



Apprentissage Illimité
aha Learning

CATALOGUE



apprentissage.ca/fr





LITTÉRATIE EN FRANÇAIS

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



LITTÉRATIE EN ANGLAIS

SPEAK UP • WELL-PLAYED!	18
• JEUX DE CARTES	20
VOYAGE	24



LITTÉRATIE EN ESPAGNOL

LA COLECCIÓN DÍGALO • JEUX DE CARTES	22
--	----



LITTÉRATIE FINANCIÈRE

LES CONTES QUI COMPTENT	28
BONS COMPTES, BONS AMIS!	32



LECTURE

VOYAGE	24
ENFANT DE LA PLANÈTE	27



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



Apprendre le français **par le jeu**, accompagné au quotidien par **deux petits personnages créatifs et débrouillards** : une **équation gagnante!**

- Petite enfance
- Classes de maternelle à 2^e année, FLP, FLS
- Classes d'accueil du programme ILSS



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 livres**, chacun contenant 10 histoires. Chaque phrase des histoires est appuyée d'une illustration.
- **1 nouveau guide pédagogique** qui recèle un trésor d'activités multimodales
- **20 chansons** qui accompagnent chaque livre
- **16 capsules vidéo**
- **24 jeux « Amuse-toi bien »** avec tutoriel
- **20 bandes dessinées** pour que la famille participe dans l'apprentissage
- **5 marionnettes** pour créer des histoires



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



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



DISPONIBLE EN FRANÇAIS • ANGLAIS

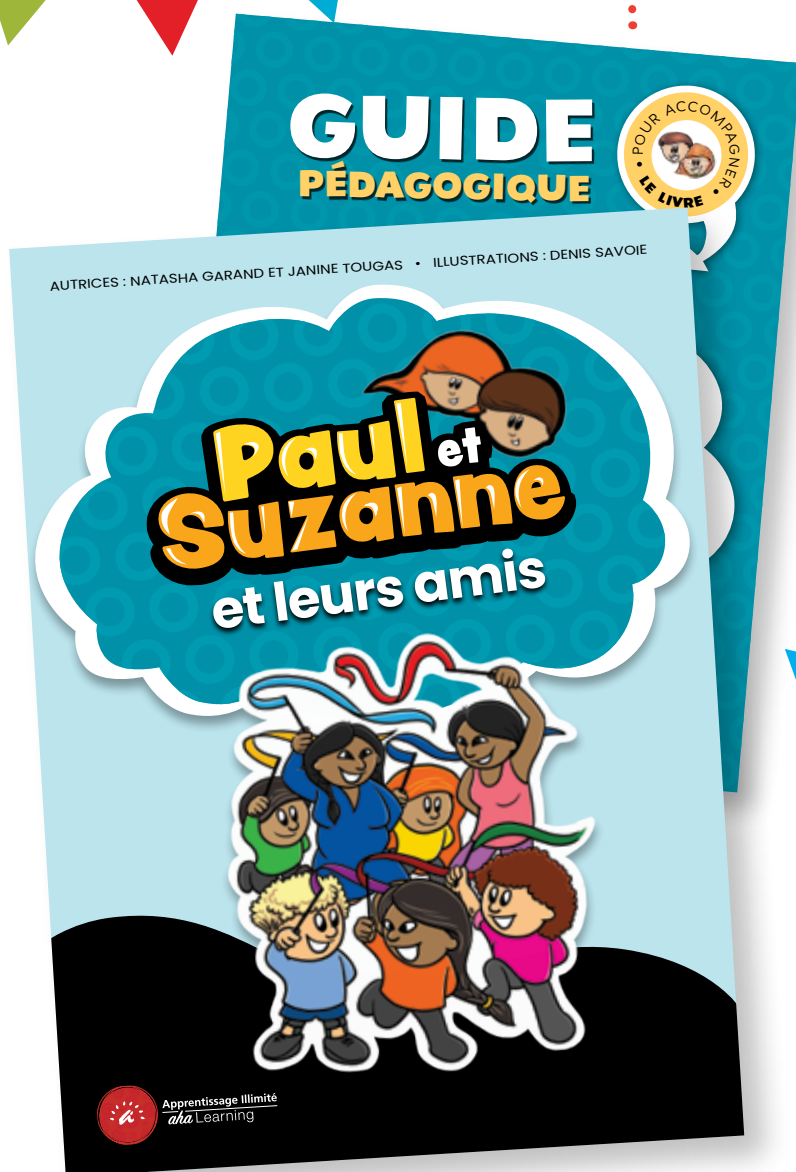


PAUL ET SUZANNE ET LEURS AMIS

Paul et Suzanne sont de retour... avec leurs amis!

