



Nanouig

Le concentré

INGREDIENTS :

- Graphisme
- Temps
- Découpage
- Recettes
- Comptines
- Couleurs
- Formes
- Anglais
- Coloriage
- Nombres

100% Idées Nanouig

A utiliser
Sans modération

Ce document présente un concentré
des 43 Nanoug'bouquins numériques
résumés sous forme de tableau
indiquant pour chacun :

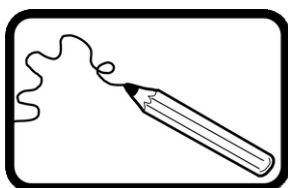
- La couverture et le nom du bouquin
- Le type d'activité
- Les niveaux concernés
- Les principaux objectifs pédagogiques
- Quelques informations sur le contenu
- Un bouton **CLIC** qui vous dirigera vers ma librairie si vous voulez davantage de renseignements

LES CATEGORIES

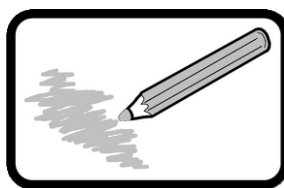
Sur chaque bouquin, un ou plusieurs logos indiquent le type d'activité abordée.



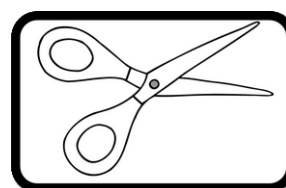
Comptines, poésies



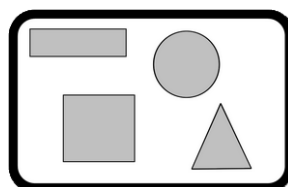
Graphisme



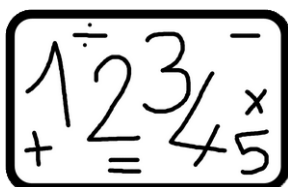
Coloriage



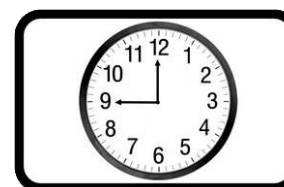
Découpage



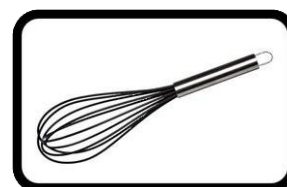
Formes



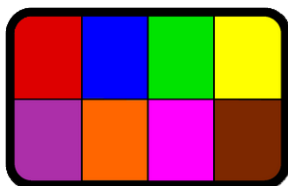
Nombres



Temps



Recettes

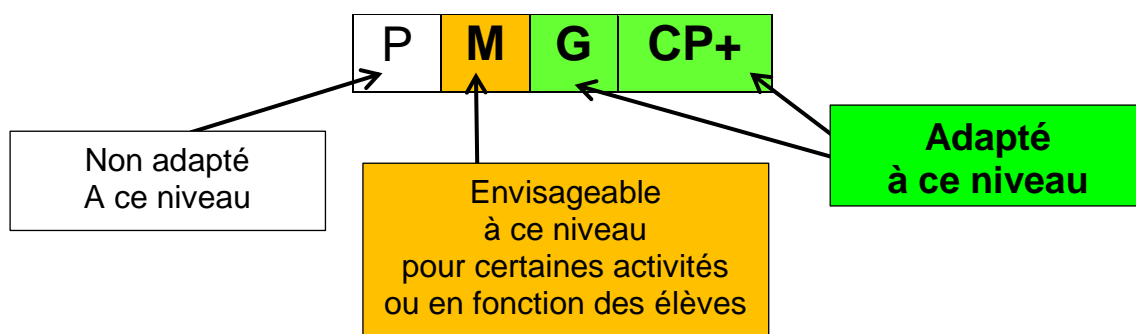


Couleurs



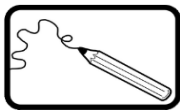
Anglais

LES NIVEAUX : code 3 couleurs

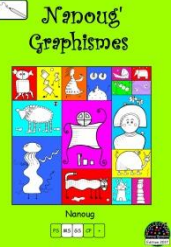
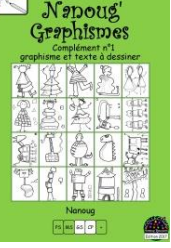

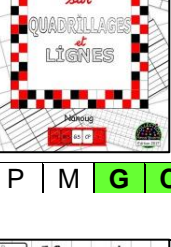
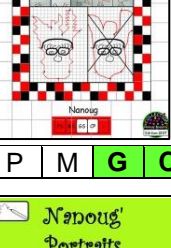



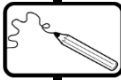

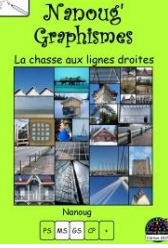
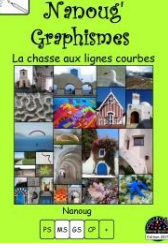


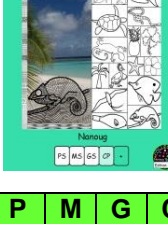
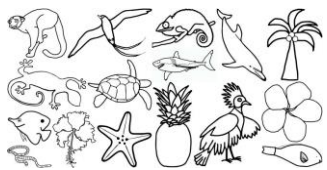
LA COLLECTION DES 43 NANOUG'BOUQUINS

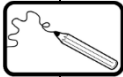
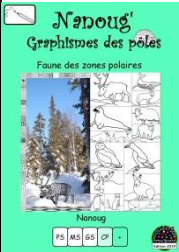
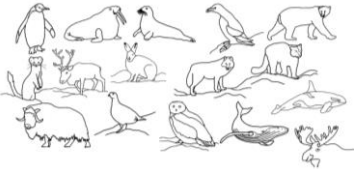
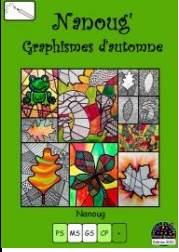
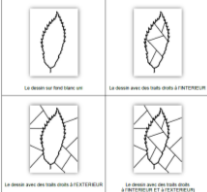
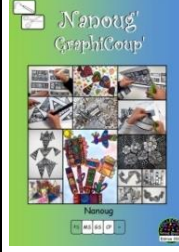
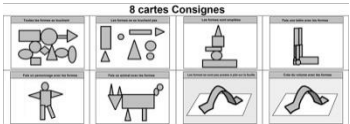



