

DESCRIPTIF du MATÉRIEL SENSIDYS

FIDGETS

	Les fidgets sont des objets ou des jouets conçus pour offrir une stimulation sensorielle et motrice. Ils sont souvent utilisés comme outils d'auto-régulation pour les personnes atteintes de troubles du déficit de l'attention avec hyperactivité (TDAH) ou de troubles du spectre autistique (TSA).
	Quelles aides les fidgets peuvent-ils apporter ? 1. Améliorer la concentration : Les fidgets peuvent aider à canaliser l'énergie excessive et à améliorer la concentration. En fournissant une stimulation sensorielle légère, les fidgets peuvent aider à maintenir l'attention et à réduire les distractions. 2. Réduire l'anxiété : Les fidgets peuvent aider à réduire l'anxiété en fournissant une source de confort et de distraction. Ils peuvent servir de mécanisme d'adaptation pour gérer l'anxiété dans des situations stressantes. 3. Libérer l'énergie : Les fidgets tactiles ou manipulables, comme les toupies, les cubes de manipulation ou les balles antistress, permettent de canaliser l'énergie physique de manière productive. Ils offrent une sortie pour l'hyperactivité ou les comportements moteurs répétitifs. 4. Améliorer la régulation sensorielle : Les personnes atteintes de TSA peuvent être sensibles à certaines sensations tactiles ou auditives. Les fidgets tactiles, comme les objets texturés ou les tissus doux, peuvent aider à réguler ces perceptions sensorielles en fournissant une stimulation contrôlée. 5. Gérer le stress : Les fidgets peuvent être utiles pour gérer le stress et favoriser le bien-être émotionnel. Ils offrent une sortie physique et mentale pour libérer les tensions accumulées, réduisant ainsi les comportements impulsifs ou agressifs. <i>* Infographie « comment choisir son fidget » de Hoptoys.</i> https://www.bloghoptoys.fr/comment-choisir-son-fidget-selon-son-comportement

COUSSIN DYNAIR - COUSSIN D'ÉQUILIBRE

	Le coussin Dynair, également connu sous le nom de coussin d'air ou de coussin d'équilibre, est un dispositif rempli d'air qui est utilisé pour améliorer la posture et l'équilibre. Quelles aides le coussin d'équilibre peut-il apporter ? 1. Améliorer la concentration : Le fait de s'asseoir sur un coussin Dynair peut engager les muscles posturaux et nécessiter une légère activation constante pour maintenir l'équilibre. Cette activation musculaire supplémentaire peut aider à maintenir l'attention et à favoriser une meilleure concentration chez les personnes atteintes de TDAH.
---	--

	2. Gérer l'hyperactivité : Le mouvement subtil et la nécessité de s'adapter à l'équilibre sur le coussin Dynair peuvent offrir une sortie physique pour l'hyperactivité chez les personnes atteintes de TDAH. Il peut servir de moyen d'expression des comportements moteurs répétitifs et de libération de l'énergie excessive. 3. Améliorer la régulation sensorielle : Certaines personnes atteintes de TSA peuvent avoir des difficultés à traiter les sensations tactiles ou proprioceptives. Le coussin Dynair peut fournir une stimulation tactile et proprioceptive douce, aidant ainsi à réguler la perception des sens. <i>* Infographie « Enfant-bougeotte » de Hoptoys.</i>
--	--

TIME TIMER



Le Time Timer est un **outil visuel** qui permet de **matérialiser le temps qui passe en indiquant le temps restant à une activité**. Parfait pour les enfants ayant du mal à comprendre **la notion du temps** mais aussi pour **faciliter les transitions** !

Exemples d'utilisation du time timer :

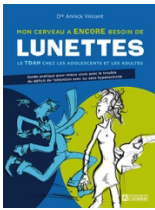
- 1. Gestion du temps pour les enfants** : Les Time Timers sont bénéfiques pour les enfants car ils les aident à comprendre le concept du temps de manière concrète. Ils peuvent être utilisés pour définir des limites de temps lors des jeux vidéo, des activités de loisirs ou des devoirs, aidant ainsi les enfants à développer une meilleure compréhension du temps et de l'autodiscipline.
- 2. Productivité au travail** : Les Time Timers peuvent être utilisés pour se concentrer sur une tâche pendant une période déterminée. En définissant une durée spécifique, vous pouvez vous engager pleinement dans une activité et travailler de manière plus efficace. Cela peut être particulièrement utile pour les personnes sujettes à la procrastination.
- 3. Apprentissage** : Lors de séances d'apprentissage, un Time Timer peut être utilisé pour diviser le temps en segments spécifiques. Cela permet aux apprenants de mieux se repérer dans la progression de l'activité et de mieux gérer leur temps d'étude.