Un tout nouveau grand livre et un guide qui aborde le vivre ensemble dans la diversité : langue, culture, condition physique, neurodivergence.

- Grand livre
- Guide pédagogique



Janine Tougas continue de faire battre le cœur de Paul et Suzanne en collaborant avec Natasha Garant qui met à profit son expérience en tant que psychologue scolaire.



Les
MOTS
pour le
DIRE!

1

**BIEN
JOUÉ!**Niveaux
A1-A2Pratique de
la grammaire
à l'oralActivités et
feuilles
reproductibles**GUIDE D'ANIMATION DE
LA COMMUNICATION ORALE
EN CLASSE DE LANGUE**

ACTIVITÉS CONÇUES PAR HAYDÉE SILVA

Apprentissage Illimité
aha LearningLes
MOTS
pour le
DIRE!**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

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

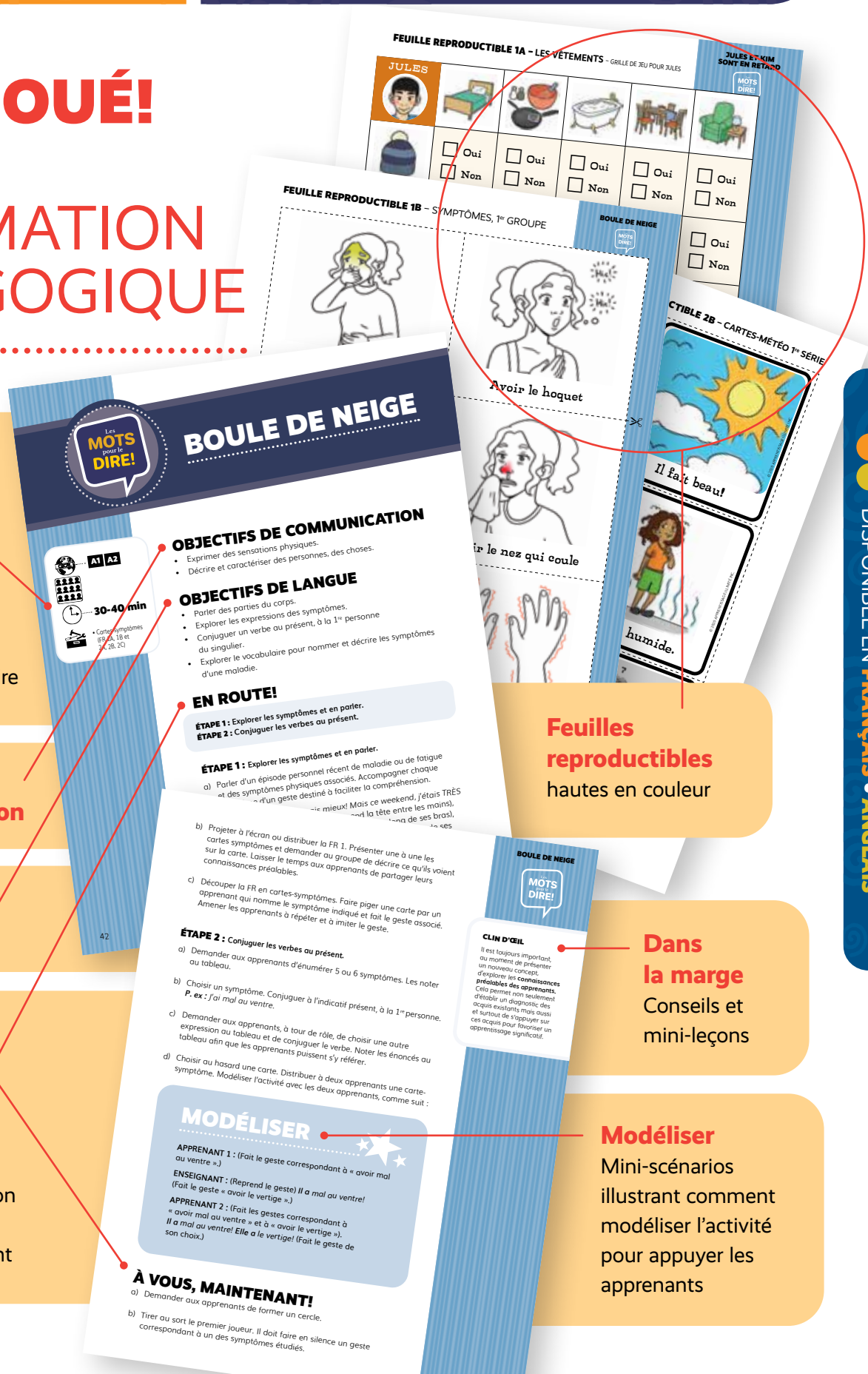
Étapes de l'apprentissage de la langue :