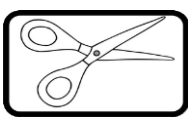


GRAPHISME

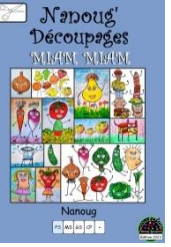
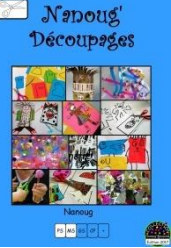
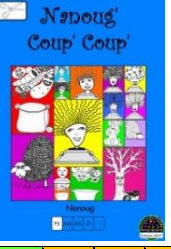
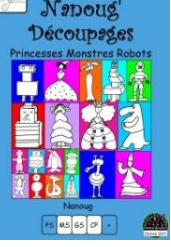
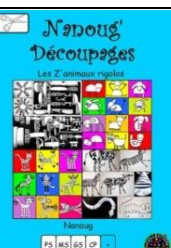
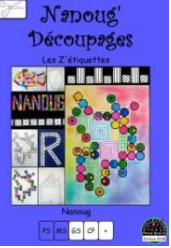
Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
	<p>Nanou'GRAPHISMES Objectifs : aborder les tracés de base du graphisme, par le corps, le jeu, l'action, la manipulation, les créations à plat ou en volume, s'entraîner au tracé des graphismes de base, exercer sa créativité. Des idées d'activités préparatoires pour aborder quelques signes graphiques de base et créer des images mentales •par la mise en action du corps, ou par le jeu •par la représentation avec des objets •par la représentation « dessinée » des situations vécues •par la création plastique à plat ou en volume</p>	CLIC
<p>P M G CP+</p>	<p>Des fiches pour s'entraîner (lignes verticales, horizontales, obliques, ronds, ponts, vagues, boucles) en continuant les tracés proposés et de façon dirigée, mais qui laissent également place à la créativité puisque l'enfant est invité à compléter et enrichir le dessin selon son imagination.</p>	
	<p>Nanou' GRAPHISMES Complément n°1 GRAPHISME ET TEXTE A DESSINER Objectifs : S'entraîner au tracé des graphismes de base, exercer sa créativité, comprendre un petit texte entendu ou lu, traduire en dessin les éléments pertinents d'un texte entendu ou lu.</p> <p>2 utilisations possibles de chaque fiche : -continuer les graphismes puis compléter le dessin à sa guise (détails, décor, couleurs...) -continuer les graphismes puis compléter le dessin en respectant les indications données dans un petit texte court, donné oralement (MS/GS) ou par écrit (CP).</p>	CLIC
<p>P M G CP+</p>		
	<p>Nanou'GRAPHISMES SUR MESURE Objectifs : S'entraîner au tracé des graphismes de base, exercer sa créativité. Spécificité de ce fichier : vous fabriquez vos fiches sur mesure ! Des fiches au degré de difficulté modulable et adaptable selon •le niveau de la classe •les capacités de l'élève •vos objectifs •le moment de l'année scolaire Vous fabriquez la fiche qui vous convient en faisant varier •le dessin proposé à l'enfant •les signes graphiques de base à utiliser •le nombre de signes graphiques à utiliser</p>	CLIC
<p>P M G CP+</p>		
	<p>Nanou'TRACÉS SUR QUADRILLAGES ET LIGNES Objectifs : apprendre à se repérer dans les carreaux les lignes, les interlignes d'une page. Pour apprivoiser progressivement ces labyrinthes géométriques que sont les cahiers avec leurs carreaux, leurs lignes, leurs interlignes ...</p> <ul style="list-style-type: none"> •Une introduction, expliquant la démarche mise en œuvre •Des activités de motricité, à faire en groupe, pour intégrer le concept à partir de son corps tout entier. Que ce soit en salle de motricité ou en extérieur, ces jeux, à partir de cordes, mettront l'enfant en situation et lui feront prendre conscience de manière concrète de concepts au départ assez abstraits... •Un modèle de programmation, sur l'année, sous forme d'une grille déclinée en 5 périodes, distinguant les objectifs visés, le programme de motricité, la représentation, les activités collectives et le renvoi aux fiches concernées. •Le « petit cahier de tracés sur quadrillages », à photocopier au fur et à mesure de la progression, qui comprend deux types d'exercices, les premiers étant à faire en « dirigé », les seconds étant des réinvestissements en autonomie. 	CLIC
<p>P M G CP+</p>		
	<p>Nanou'GRAPHISMES SUR QUADRILLAGES ET LIGNES Objectifs : apprendre à se repérer dans les carreaux les lignes, les interlignes d'une page. Pour apprivoiser progressivement ces labyrinthes géométriques que sont les cahiers avec leurs carreaux, leurs lignes, leurs interlignes ...</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tracer des traits en suivant les lignes verticales d'un quadrillage ou d'une réglure •Tracer des traits en suivant les lignes horizontales d'un quadrillage ou d'une réglure •Tracer des traits obliques de l'angle d'une case à l'angle opposé (diagonale) •Faire preuve d'imagination et de création (ajouter des éléments pour créer un personnage, un animal) •Continuer un modèle proposé •Colorier dans des cases, créer des algorithmes de couleur 	CLIC
<p>P M G CP+</p>		
	<p>Nanou' PORTRAITS Objectifs : enrichir le répertoire graphique des détails liés au visage, apprendre à les tracer en suivant des étapes chronologiques (entre 2 et 5 étapes), enrichir les créations personnelles de l'enfant. Un matériel à usage individuel ou collectif qui permet •un travail en autonomie ou dirigé par l'enseignant •un travail individuel ou en petit groupe •un travail sur des cartes différentes pour chacun (jeu Les voisins) ou communes à tous (jeu Les frères) •un travail sur des cartes ciblées par l'enseignant ou aléatoires par tirage au sort •des résultats individuels tous différents même avec les mêmes cartes au départ</p> <p>Des centaines de portraits possibles, en faisant varier la forme du visage, les yeux, les cheveux, les oreilles, le nez, la bouche</p>	CLIC
<p>P M G CP+</p>		

