTION

Help students become aware of their consumer behaviours and, at the same time, give them an opportunity to discuss money and the emotions associated with it with their classmates.

Distribute **Handout 1 - Consumer survey**. Read the instructions together. To complete the survey, read the questions and answer choices as a class, then ask students to make their own choices. Next, form small discussion groups to share answers and talk about behaviours and emotions related to consumption.

- Actividades de vocabulario y comunicación oral
- Actividades que promueven la conciencia emocional del consumidor y la resiliencia/ autoconciencia
- Actividades de aritmética

Las fichas y hojas de actividades proporcionan un marco para las actividades dirigidas por los alumnos.

Algunas de las fichas de aritmética están disponibles en más de una versión, de modo que los profesores puedan elegir la que mejor se adapte a las necesidades u objetivos de sus alumnos.

DECISIONS, DECISIONS... HANDOUT 1

CONSUMER SURVEY
Lisa's goal is to become a skateboarder. While it may sound simple, she has to decide whether to spend her money. Do you earn and spend money? Do you give your mother or father your money? Do you encourage you to buy or spend? If so, you're a consumer! You buy and use products and services. This survey can help you find out about your consumer habits.

When you earn money...
You spend it as needed.
You add it to your savings.
You give some away and you put some of it into savings.

When you want to buy something...
You find out about the product.
You consult your parents.
You ask salespeople for help.

When considering a decision to buy...
Whether it's a new product or a service, the cost of the decision is the same.
You make a plan to buy.
You borrow money.

When you want to buy something...
You find out about the product.
You consult your parents.
You ask salespeople for help.

When considering a decision to buy...
Whether it's a new product or a service, the cost of the decision is the same.
You make a plan to buy.
You borrow money.

DECISIONS, DECISIONS... HANDOUT 2

HOW TO MAKE A DECISION
Work in pairs. Imagine you're Lisa and Samuel of the sporting goods store with the aim of buying one of the skateboards shown below. Lisa has a budget of \$100. Samuel is with her to help her make a decision.

INSTRUCTIONS:
1. Decide which board is the best buy.
2. As a class or in subgroups, say which board you've chosen and why.
3. Say what helped you make your decision.
*Answers will vary.

THE ADAGIO \$30
10% off the list price of \$33.33.
BEGINNER
• A fun, sturdy board, ideal for complete novices and tricks.
• Very good quality wheels. Easy to handle.
• Heavy-duty trucks.
• Made of lightweight durable laminated wood.
• Perfect for children who have never skateboarded before.

THE ANDANTE \$59.98
10% off the list price of \$66.65.
BEGINNER/INTERMEDIATE
• Practical board for learning about the sport or doing tricks.
• Wheels hug the ground well. Easy to handle.
• Made of this board, so it's lightweight and easy to carry.
• Set of 4 additional wheels included.

THE MODERATO \$107
10% off the list price of \$117.78.
INTERMEDIATE/ADVANCED
• A fun, sturdy board, ideal for complete novices and tricks.
• Very good quality wheels. Easy to handle.
• Heavy-duty trucks.
• Made of lightweight durable laminated wood.

THE ALLEGRO \$300
10% off the list price of \$330.
ADVANCED
• Pro board. Superior quality manufacturing.
• Easy to handle and able to withstand weight and impact.
• Quality wheels.
• Carrying bag and repair tools included.



Apprentissage Illimité
aha Learning

¡Estamos orgullosos de haber
enriquecido el ambiente cultural
del colegio y las aulas durante casi

30 AÑOS!



www.aha-learning.ca