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

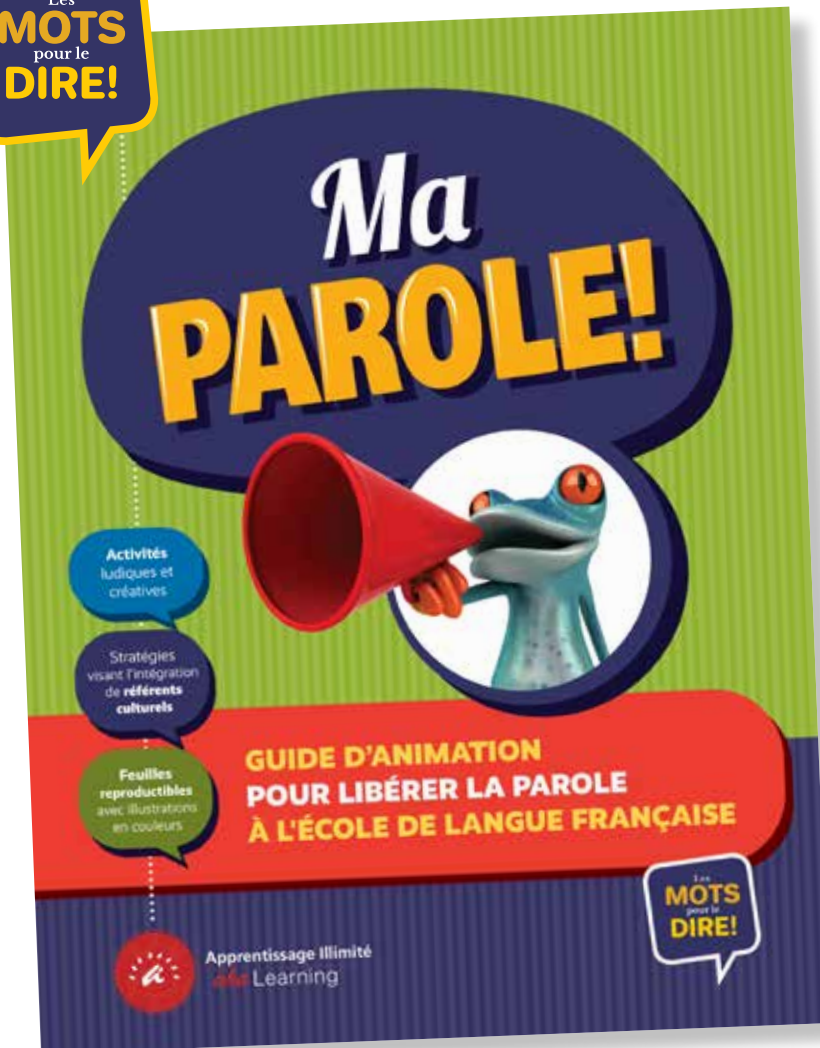
Feuilles reproductibles hautes en couleur

Dans la marge Conseils et mini-leçons

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



Les
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
- FR 2 : Qualités d'un instructeur
- FR 3 : Créer un tutoriel

OBJECTIFS DE LANGUE

LAISSE-MOI TE DIRE COMMENT FAIRE

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

EXEMPLES DE CONSEQUENCES FARFELUES POUR JACQUES A DIT :

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

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 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 immobile. Les élèves qui exécutent la 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 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.





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 ».

	FR	ANG	ESP
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)	●		●
Verbes pronominaux (8 à 88 ans)	●		
Verbes en « IR » (8 à 88 ans)	●		
Verbes en « ER » (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!

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

FR • ANG • ESP

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)

FR • ANG • ESP

JEU PLACE AUX VERBES!

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

Les
MOTS
pour le
DIRE!

JEUX DE CARTES

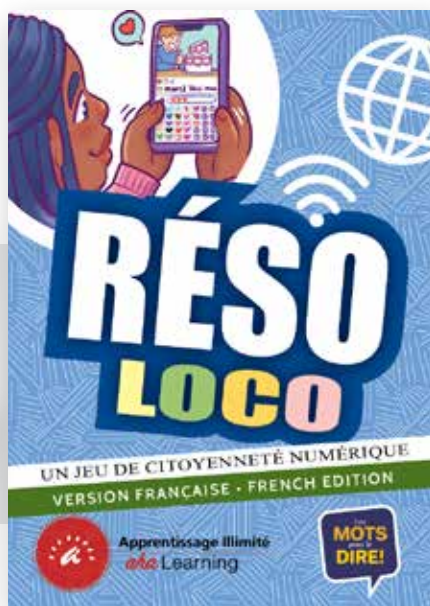


JEU ÉCOLOCO!