Livre Niveaux 	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES PRINCESSES MONSTRES ROBOTS Objectifs : S'entraîner au tracé des graphismes de base sur un thème spécifique : princesses, monstres et robots</p> <p>Chaque fiche comporte plusieurs phases : -une phase « obligatoire » dirigée avec un tracé à continuer -une phase « facultative » qui permet de développer la création et l'imagination en continuant le dessin à sa guise. 3 séries de 7 fiches : les mêmes dessins de base (7 princesses, 7 monstres, 7 robots) sont déclinés en 3 versions pour moduler la difficulté. -21 fiches destinées plutôt aux enfants de Moyenne Section (Les tracés à continuer sont espacés. L'enfant peut utiliser une feutre moyen ou un gros feutre.) -21 fiches destinées plutôt aux enfants de Grande Section (Les tracés à continuer sont rapprochés et nombreux. L'enfant doit utiliser un feutre très fin ou un crayon de papier bien taillé) -21 fiches avec des dessins vierges pour créer vos propres fiches</p>	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES LA CHASSE AUX LIGNES DROITES Objectifs : observer, rechercher, identifier, apprendre à tracer, prolonger, relier des lignes droites.</p> <p>-6 fiches d'activités détaillées et illustrées -28 photos + 28 calques +6 pêle-mêle pour observer, identifier, reproduire des lignes droites -28 fiches de graphisme pour apprendre à tracer des lignes droites horizontales, verticales, obliques, plus ou moins espacées + un prolongement créatif -28 modèles de base pour apprendre à prolonger, relier, ajouter des lignes droites et ainsi transformer le modèle de base + un prolongement créatif -des petits bonus surprise ... Et si vous partez avec vos élèves à la "chasse aux lignes droites", vous pourrez compléter votre banque d'images avec vos propres photos et les exploiter en vous inspirant des activités proposées...</p>	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES LA CHASSE AUX LIGNES COURBES Objectifs : observer, rechercher, identifier, apprendre à tracer, prolonger, relier des lignes courbes</p> <p>-6 fiches d'activités détaillées et illustrées -28 photos + 28 calques (correspondant aux lignes courbes de la photo) + 6 pêle-mêle pour observer, identifier, reproduire des lignes courbes -28 fiches de graphisme pour apprendre à tracer des lignes courbes+ un prolongement créatif -28 modèles de base (créés à partir des calques auxquels ont été rajoutés des yeux) pour apprendre à prolonger, relier, ajouter des lignes courbes et ainsi transformer le modèle de base en personnage ou animal amusant. Et si vous partez avec vos élèves à la "chasse aux lignes courbes", vous pourrez compléter votre banque d'images avec vos propres photos et les exploiter en vous inspirant des activités proposées...</p>	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES LA CHASSE AUX RONDS Objectifs : observer, identifier, photographier, reproduire, s'exercer au tracé des ronds (ou cercles), transformer pour créer une nouvelle composition avec ou sans modèle</p> <p>-6 fiches d'activités détaillées et illustrées -24 photos + 24 calques +6 pêle-mêle pour observer, identifier, reproduire des ronds -24 fiches de graphisme format A4 pour apprendre à tracer des ronds+ un prolongement créatif -24 fiches de base (A4) + 24 modèles (A6). Il s'agira d'intégrer les ronds du modèle de base dans une composition figurative ou simplement décorative. L'enfant pourra ajouter des ronds, des lignes, des formes, des éléments figuratifs, des motifs graphiques, pour créer une nouvelle composition</p>	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES DU PRINTEMPS Objectifs : s'entraîner à la précision dans des tracés de base du graphisme (lignes verticales, horizontales, obliques, ronds, ponts, vagues, boucles, spirales) sur le thème spécifique du printemps avec de jolies fleurs et de drôles de petites bêtes...</p> <p>4 séries de 8 fiches (FLEURS Niveau 1. FLEURS Niveau 2. PETITES BÊTES Niveau 1. PETITES BÊTES Niveau 2.</p> <p>1/ Phase dirigée : Suivre les pointillés pour repasser ou continuer les tracés de base. Etre appliqué et concentré. 2/Phase créative : Enrichir le dessin en laissant parler son imagination (Compléter des formes, dessiner des éléments figuratifs et/ou décoratifs, ajouter des gommettes...) puis mettre en couleur en choisissant ses outils et médiums (crayons de couleur, feutres, pastels, encre, peinture...)</p>	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES DES ÎLES Objectifs : s'entraîner à la précision dans des tracés de base du graphisme (lignes verticales, horizontales, obliques, ronds, ponts, vagues, boucles, spirales) sur le thème spécifique de la faune et la flore des îles tropicales Découvrir quelques éléments de la faune et de la flore des îles ou des zones tropicales Réaliser des compositions plastiques en utilisant différents médiums et outils imposés ou librement choisis (coloriage, peinture, découpage, collage...)</p> <p>-16 dessins au trait noir sur le thème de la faune et la flore des îles tropicales présentés en plusieurs formats SERIE 1 : Format A4 SERIE 2 : Format carré (2 carrés 9x9 et 1 carré 18x18) -5 exemples d'activités à partir des fiches et cartes.</p> 	CLIC

Livre Niveaux 	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES DES PÔLES</p> <p>Objectifs : s'entraîner à la précision dans des tracés de base du graphisme (lignes verticales, horizontales, obliques, ronds, ponts, vagues, boucles, spirales) sur le thème spécifique de la faune et la flore des zones polaires</p> <p>Découvrir quelques éléments de la faune et de la flore des zones polaires</p> <p>Réaliser des compositions plastiques en utilisant différents médiums et outils imposés ou librement choisis (coloriage, peinture, découpage, collage...)</p> <p>-16 dessins au trait noir sur le thème de la faune et la flore des zones polaires présentés en plusieurs formats SERIE 1 : Format A4 SERIE 2 : Format carré (2 carrés 9x9 et 1 carré 18x18) -5 exemples d'activités à partir des fiches et cartes.</p> 	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHISMES D'AUTOMNE</p> <p>Objectifs : s'entraîner à la précision dans des tracés de base du graphisme (lignes verticales, horizontales, obliques, ronds, ponts, vagues, boucles, spirales) sur le thème spécifique de l'automne.</p> <p>-Découvrir quelques éléments liés à la saison de l'automne</p> <p>-Réaliser des compositions plastiques en utilisant différents médiums et outils imposés ou librement choisis (coloriage, peinture, découpage, collage...)</p> <p>-Se situer dans l'espace : Identifier l'espace intérieur d'un dessin figuratif et l'espace extérieur à celui-ci. Utiliser les marqueurs spatiaux tels que « à l'intérieur de », « à l'extérieur de », « dedans », « en dehors ». Rester à l'intérieur d'un espace délimité par des traits et ne pas en dépasser le contour</p> <p>36 dessins au trait noir : 8 feuilles d'arbre, 12 végétaux, 6 animaux. -Pour chaque dessin, 4 versions proposées Le dessin sur fond blanc uni Le dessin avec des traits droits à l'INTERIEUR Le dessin avec des traits droits à l'EXTERIEUR Le dessin avec des traits droits à l'INTERIEUR ET à l'EXTERIEUR</p> 	CLIC
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'GRAPHICOU</p> <p>Objectifs : s'exercer de façon ludique et créative au tracé de divers graphismes, libres ou imposés, et s'entraîner à la maîtrise du découpage sur des formes plus ou moins complexes.</p> <p>Se familiariser avec les formes, les grandeurs, la représentation et l'organisation dans l'espace, la numération. Améliorer l'observation, la coordination des gestes (découpage, coloriage, collage), l'anticipation, la réflexion, la coopération, l'organisation et la créativité !</p> <p>Une infinité de créations possibles, individuelles ou collectives, en 2D ou 3D</p> <p>-18 planches de formes à découper, avec différents degrés de difficulté de découpage</p> <p>-24 cartes modèles de graphismes constituant un répertoire graphique</p> <p>-8 cartes consignes qui suggèrent des organisations spatiales particulières</p> <p>7 exemples d'activités décrites en détails et en images</p>  	CLIC