TABLETTES D'ÉCRITURE



Tablettes d'écriture

- Objectif : laisser s'exprimer sa créativité, dessiner ou apprendre, écrire des mots, des phrases, faire des calculs.
- Avantages : L'ardoise magique permet à l'enfant de dessiner et d'effacer facilement. Elle offre une surface réutilisable, ce qui évite le gaspillage de papier et les crayons cassés. Elle ne laisse pas de traces des erreurs.

	Mon cerveau a encore besoin de lunettes - Annick Vincent Un guide pratique pour vivre avec le trouble de déficit de l'attention avec hyperactivité (TDAH). Le TDAH se manifeste dès l'enfance par des symptômes d'inattention, d'hyperactivité ou d'impulsivité. Les outils pour en réduire les symptômes agissent comme des lunettes pour le cerveau en l'aidant à se concentrer ou en freinant la bougeotte. 60% des enfants atteints de TDAH en gardent des symptômes à l'âge adulte. Ils ont donc ENCORE besoin de lunettes et ont avantagé à connaître quels sont les outils disponibles pour eux, les grands. Au fil des clins d'œil humoristiques et des témoignages vivants, le lecteur découvre les symptômes cliniques et les traitements pharmacologiques pour traiter ce trouble neurologique. Ce guide offre de plus une foule d'astuces efficaces et de trucs pratiques spécialement conçus pour aider les adultes atteints et ceux qui les entourent à mieux vivre avec le TDAH au quotidien.
	Détecter et aider les élèves dys. - Claire Rigaud, Marie-Christine Dortier Un outil indispensable pour détecter, aider et accompagner les enfants dys. Ce livre s'adresse aux professeurs des écoles, stagiaires, débutants mais aussi aux enseignants expérimentés, désireux de trouver les clés indispensables pour accompagner les élèves qui présentent des troubles dys dans leurs apprentissages de la maternelle et de l'élémentaire. Ce livre peut également aider les parents et les personnes qui accompagnent ces enfants à besoins particuliers. Il propose des outils, visuellement riches, et directement exploitables : • Des conseils concrets, proches des réalités de la classe. • Des fiches pratiques prêtes à l'emploi, avec de nombreux retours de terrain d'une orthophoniste. • Des études de cas, directement issues du quotidien d'une enseignante expérimentée. • Des "regards croisés" pour avoir le point de vue et les conseils d'autres professionnels.
	Merci aux enseignants flexibles pour leurs aménagements - Perrine Bigot & Cindy Magnin Toutes deux formatrices auprès des enseignants de la maternelle au secondaire, Perrine Bigot et Cindy Magnin viennent à la rencontre des enseignants dans leurs écoles pour échanger et réfléchir avec eux aux questions relatives aux enfants à besoins spécifiques, aux aménagements raisonnables et surtout pour leur donner des outils concrets afin de les aider à se sentir confiants dans leur pratique. Elles ont eu l'envie de construire un livre-outils à partir des questions des enseignants et de les emmener ensuite sur un chemin de réflexion (affiner leurs

	observations, avoir des repères théoriques, étayer leurs hypothèses) pour aboutir à un objectif d'actions (postures à avoir & outils à mettre en place). Elles accordent une grande importance au savoir-être et au savoir-dire qui sont à leur sens les outils premiers pour accompagner, soutenir, et échanger avec les jeunes en difficulté. Ce sont les outils en nous (nos postures, notre non verbal, notre métalangage) qui ont un impact puissant sur les messages que nous transmettons au quotidien !
	Les douze travaux d'Hercule - adapté aux enfants DYS ou dyslexiques - Dès 11 ans - Hélène Montardre Une des plus grandes histoires de la mythologie pour les dys ! Une version adaptée en lecture facilitée L'histoire : Hercule doit accomplir les dix travaux que lui a confiés son cousin, le roi Eurysthée. Le voilà parti aux quatre coins du monde connu, affrontant les pires monstres, collectant les objets les plus précieux et relevant les défis les plus impossibles... Sa force et son courage lui suffiront-ils pour réussir ses terribles missions ?