Activités de
communication orale
et bonnes pratiques
écologiques.

104 cartes

- Cartes bonne action
- Cartes directives



JEU RÉSOLOCO!

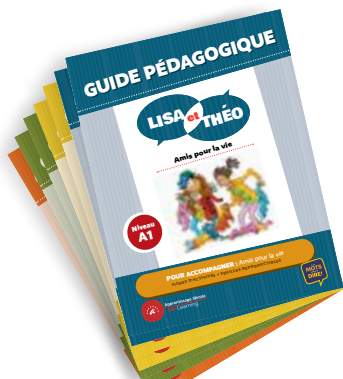
Activités de
communication orale et
citoyenneté numérique.

104 cartes

- Cartes bonne action
- Cartes directives



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 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

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

Feuilles
reproductibles
incluses!

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

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?

Une
approche
actionnelle
favorise la
réflexion.

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

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 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 au tableau. Modélisez la demande de l'aide. Éventuellement, amenez les apprenants à formuler des questions.

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.

- 4) Choisissez un premier apprenant qui pique l'histoire. Formulez une question soit pour demander de l'aide soit pour offrir de l'aide.

Exemple d'échange :

APPRENTISSAGE 1 : Je dois nettoyer les fenêtres.

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

JE M'EXPRIME

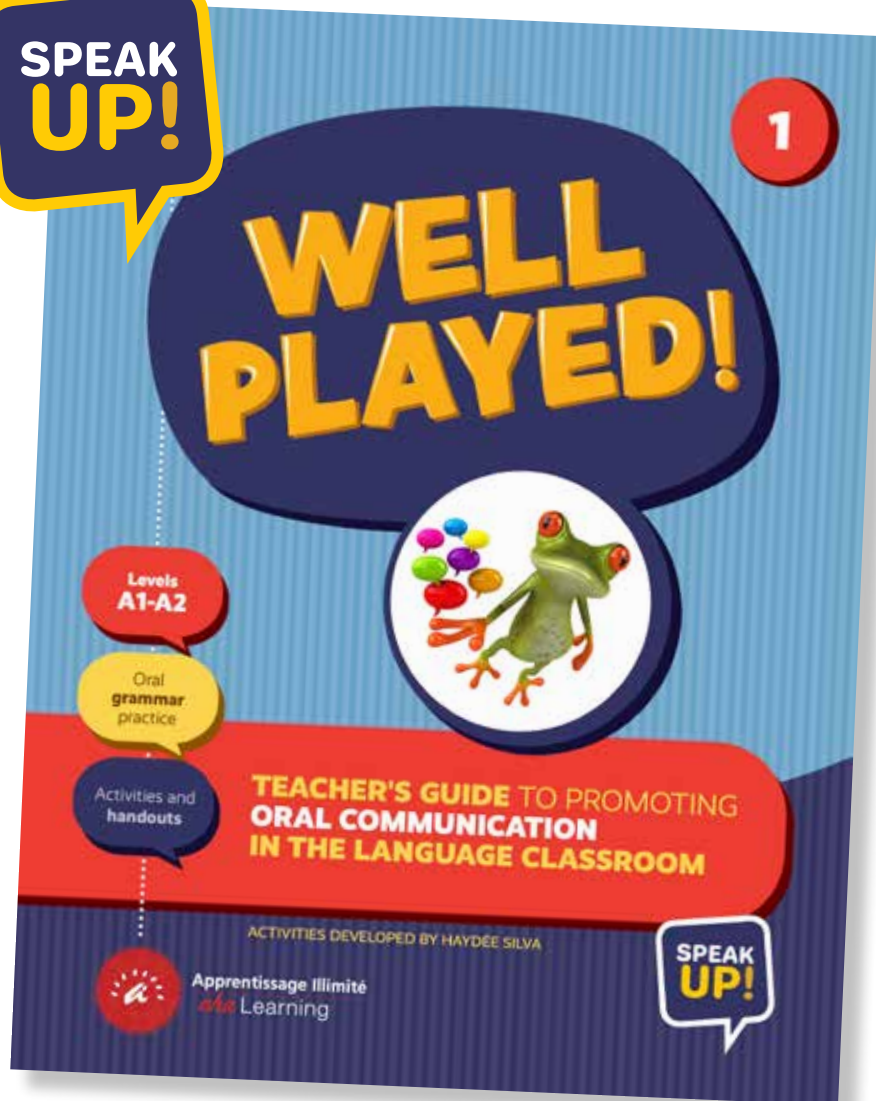
Donnez l'occasion aux apprenants de s'exprimer sur les sujets suivants, en grand groupe ou en sous-groupes.