DECOUPAGE

Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'découpages MIAM MIAM Objectifs : s'entraîner au découpage de formes simples sur un thème spécifique : les fruits, légumes et autres aliments gourmands. Avec leurs yeux et leur bouche, ils deviendront des personnages amusants pour des créations sans limite, individuelles ou collectives. Les formes simples et le trait noir épais du contour des dessins, faciliteront le découpage, même pour les plus petits. 27 dessins (9 fruits, 9 légumes et 9 autres aliments) en noir et blanc ou en couleur, qui pourront également servir à des activités de langage, de rangement par ordre de taille, de tris ou de classements, de reproduction d'un modèle, ou encore de reconnaissance de mots en jouant avec les étiquettes-nom des aliments. Ils sont aussi déclinés en petites cartes qui permettent de jouer au Memory ou à L'œil de lynx. 2 bonus offerts : Le jeu des 7 différences et « Sans les yeux ! » (les mêmes dessins mais sans yeux et sans bouches pour encore plus de créations.</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'DECOUPAGES Objectifs : appréhender les gestes nécessaires pour réussir à découper avec des ciseaux de la matière (pâte à modeler) ou du papier, en suivant des lignes droites parallèles ou formant un angle, en suivant des lignes courbes. Les bandes ou les formes découpées deviennent les éléments de base d'une création collective ou personnelle qui les met en valeur. 18 fiches de modèles à découper et à coller pour un prolongement créatif (bandes de différentes largeurs, maisons, véhicules, monstres, animaux rigolos, drôles de bonshommes, vêtements)</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COUP' COUP' Objectifs : en TPS/PS : découvrir les ciseaux et s'entraîner à les utiliser efficacement pour réussir à couper le papier en morceaux, sans souci de suivre une ligne ou une forme (cheveux, toison, branches, aliments) Utilisé avec des MS ou des GS, ou même des CP et + il aura plus un but ludique et créatif tout en renforçant la maîtrise du découpage. 16 fiches de modèles à découper : 8 fiches pour couper les cheveux ,4 fiches pour raccourcir la toison, les piquants, les poils ou les branches,4 fiches pour couper différents aliments en petits morceaux +12 fiches pour coller le travail réalisé par l'enfant, en conserver par écrit la consigne donnée et évaluer les différentes compétences en jeu</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'découpages PRINCESSES MONSTRES ROBOTS Objectifs : s'entraîner au découpage de formes plus ou moins complexes sur un thème spécifique : princesses, monstres et robots -phrase « obligatoire » de découpage en suivant le contour ou des pointillés (plus simple). -une phase « facultative » qui permet de développer la création et l'imagination en collant le(s) personnage(s) et éventuellement le décor, et en ajoutant des éléments graphiques figuratifs ou décoratifs pour enrichir la composition. 4 séries de 21 fiches : Les mêmes dessins de base (7 princesses, 7 monstres, 7 robots) sont déclinés en 2 formats (A5 et A6) 1 série de 3 décors : 3 décors à créer en agencant à sa guise les différents éléments Deux types de découpage pour moduler la difficulté en fonction du niveau des élèves : -en suivant le contour de la forme -ou en suivant les pointillés d'une zone simplifiée.</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'découpages LES Z'ANIMAUX RIGOLOS Objectifs : s'entraîner au découpage de formes plus ou moins grandes et complexes et au découpage de bandes. Exercer sa créativité. Thème spécifique : les animaux. -découper des formes, pour créer des animaux « à plat » : les coller, ajouter des éléments figuratifs ou décoratifs pour enrichir la composition. Colorier ou peindre. -découper des bandes en suivant des lignes droites. Plier et coller pour créer des « ponts ». Utiliser les ponts pour des créations variées : animaux et compositions abstraites. Série A : GROS ANIMAUX Série B : ANIMAUX RIGOLOS Série C : COMPOSITIONS ABSTRAITES en relief à base de ponts. Série D : 5 ANIMAUX RELIEF à construire par assemblage d'éléments plats et d'éléments en volume : la vache, le zèbre, le poisson, la souris, le serpent</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug'découpages LES Z'ETIQUETTES Objectifs : s'entraîner à découper rapidement et efficacement des étiquettes (petits rectangles) pour se préparer au CP où on en utilise souvent. Dans cet ouvrage, l'enfant sera amené à découper et coller des étiquettes pour réaliser une composition figurative ou non, libre ou avec des consignes, créer un alignement ou encore un pavage, un algorithme... Chaque réalisation peut ensuite être mise en couleur et décorée pour un résultat esthétique 7 types d'activités sont proposés et détaillés : COMPOSITIONS LIBRES, COMPOSITIONS NON FIGURATIVES avec consignes, COMPOSITIONS FIGURATIVES, LETTRES, LIGNES, PAVAGES, ALGORITHMES</p>	<p>CLIC</p>



Nanoug' Découpages
Histoires de tailles

P M G CP+

Nanoug'découpages HISTOIRES DE TAILLES

Objectifs: découper des formes variées en suivant des lignes droites ou courbes
Aborder la notion de rangement d'objets par ordre de taille, croissant ou décroissant
Utiliser en situation un vocabulaire spécifique lié à l'espace (devant, derrière, à côté, au bout, à l'extrémité, en face) et aux grandeurs (taille, petit, grand, plus petit, plus grand, le plus petit, le plus grand)
Développer les capacités de réflexion et de logique des élèves par la résolution de problèmes
Développer les capacités de création des élèves

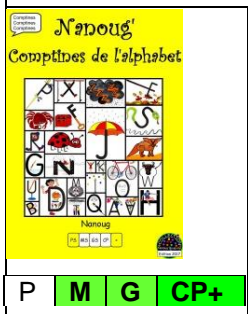


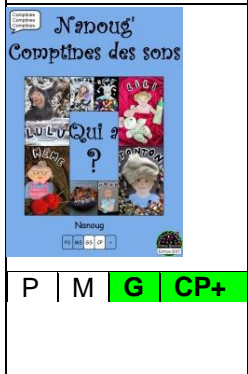
CLIC

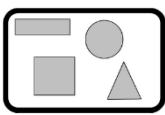
13 séries de dessins identiques mais de 5 tailles différentes pour 3 types d'activités :

- **Créations en 2D** : découpage, collage des 5 éléments. Décoration, mise en couleur pour un tableau personnalisé.
- **Jeux de logique et résolution de problèmes** pour amener l'enfant à comparer, ordonner, aligner des objets de différentes tailles en fonction de contraintes visuelles et numériques.
- **Créations en 3D** : découpage, coloriage, peinture, mise en ordre par taille pour créer des petits tableaux en 3D.