JEUX de LOGIQUE

	Gruyère party - Smart Games Jeu de logique magnétique à emporter partout. On place des souris et une partie des morceaux de fromage (pour les 24 premiers défis) sur le plateau de jeu, selon les indications du défi choisi. Ensuite on a uniquement l'emplacement des souris. L'objectif est de placer tous les morceaux de fromage sur le plateau afin d'obtenir un carré dont les trous sont occupés par les souris. Compétences développées 1. Organisation spatiale : Gruyère Party encourage les joueurs à développer leur capacité à visualiser mentalement les déplacements des souris et à comprendre comment les obstacles et les sorties s'articulent dans l'espace de jeu. 2. Résolution de problèmes : Les joueurs doivent analyser les différentes configurations de jeu et trouver des solutions pour placer les souris dans les trous correspondants sans bloquer les sorties. Ils doivent utiliser la logique et l'observation pour trouver la meilleure stratégie. 3. Planification : Pour réussir, les joueurs doivent planifier leurs mouvements à l'avance et anticiper les conséquences de chaque déplacement. Ils doivent prendre en compte les contraintes spatiales et les positions des autres souris pour optimiser leur stratégie. 4. Concentration : Gruyère Party nécessite une concentration soutenue, car les joueurs doivent se concentrer sur plusieurs éléments en même temps, tels que les positions des souris, les sorties disponibles et les configurations des obstacles. Ils doivent garder leur attention pour trouver la solution optimale. 5. Flexibilité mentale : Le jeu propose différents niveaux de difficulté avec des configurations de plus en plus complexes. Les joueurs doivent
--	--

	s'adapter à chaque situation et être prêts à changer de stratégie si nécessaire. 6. Persévérance : Certains niveaux peuvent présenter des défis complexes, ce qui demande aux joueurs de persévérer et de ne pas abandonner facilement. La résolution de ces défis renforce la patience et la volonté de résoudre des problèmes. https://www.smartgames.eu/fr/jeux-pour-1-joueur/gruyère-party
	Rush Hour Junior - Thinkfun Jeu de logique : après avoir positionné les véhicules suivant le plan d'une des cartes, il faut faire sortir le camion du marchand de glace en faisant glisser les autres véhicules, sans jamais les soulever du plateau ! Compétences développées 1. Raisonnement logique : Le jeu encourage les joueurs à utiliser la logique pour déterminer quels mouvements sont possibles et quelles actions mèneront à la solution. Ils doivent penser de manière logique et analytique pour résoudre les défis. 2. Résolution de problèmes : Les joueurs doivent résoudre des problèmes en trouvant le moyen de déplacer les véhicules bloquants afin de libérer le camion de glace. Ils doivent analyser les configurations du plateau de jeu et trouver des solutions pour déplacer les véhicules de manière stratégique. 3. Planification : Pour réussir, les joueurs doivent planifier leurs mouvements à l'avance et anticiper les conséquences de chaque déplacement. Ils doivent prendre en compte les positions des autres véhicules et les espaces disponibles pour créer un chemin pour le camion de glace. 4. Organisation spatiale : Rush Hour Junior stimule la capacité à visualiser mentalement l'espace de jeu et à comprendre comment les véhicules peuvent se déplacer à travers les différentes cases. Les joueurs doivent anticiper les conséquences de leurs mouvements et imaginer les positions futures des véhicules. 5. Concentration : Rush Hour Junior demande une concentration soutenue, car les joueurs doivent se concentrer sur plusieurs éléments en même temps, tels que les positions des véhicules, les obstacles et les mouvements possibles. Ils doivent garder leur attention pour trouver la séquence de mouvements optimale. 6. Apprentissage des règles : Les joueurs doivent comprendre et appliquer les règles du jeu, en tenant compte des mouvements autorisés pour chaque véhicule et des contraintes imposées par le plateau de jeu. 7. Patience et persévérance : Certains défis peuvent être difficiles à résoudre, ce qui demande aux joueurs de faire preuve de patience et de persévérance. Ils doivent essayer différentes approches et ne pas abandonner facilement. https://www.fnac.com/Rush-Hour-Junior-Think-Fun/a13342481/w-4



Dés Mots Dingues - Le défi des lettres - Widyka

Principe du jeu : lancer des dés sur la table et créer des mots le plus vite possible.