- Aimes-tu faire de la cuisine? Qu'est-ce que tu aimes cuisiner?
- Si tu ne fais pas de cuisine lequel des mets préférés aimerais-tu cuisiner?
- Qui pourrait t'enseigner la cuisine?
- As-tu déjà gâché une recette? Raconte.

J'ENTRE EN SCÈNE

Reinvestissez 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.

SPEAK
UP!

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

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

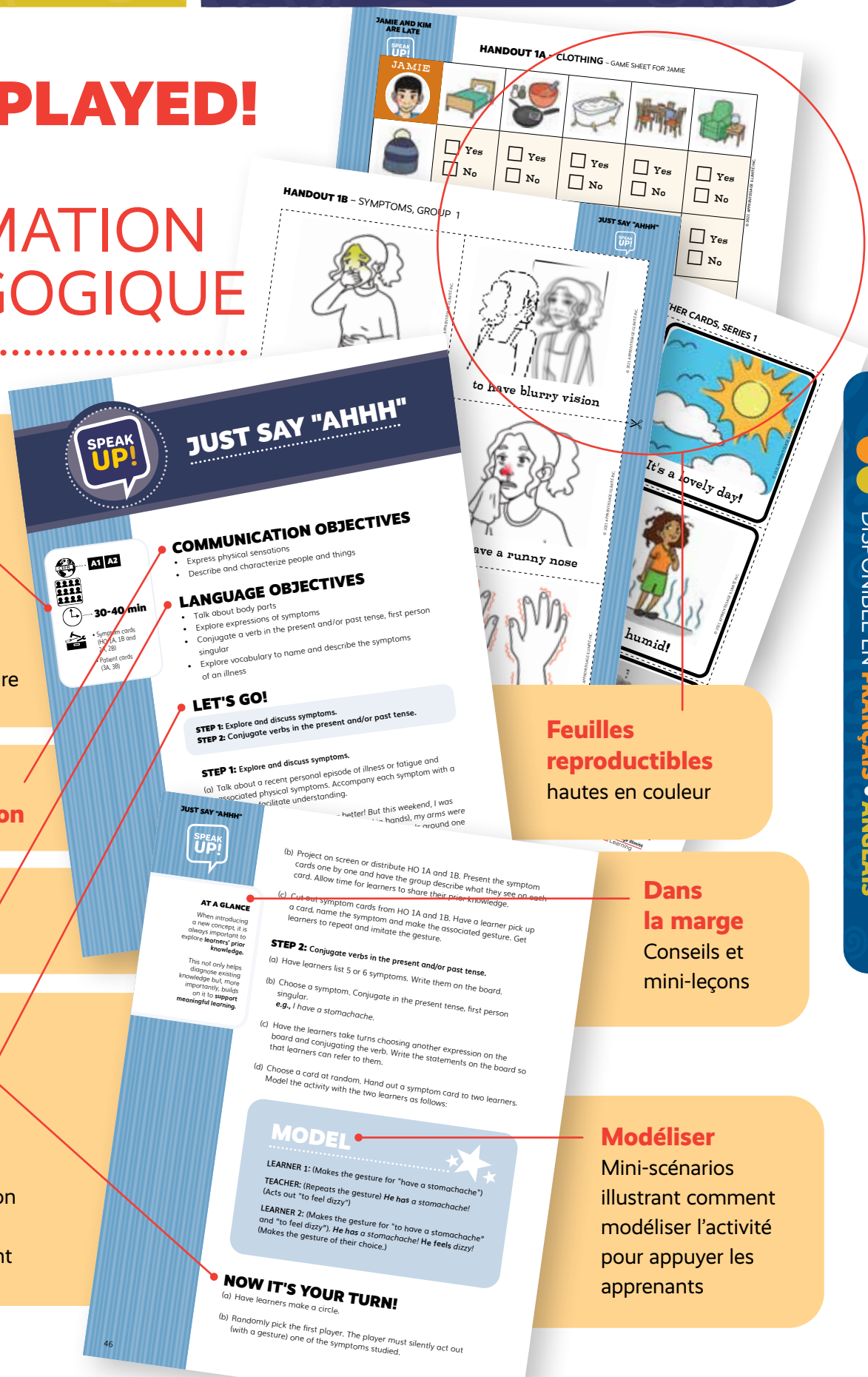
Étapes de l'apprentissage de la langue :

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

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!