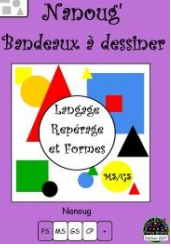

Comptines
Comptines
Comptines

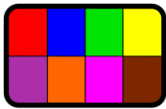
COMPTINES

Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>Nanoug' Comptines de l'alphabet</p> <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COMPTINES DE L'ALPHABET</p> <p>Objectifs : Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet en majuscule Aide visuelle et auditive à la mémorisation du nom des lettres de l'alphabet.</p> <p>Contrairement aux abécédaires courants, chaque lettre n'est pas illustrée par un mot dont elle est l'initiale, mais par un dessin ayant un rapport avec sa forme écrite en majuscule d'imprimerie. Une comptine vient renforcer cette association.</p> <div data-bbox="1284 772 1444 985" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Je suis le G Quelle chance j'ai ! Dans ma piscine au toit bombé sur mon plongeur On peut plonger Je suis le G Quelle chance j'ai !</p>  </div> <p>Chacune des 26 comptines correspondant aux 26 lettres de l'alphabet est présentée en format A4 couleur ou format A5 noir et blanc pour un collage dans les cahiers. Chaque lettre illustrée est également présentée sous forme de carte (5.5 x 5.5 cm) pour des jeux de memory, devinettes, ordre alphabétique...</p>	<p>CLIC</p>
 <p>Nanoug' Comptines de la classe</p> <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COMPTINES DE LA CLASSE</p> <p>Objectifs : Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies</p> <p>12 comptines liées à la vie de la classe</p> <p>1. Je suis devenu grand ! 2. Donnons-nous la main... 3. Mon doudou 4. L'arbre de ma cour 5. Avant d'aller en récré 6. La cantine 7. Le dessin du bonheur 8. Et si on jouait ? 9. MAMAN 10. Le mot PAPA 11. Jouer avec l'eau 12. L'heure des mamans</p> <p>12 idées d'activités en lien avec les comptines de la classe, qui touchent de nombreux domaines :</p> <p>1-travail sur les émotions, les expressions du visage 2-coloriage, découpage, collage de personnages 3-activités à partir des doudous : langage, classement, logique, arts plastiques 4-travail sur les saisons : se repérer dans le temps, arts visuels 5-classer, catégoriser. Fabriquer des imagiers 6- langage : travail sur les rimes, boîtes à rimes 7-mettre en place un cahier de dessin individuel 8-lettres pâte à modeler, collage, volume 9-personnage en lettres de carton 10-cadre porte-clefs 11-ateliers eau 12-se repérer dans le temps : fabriquer une pendule de la journée</p>	<p>CLIC</p>
 <p>Nanoug' Comptines des sons</p> <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COMPTINES DES SONS</p> <p>Objectifs :</p> <p>Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies Se familiariser avec les sons de la langue par l'écoute, la mémorisation de comptines, de poésies (assonances, rimes) Repérer des régularités dans la langue Discriminer des sons : Distinguer 8 des sons VOYELLES constitutifs du langage Mettre en relation des sons et des lettres</p> <p>8 comptines pour jouer avec les sons « voyelles » de la langue pour mieux les entendre, les repérer, les identifier</p> <p>1. Son [a] Mon super PAPA 2. Son [e]Ma vieille MÉMÉ 3. Son [ij]Ma p'tite soeur LILI 4. Son [o]Mon cousin JOJO 5. Son [y]La sorcière LULU 6. Son [ā]Ma tata FANFAN 7. Son [u]Mon chat DOUDOU 8. Son [ā]Mon gentil TONTON</p>	<p>CLIC</p>




FORMES

Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COLORIAGES GEOM</p> <p>Objectifs : Reconnaître et nommer des formes : rond, carré, triangle, rectangle. Distinguer des tailles (petit/moyen/grand). Reconnaître et nommer des couleurs. Se repérer dans l'espace. Lire des consignes codées. S'entraîner au coloriage.</p> <p>50 coloriages à base de formes géométriques, juxtaposées ou superposées destinés aux enfants de la petite au CP et +, en fonction de leur niveau de difficulté et des consignes données.</p> <p>-Coloriage simple avec le modèle. -Ou coloriage tenant compte de cartes consignes avec critères de forme, de taille ou de couleurs à respecter</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' BANDEAUX A DESSINER (JEUX)</p> <p>Objectifs : Pour le/les joueurs : observer, analyser, se repérer dans l'espace feuille, décrire en utilisant un vocabulaire adapté et à bon escient (forme, couleur, taille, topologie) Pour le dessinateur : comprendre ce vocabulaire spécifique, se repérer, et tracer ce qu'il comprend pour réussir à refaire la figure identique à celle de la carte du joueur</p> <p>Le/les joueurs doivent décrire au dessinateur rien qu'avec des mots le modèle que celui-ci a sur la tête (et ne voit pas) pour qu'il le dessine à son tour ... 52 cartes modèles qui suivent une progression et des explications pour mettre en place rapidement et facilement ce jeu</p> 	<p>CLIC</p>