Règles du jeu : <https://widyka.com/wp-content/uploads/2017/10/NOTICE-DES-MOTS-DINGUES.pdf>

*** VARIANTES : pour réviser ses mots de dictée :**

1. Utilisez la règle « cherchez et créez » pour écrire les mots entiers.
2. Utilisez la règle « où sont les voyelles ? » pour se rappeler des voyelles du mot à apprendre. Les mettre dans le bon ordre.
3. Utilisez la règle « où sont mes consonnes ? » pour se rappeler des consonnes du mot à apprendre. Les placer dans le bon ordre.
4. Utilisez 1 dé chiffré pour connaître le numéro de la syllabe (ou le nombre de syllabes) à écrire et écrivez le plus vite possible cette (ces syllabe (s) en relançant les dés si cela est nécessaire.

Pour les plus jeunes, limitez le nombre de dés.

Compétences travaillées en langage oral et langage écrit

1. **L'orthographe lexicale** : ce jeu fait appel à la mémorisation de la séquence des lettres qui composent un mot.
2. **La rapidité d'accès au lexique** : l'évocation rapide du vocabulaire est sollicitée lorsqu'il faut trouver un mot qui commence par une lettre imposée.
3. **Réflexion linguistique** : Les joueurs doivent réfléchir à la formation des mots en utilisant les lettres proposées. Ils peuvent explorer les différentes possibilités, analyser la structure des mots et prendre des décisions concernant les mots les plus appropriés à former.
4. **Créativités linguistiques** : Les joueurs peuvent également développer leur créativité linguistique en recherchant des mots moins courants ou en formant des mots qui répondent à des critères spécifiques donnés par le jeu.

<https://youtu.be/9FpvMBP-NWs>



Je comprends tout ! Orthographe - Nathalie Desforges - Nathan

Jeu de questions pour s'entraîner en orthographe et enrichir son

vocabulaire. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Si son pion est sur une case verte il met, à l'oral, la première expression de la carte au pluriel, en épelant la fin des mots. Si son pion est sur une case orange, il met la seconde expression au féminin. Si la réponse est bonne, il avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte. Si le pion du joueur est sur une case défi, il pioche une carte défi et doit alors inventer une histoire qui commence par un des débuts proposés.

Ce jeu convient aux enfants du CE2 au CM2 et peut se jouer en équipe.

*** VARIANTE : les réponses peuvent être données à l'écrit.**

Compétences travaillées : le langage oral et le langage écrit

1. **Orthographe lexicale** : Le jeu permet de travailler l'orthographe des mots en proposant des exercices de reconnaissance et de mémorisation de l'orthographe des mots courants.