JOUER,
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)

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!



FRANÇAIS • ANGLAIS



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)

FRANÇAIS • ANGLAIS • ESPAGNOL

¡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 ».

- **La escuela** (L'école – 4 à 8 ans)
- **Las emociones** (Les émotions – 4 à 8 ans)
- **Alimentos** (La nourriture – 4 à 8 ans)
- **El verbo "tener"** (Le verbe « tener » – 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 CUENTE 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 ».



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**



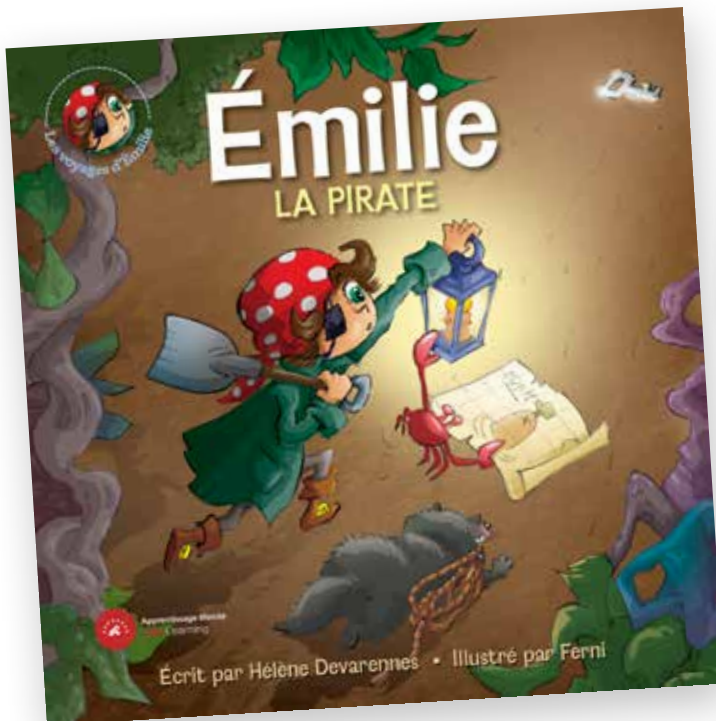
Janine Tougas donne vie à des questions profondément humaines et vulgarise des concepts complexes avec créativité et humanisme.

« 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



LITTÉRATURE POUR ENFANTS



LES VOYAGES D'ÉMILIE LA SÉRIE

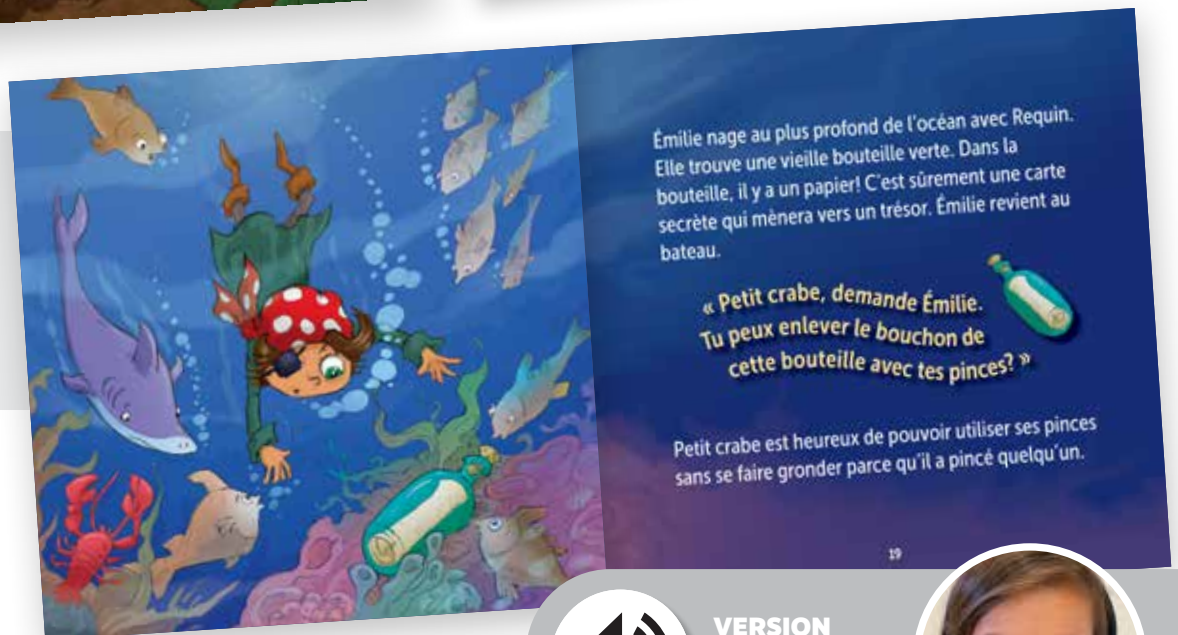
Auteure :
Hélène Devarennès
Illustrateur : Ferni