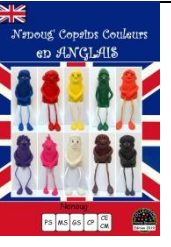


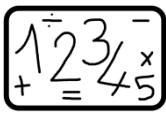
COULEURS

 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COPAINS COULEURS</p> <p>Objectifs : Toutes les activités contenues dans cet ouvrage ont pour objectif principal d'aider à la connaissance des couleurs et s'adressent donc plus particulièrement aux TPS et PS. Mais certaines permettent de travailler d'autres objectifs en parallèle, dans les domaines de l'espace, du vivant, de la matière ou encore des grandeurs et pourront donc être exploitées également en MS et en GS.</p> <p>-Une histoire à structure répétitive pour présenter chacun des 10 copains couleurs. A imprimer au format A4 ou A5 -Des activités autour des couleurs : course aux couleurs, fiches de coloriage, boîtes à trésors, pâte à modeler -Jeu des positions : JEU N°1 : 14 cartes « DEVANT/DERRIERE » pour situer 2 ou 3 Copains Couleurs les uns par rapport aux autres, JEU N°2 : 10 cartes « COPAINS A POSER » pour situer les Copains Couleurs les uns par rapport aux autres -Jeu des postures : 40 cartes pour imiter ou décrire les postures des Copains Couleurs, 4 postures différentes par Copain Couleur -Jeu des tailles : 10 cartes « UNOS » pour ranger par ordre de taille plusieurs Copains Couleurs 12 cartes « DUOS » pour comparer la taille de 2 Copains Couleurs 20 cartes « TRIOS » pour comparer la taille de 3 Copains Couleurs</p>	<p>CLIC</p>
---	---	-----------------------------



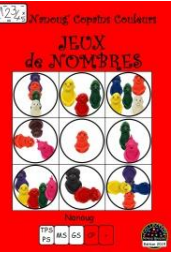


ANGLAIS

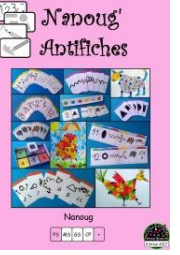

 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' Copains couleurs EN ANGLAIS</p> <p>Objectifs : connaître le nom des couleurs en anglais Comprendre quelques formules ou questions simples et savoir y répondre : Show me/Give me... Who is... ? What colour is... ? How many... ? Where is... ?</p> <p>-La même histoire que celle des « Copains couleurs », mais traduite en anglais. Histoire à structure répétitive pour présenter chacun des 10 copains couleurs. A imprimer au format A4 ou A5</p> <p>- Des pistes d'activités à faire avec les élèves, selon leur âge, leur niveau en anglais (avec les cartes du livres ou celles du livre « copains couleurs »)</p>	<p>CLIC</p>
---	---	-----------------------------

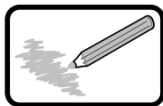


NOMBRES

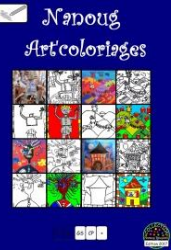
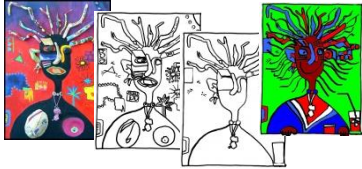
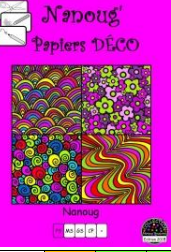
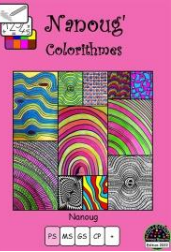

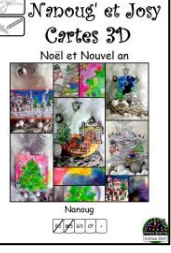
Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' jeu ATTENTION ! LA SORCIERE ARRIVE !</p> <p>Objectifs : lire, dénombrer, reconnaître visuellement ou associer des quantités de 1 à 10 représentées sous forme de constellations du dé, de quantités sur les doigts des mains, de « boîtes à points », de collections d'objets, d'écriture chiffrée des nombres.</p> <p>Associer le mot-nombre à son écriture chiffrée ou aux autres représentations. Faire le lien entre le nombre écrit, le mot-nombre et la quantité qu'il représente</p> <p>+MS/GS : additionner deux petites quantités dont la somme sera inférieure à 10.</p> <p>+PS : les séries de cartes sont adaptées pour les quantités de 1 à 5 seulement et deux séries de cartes permettent également d'apprendre à connaître le nom des couleurs.</p> <p>Ce jeu inédit, entièrement inventé, conçu et développé par Nanoug, a été testé, joué et rejoué avec des élèves de PS, MS et GS avec un succès intarissable !</p> <p>C'est un jeu coopératif où les enfants jouent tous ensemble contre une sorcière. Ils gagnent tous ensemble et la sorcière perd ou bien c'est la sorcière qui gagne et ils perdent tous !</p> <p>Explications et matériel à imprimer, découper, plastifier pour fabriquer le jeu</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' 1, 2, 3 JE COMPTE</p> <p>Objectifs : Travailler sur les quantités de 0 à 10. Associer le mot-nombre à son écriture chiffrée. Faire le lien entre le nombre écrit, le mot-nombre et la quantité qu'il représente. Connaître la suite numérique jusqu'à 10. Construire des collections ayant entre 1 et 10 éléments.</p> <p>- Une comptine amusante pour mémoriser les mots-nombres de zéro à dix</p> <p>-20 séries de dessins tout prêts, pour construire des livres à compter .Du découpage, du coloriage, du collage, du dénombrement, des chiffres, des constellations pour fabriquer des collections de 1 à 10 éléments.</p> <p>-10 bandes numériques sur des thèmes liés aux 10 mois de l'année scolaire (crayons, automne, Il pleut, Noël, couronnes, crêpes, carnaval, Pâques, fleurs, mer) pour afficher, lire et relire la suite des nombres de 0 à 10 sans se lasser tout au long de l'année, mettre en ordre les nombres de 0 à 10, classer par séries etc</p> <p>En cadeau, le bonus « 1, 2, 3 je joue » avec des petites cartes pour classer, jouer au memory, au jeu des paires ...</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' Copains couleurs, JEUX DE NOMBRES</p> <p>En complément du livre principal « Les copains couleurs »</p> <p>Objectifs : se familiariser, reconnaître visuellement ou par dénombrement des quantités de 1 à 10.</p> <p>-2 séries de cartes pour jouer avec les quantités de 1 à 5 ou de 1 à 10 : série « Copains en vrac » de 1 à 5, série « boîtes à Copains » de 1 à 10</p> <p>-4 activités avec les cartes : Tris/ classements, Memory des quantités de 1 à 5, Memory des quantités de 1 à 10</p> <p>+ Un jeu à fabriquer : « L'ogre Mange-Couleurs »</p> <p>Un ogre tout gris qui veut avoir de jolies couleurs ! Pour cela, il va essayer de manger les Copains Couleurs !</p> <p>Jeu coopératif où tous les enfants jouent contre un ogre.</p> <p>Utilisation de différentes « roues des nombres »</p> <p>2 possibilités de jeu :</p> <p>-Associer un nombre écrit en chiffres à une collection de 1 à 5 ou de 1 à 10.</p> <p>-Associer un nombre écrit en chiffres à la somme de 2 collections (décomposition des nombres de 1 à 10)</p>	<p>CLIC</p>

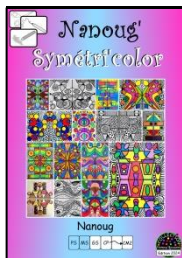


Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' ANTIFICHES</p> <p>Objectifs : travailler à la fois sur les formes, les nombres, les lignes et motifs graphiques, les couleurs et développer la créativité sans avoir de fiche à photocopier !</p> <p>Un matériel permettant de travailler sur n'importe quel format de papier blanc : A4 traditionnel mais aussi toutes les autres tailles, de n'importe quelle forme, de n'importe quelle épaisseur (papier ramette, papier à dessin...) et même sur tableau blanc</p> <p>Matériel à imprimer, plastifier, découper pour une utilisation qui évoluera au cours de l'année selon le degré de difficulté choisi grâce aux cartes-consignes sélectionnées.</p> <p>Des centaines de bandes-consignes possibles, faisant varier</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> les nombres (entre 4 et 20) <input type="checkbox"/> les formes géométriques (rond, carré, triangle, rectangle, ovale, « anneau ») <input type="checkbox"/> les types de lignes à tracer (ligne droite, ligne brisée, vagues, ponts, créneaux, boucles) <input type="checkbox"/> les motifs graphiques à reproduire <input type="checkbox"/> les gammes de couleurs à utiliser <input type="checkbox"/> le dessin figuratif à imaginer <p>Des résultats individuels tous différents même avec une bande-consignes commune au départ</p> 	<p>CLIC</p>



COLORIAGES

Livre Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug ART'COLORIAGES</p> <p>Objectifs : - connaître et reconnaître les couleurs - se repérer dans la feuille et dans le dessin - maîtriser son geste pour colorier sans dépasser et avec soin. - adapter le geste selon l'outil et le médium utilisés. - savoir observer avec attention - identifier des éléments graphiques et les reproduire, tracer des lignes, des formes - se détacher d'un modèle, exercer son imagination - utiliser le dessin figuratif pour s'exprimer, transformer par ajout de nouveaux éléments - choisir des motifs ou des couleurs avec un souci esthétique.</p>  <p>• 8 reproductions d'œuvres de Nanoug (format A4 couleur et format A5 couleur) que l'on pourra afficher, observer, décrire, commenter, • 8 modèles en noir et blanc (à imprimer en A4 ou à agrandir en A3) à colorier ou à peindre • 8 modèles incomplets en noir et blanc, à compléter à l'identique de l'œuvre originale ou selon son imagination Pour chaque œuvre, 3 types d'activités sont proposés : 1. Colorier ou peindre (feutres, gouache, encre...) comme le modèle en respectant les couleurs au plus près. 2. Dessiner les éléments manquants avec le plus de précision possible en observant le modèle en noir et blanc 3. Compléter le dessin incomplet en ajoutant des éléments pour le transformer. Puis mettre en couleur à sa guise.</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' PAPIERS DECO</p> <p>Objectifs : Exercer sa créativité dans des activités de coloriage, peinture, découpage, graphisme</p> <p>30 papiers décoratifs pour des utilisations multiples pour réaliser : des affiches décoratives, des papiers cadeaux, des collages figuratifs ou graphiques, des couvertures de cahier, des cartes de vœux, des puzzles, des jeux de cartes... Et plus, selon vos idées...</p> <p>-14 pages d'idées avec explications et photos pour utiliser les Nanoug'PAPIERS DECO - 4 séries de papiers Déco Série 1 : 14 PAPIERS DÉCO GRAPHIQUES Série 2 : 8 PAPIERS DÉCO MOTIFS Série 3 : 8 PAPIERS DÉCO TEXTES en VRAC Série 4 : 14 PAPIERS DÉCO TEXTES en LIGNE</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' COLORITHMES</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Réaliser des algorithmes à base de couleurs (de 2 à 7), à base de graphismes (de 2 à 3) ou des algorithmes numériques avec les quantités 1, 2, 3 •Améliorer la maîtrise du geste •Apprendre à utiliser différents outils scripteurs •Apprendre à remplir entièrement une surface limitée sans dépasser. •Apprendre à réaliser un travail propre et esthétique. •Apprendre à se concentrer, à aller jusqu'au bout d'une tâche. <p>-18 supports de base, format A4 à imprimer, déclinés en 2 séries (Série 1 : Surfaces à colorier, peindre ou décorer assez larges. A partir de la MS, selon le niveau de maîtrise du coloriage ou du graphisme des élèves / Série 2 : Surfaces à colorier, peindre ou décorer plus restreintes. A partir de la GS.) -11 planches de cartes modèles d'algorithmes à poursuivre avec couleurs ou graphismes prédéfinis</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug et Josy CARTES 3D FETE DES MERES ET FETE DES PERES</p> <p>Objectifs : Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste Réaliser des actions techniques spécifiques : plier, couper, coller, assembler Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage</p> <p>5 cartes 3D à réaliser</p> <p>Pour chaque modèle</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Une photo de la carte terminée <input type="checkbox"/> Une fiche technique de plusieurs pages en noir et blanc (texte+photos). <input type="checkbox"/> Des idées et des conseils pour la mise en couleur <input type="checkbox"/> Plusieurs fiches de modèles à imprimer, découper et monter pour réaliser la carte 	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug et Josy CARTES 3D NOËL ET NOUVEL AN</p> <p>Objectifs : Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste Réaliser des actions techniques spécifiques : plier, couper, coller, assembler Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage</p> <p>5 cartes 3D à réaliser</p> <p>Pour chaque modèle</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Une photo de la carte terminée <input type="checkbox"/> Une fiche technique de plusieurs pages en noir et blanc (texte+photos). <input type="checkbox"/> Des idées et des conseils pour la mise en couleur <input type="checkbox"/> Plusieurs fiches de modèles à imprimer, découper et monter pour réaliser la carte 	<p>CLIC</p>



Nanoug'symétri'Color Objectifs : Les activités présentées dans cet ouvrage peuvent venir en complément d'une approche ou d'un travail spécifique de la symétrie axiale dans le domaine des mathématiques. Il s'agira de se familiariser avec la notion de symétrie axiale ou d'en renforcer la compréhension, par des activités à caractère artistique, en jouant avec les formes et les couleurs. **44 fiches supports pour 4 types d'activité**