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

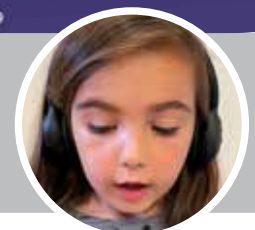
Laissez-vous entrainer dans l'imaginaire de la petite Émilie qui trouve toujours moyen de se divertir pendant les moments d'ennui!



Originaire 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.



VERSION
AUDIO
DISPONIBLE!





LITTÉRATURE POUR ENFANTS



Micah! Partons à l'aventure!

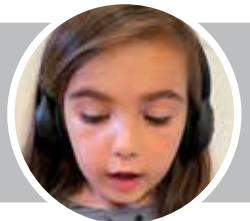
Un tout premier livre par Micah Baribeau, pour accompagner son album musical solo *Micah! Joue de la musique*.

Écoutez les chansons en ligne et chantez avec Micah, tout en suivant l'histoire dans le livre!

Micah est auteur-compositeur, comédien et danseur de gigue franco-manitobain, spécialisé dans la musique pour le jeune public.



SUIVEZ
AVEC LA
VERSION
AUDIO!





ENFANT DE LA PLANÈTE

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

- 20 pages
- 6 à 9 ans



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



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



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 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**

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

DISPONIBLE EN FRANÇAIS • ANGLAIS



Les trois tirelires



Contes compléments

Apprentissage Multimédia Inc.

Concept : Épargner, dépenser et partager

Auteure : Janine Tougas
Illustrations : Denis Savoie

QUESTIONS D'ACTIVITÉS POUR



DISPONIBLE EN **FRANÇAIS** • **ANGLAIS**

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 aimerait **épargner**. Choisissez enfin une personne, une activité ou un projet qu'il ou elle voudrait appuyer (**partager**). Écrivez sur chaque article pour lequel un quelconque des trois est nécessaire. Chaque fois que votre enfant reçoit de l'argent, aidez-le à décider si et comment dépenser, épargner ou partager. Discutez avec lui ou elle de la façon dont il ou elle atteint ses objectifs et



Paul dessine un diagramme pour tenir compte des épargnes qu'il fait en vue d'acheter sa bicyclette.

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



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.

DISPONIBLE EN FRANÇAIS • ANGLAIS

FICHE D'ACTIVITÉS 3

NIVEAU : 1^{re} ANNÉE
HISTOIRE : LES TROIS TIRELLES
CONCEPT : ÉPARGNER, DÉPENSER ET PARTAGER

NOTIONS ET COMPÉTENCES VISÉES :

- Numeratie**
 - 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^e ANNÉE
HISTOIRE : POUR AIDER L'AMIE
CONCEPT : L'ENTRAIDE COMME VERTU

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 une droite numérique
- Compter par bonds de 5 au moyen de billets de 5 \$, 10 \$ et 20 \$
- 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 qu'elles vendent 10 \$.

b) Discutez : Les élèves de la classe ont des objets à vendre. Les élèves de la classe ont des objets à vendre.

FICHE REPRODUCTIBLE 3

NIVEAU : 1^{re} ANNÉE
HISTOIRE : LES TROIS TIRELLES
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 tirelle. Raconte ce que tu comptes faire avec chaque tirelle.

ÉPARGNER **DÉPENSER** **PARTAGER**

- Un guide par niveau M à 3.
- Le guide propose une fiche d'activités pour chaque histoire.
- La 1^{re} 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.



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**.



Heureusement que Lisa a pris tout l'argent de sa tirelire, son billet de 20 \$ n'aurait pas suffi. Elle donne l'argent au caissier et puis part avec son père qui l'attend.

— Ça fera 26,60 \$, madame, dit le caissier.

Madame Lagassé paie à son tour avec un billet de 50 \$ et le caissier lui remet un billet de 20 \$ et de la monnaie.