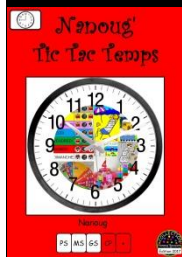
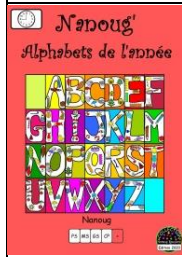
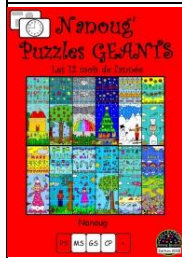
- Une description de chacune des 4 activités avec de nombreux exemples en photos
- 5 séries de fiches :
 - Série 1 : 8 fiches coloriage axe vertical (A4 en mode portrait)
 - Série 2 : 8 fiches coloriage axe horizontal (A4 en mode portrait)
 - Série 3 : 8 fiches coloriage 2 axes visibles (vertical et horizontal)
 - Série 4 : 8 fiches coloriage 2 axes invisibles (vertical et horizontal)
 - Série 5 : 6 fiches « modèles de base » + 6 fiches « formes à découper »
 - Série 6 : 2 fiches « axe » + 6 fiches « formes à découper »

[CLIC](#)

GS à CM2



TEMPS

Livres Niveaux	OBJECTIFS DESCRIPTION	LIEN
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' TIC TAC TEMPS Objectifs : Se repérer dans le temps Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres, en les repérant dans la journée, dans la semaine, dans le mois, dans la saison Des activités à mettre en place ou des outils à construire et à utiliser pour aider à la construction de la notion de temps. -La date, quelle aventure ! Progression en PS et en MS/GS (symboles école/maison, panneau de la semaine, bande du mois, train de l'année). -Comptines des mois -Gâteaux des anniversaires -Pendule de la classe -Arbre de la cour -Calendrier de l'avent -Calendrier des grandes vacances</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' ALPHABETS DE L'ANNEE Objectifs : Reconnaître les lettres de l'alphabet. Les nommer Connaître les correspondances entre les 3 écritures des lettres : majuscules, script, cursive Construire des repères temporels et sensibiliser aux durées : nom des mois, succession des mois, caractéristiques ou événements liés à chaque mois 12 alphabets majuscules dont l'intérieur des lettres est décoré de petits dessins en rapport avec le mois. (Plusieurs séries de différents formats) SEPTEMBRE Crayons – Cartable / Rentrée scolaire OCTOBRE Champignons – Feuilles / Automne NOVEMBRE Nuages-Pluie – Parapluie / Mauvais temps DECEMBRE Sapin – Boules / Noël JANVIER Galette – Couronnes / Galette des rois FEVRIER Poêle - Crêpes - Louche – Fouet / Chandeleur - Crêpes MARS Masque - Chapeau - Sans gêne / Carnaval AVRIL Poisson - Œuf - Lapin – Cloche / Pâques MAI Fleur / Printemps - Fleurs JUIN Cerises – Soleil / Fruits de saison - Arrivée de l'été JUILLET Soleil - Mer - Bateau – Parasol – Seau / Vacances - Chaleur - Plage AOUT Maillots de bain - Casquette - Chapeau / Vacances – Chaleur</p> <p>8 exemples d'utilisations possibles des Nanoug'alphabets de l'année</p>	<p>CLIC</p>
 <p>P M G CP+</p>	<p>Nanoug' PUZZLES GEANTS Les douze mois de l'année Objectifs : - travailler sur les mois de l'année, leurs caractéristiques, leur succession dans l'année, leur place dans les saisons... •Construire une frise géante ou un « livre mémoire géant » de l'année scolaire •Travailler collectivement sur une grande production en coloriage, peinture... •Jouer à reconstituer un très grand puzzle à plusieurs PUZZLES GEANTS pour décorer une porte, un mur... 12 puzzle géants de 148x63cm, composés de 15 feuilles A4, comportant chacune 2 pièces du puzzle, soit 30 pièces au total. Puzzles modulables : on peut ajouter 3 pièces en haut pour composer un « bandeau saison » ou bien retirer des pièces pour créer des puzzles de plus petit format. Et en cadeau, les puzzles des 4 saisons ! Un même décor décliné en 4 saisons pour les aborder par rapport aux changements visibles : ciel, météo, arbre, nature, vêtements...</p>	<p>CLIC</p>



RECETTES

Nanoug' Recettes

P M G CP+

Nanoug'RECETTES

Objectifs :

- Découvrir un type d'écrit : une recette. Acquérir un vocabulaire spécifique (nommer des ingrédients, des ustensiles, des outils, des actions) et le réinvestir. S'entraîner à classer, catégoriser des mots. Formuler des phrases cohérentes pour relater ce que l'on a fait.
- Technologie : découvrir différents outils et objets techniques (couteau, spatule, économe, fouet,...), connaître leur utilité et s'en servir pour réaliser des actions
- Structuration du temps : situer des événements les uns par rapport aux autres (mise en ordre chronologique d'images), appréhender la notion de durée (temps de cuisson)
- Mesures : utiliser différents contenants pour effectuer des mesures (cuillère, tasse...)
- Quantités et nombres : lire et dénombrer des petites quantités entre 1 et 6

10 recettes en texte et photos :

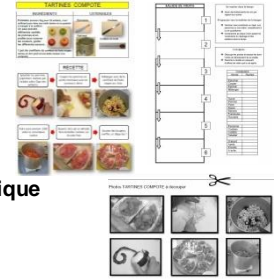
Pour les 10 mois de l'année scolaire, suivant les thèmes saisonniers. Très simples à réaliser, même pour les « nuls » en cuisine, avec du matériel basique. Testées, réalisées et photographiées en classe de petite et moyenne section. Toujours présentées de la même façon (ingrédients, ustensiles, déroulement avec textes et photos) pour un repérage et une lecture facilités.

10 fiches d'exercice élève + 10 planches de 6 photos à remettre en ordre chronologique

10 fiches d'évaluation de vocabulaire pour l'enseignant

60 images format A5 à découper et à plastifier pour constituer un « imagier-recettes ».

Catégories : photo produit fini/ verbes d'actions/ ingrédients/ ustensiles.



CLIC

Pour l'achat de certains bouquins ou de certains packs, un Bonus est offert !



Possibilité d'acheter le **MÉGA PACK** de TOUS les bouquins, à prix imbattable (Tout nouveau bouquin qui sortira après votre achat du Méga-Pack vous sera offert !)