C'est le billet de 20 \$ de Lisa.

17



Un billet de 20 \$. C'est mon jour de chance!, s'exclame Lisa.

— Ce n'est pas de la chance!, dit madame Lagassé. Tu as travaillé bénévolement tous les samedis matin. Le Comité de hockey te remercie pour ton dévouement et ton engagement envers le Club.

27



Le mercredi suivant, la cantine offre pour dîner de la soupe au poulet. Un peu partout dans l'école des affiches en font la promotion : « Venez acheter un bol de soupe au poulet faite maison à base de produits locaux! » Les élèves sont intrigués et même les enseignants en parlent entre eux.



La cloche de midi sonne. Les élèves se dirigent vers la salle à dîner. Madame Johnson est derrière le comptoir de la cantine, pendant que Samuel, Natalie, Théo et Lisa attendent les élèves pour dévoiler le mystère derrière les affiches. Samuel monte debout sur une chaise et s'adresse à tous.

18

— Aujourd'hui au menu : la soupe au poulet, toujours aussi savoureuse et réconfortante faite avec des produits locaux.

Lisa monte à son tour sur une chaise.

— Nous servirons dorénavant la soupe dans des bols lavables. Il s'agit d'un cadeau très généreux du Café du Coin. Ils nous ont également donné des assiettes et de la cutellerie. Nous aimerions les remercier publiquement.



19



BONS COMPTES, BONS AMIS! LA TROUSSE



12 livres avec version audio 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 inus si possible.

VOCABULAIRE

un planchodrome	à bien y penser	un consommateur	flatter
un rouliplanchiste	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

APRÈS LA LECTURE

CONVAINCRE ET SUSCITER UNE ÉMOTION POUR VENDRE

Après avoir lu le texte, les élèves créent une publicité pour explorer l'influence de la lecture sur nos comportements de consommation.

PENDANT LA LECTURE

RÉPONDRE À DES QUESTIONS AU FIL DE LA LECTURE

Discutez avec les élèves au fil de la lecture.

ACTIVITÉS

AVANT LA LECTURE

DÉDUIRE LE SENS

Proposez aux élèves une occasion pour découvrir le vocabulaire de l'histoire.

Lisez à l'oral une phrase. Invitez les élèves à écouter la phrase pour déceler ou déduire la signification des mots et des expressions.

- Elle aime aller voir les gars et les filles planchistes s'amuser au **planchodrome**. Cette rampe a été construite pour les **roulanchistes**.
- Mes **économies** m'ont permis d'aller au spectacle et d'acheter un souvenir.
- Lisa veut **s'inscrire** à un cours de rouli-roulant.
- Ce joueur de hockey est meilleur que l'an dernier. Il est une **étoile montante** de la ligue.
- Elle est une grande aventurière, elle n'a pas **froid aux yeux**.
- Lisa est entrée dans le magasin de sport. Il y a des planches à roulettes partout. Elle a la **tête qui tourne**.
- J'ai l'impression qu'il ne dit pas toute la vérité. Il est un **tantinet malhonnête**!
- Je commence à avoir faim. Je vais prendre ce biscuit au citron. Non, celui au céleri. Non! **À bien y penser**, je vais prendre le biscuit au citron.
- Quand Paul s'assoit et se met à fixer le plafond, je sais qu'il est **dans la lune**.

SE CONSCIENTISER AUX ÉMOTIONS LIÉES À LA CONSOMMATION

Éveillez les élèves à leurs comportements comme consommateurs et, du même coup, offrez-leur une occasion de discuter avec leurs pairs de l'argent et des émotions qui s'y rattachent.

Distribuez la **fiche 1 – Sondage du consommateur et de la consommation**. Lisez ensemble les directives. Pour compléter le sondage, lisez les questions et choix de réponses en groupe-classe, puis demandez aux élèves de faire seuls leurs choix de réponses. Par la suite, formez de petits groupes de discussion pour partager les réponses et parler des comportements et des émotions dans le contexte de la consommation.

- 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 PRIMO, LA MEZZO OU L'EXCEL?

FICHE 1

SONDAGE DU CONSOMMATEUR ET DE LA CONSOMMATION

Consignes : 1. Lis la question. 2. Choisis la réponse qui te semble la plus juste. 3. Apprends à connaître ton consommateur.

ADAGIO 30 \$

ANDANTE 59,99 \$

MODERATO 107 \$

ALLEGRO 360 \$

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



Apprentissage Illimité
aha Learning

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

30 ANS!



apprentissage.ca/fr