	2. Règles orthographiques : Le jeu aborde les règles orthographiques spécifiques, telles que les accords du Groupe Nominal (Déterminant – Nom – Adjectif). 3. Vocabulaire : Les activités du jeu visent à enrichir le vocabulaire des enfants en proposant des mots variés et en contexte. 4. Compréhension écrite : Le jeu permet de travailler la lecture et la compréhension de Groupes Nominaux. 5. Imagination et créativité : Le jeu encourage les joueurs à faire preuve d'imagination et de créativité pour créer des histoires à partir des personnages donnés par les cartes défis. 6. L'expression orale : Lorsque les joueurs doivent raconter une histoire, ils doivent articuler leurs idées, utiliser un vocabulaire approprié et construire correctement leurs phrases pour communiquer efficacement. Vidéo explicative : Accord Déterminant, Nom, Adjectif 1/2 (Canopé) https://www.youtube.com/watch?v=mLeMHuJNq7I Vidéo explicative : Accord Déterminant, Nom, Adjectif 2/2 (Canopé) https://www.youtube.com/watch?v=DKQasB7g4GM Vidéo explicative : Accord du Groupe Nominal (Maitre Lucas) https://maitrelucas.fr/lecons/accords-dans-groupe-nominal-cm1-cm2/ Affiche Mémo : Groupe Nominal (Lutin Bazar) https://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2015/04/Affiche_GN_mon-mémo-LB.pdf
	Je comprends tout ! Conjugaison - Nathalie Desforges - Nathan Jeu de questions pour s'entraîner en conjugaison et enrichir son vocabulaire. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Il lit la phrase à haute voix. Si son pion est sur une case rouge il met la phrase au futur, une case bleue à l'imparfait, une case orange au passé composé, une case violette au passé simple. Si la réponse est bonne, il avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte (les phrases conjuguées sont écrites au dos des cartes). Si le pion du joueur est sur une case défi, il pioche une carte défi et doit alors inventer une histoire qui commence par un des débuts proposés. <i>Ce jeu convient aux enfants du CE2 au CM2, il peut se jouer en équipe et est facilement modulable.</i> Compétences travaillées : le langage oral et le langage écrit 1. Règles de conjugaison : Le jeu aborde les règles spécifiques de conjugaison, comme les verbes en -er, -ir, -re, les verbes pronominaux, les verbes du troisième groupe, etc. 2. Temps et modes verbaux : Les activités du jeu abordent 5 temps verbaux tels que le présent, l'imparfait, le futur, le passé composé, le passé-simple. 3. Accord sujet-verbe : Le jeu permet de renforcer l'accord entre le sujet et le verbe en proposant des exercices où les enfants doivent choisir la forme verbale appropriée en fonction du sujet donné. 4. Compréhension écrite : Le jeu permet de travailler la lecture et la compréhension de phrases écrites. 5. Imagination et créativité : Le jeu encourage les joueurs à faire preuve d'imagination et de créativité pour inventer une histoire, en commençant par un début de phrase proposé par une carte défi.

	6. L'expression orale : Lorsque les joueurs doivent raconter une histoire, ils doivent articuler leurs idées, utiliser un vocabulaire approprié et construire correctement leurs phrases pour communiquer efficacement. 7. Autocorrection : Le jeu encourage les enfants à se corriger eux-mêmes en leur fournissant des indices ou des indications pour trouver la conjugaison verbale correcte (au dos des cartes). * VARIANTE : les réponses peuvent être données à l'écrit. Vidéo explicative 1 : Accord Sujet - Verbe (Canopé) https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/francais/orthographe/les-accords/accord-pronom-personnel-sujet-et-verbe Vidéo explicative 2 : Accord Sujet - Verbe (Canopé) https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=maitre+lucas+accord+sujet+verbe&ie=UTF-8&oe=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:cc59cba9,vid:WyQcS4sXJ_g Affiche : Accord Sujet - Verbe (Lutin Bazar) https://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2021/02/Affiche_questions-S-V_memo-LB.pdf Affiche : temps verbaux : Passé - Présent - Futur (Lutin Bazar) https://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2015/04/affiche-passé-présent-futur_mon-mémo-LB.pdf Affiche : Pronoms Personnels (Lutin Bazar) https://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2021/02/Affiche_PPS_memo-LB.pdf
--	---

JEUX de MATHÉMATIQUES

	Popit numération de 1 à 100 + Cartes NOMBR'OLYMPIC + dé 6 couleurs Activités possibles : 1. Compter de 1 à 100 : Les enfants peuvent appuyer sur les bulles du Popit Numération dans l'ordre croissant pour compter de 1 à 100. Cela les aidera à se familiariser avec la séquence numérique. On peut également proposer de compter de 1 à 30 ou de 18 à 25 ou de 22 à 52 ou de 95 à 72. 2. Reconnaissance des chiffres : Vous pouvez demander aux enfants de trouver et de presser les bulles correspondant à certains nombres. Par exemple, demandez-leur de trouver le chiffre 42 et d'appuyer dessus. 3. Calculs : sauts de 2 en 2 ou de 5 en 5 ou de 10 en 10 : Les enfants partent d'un nombre (5), font les sauts demandés (10) et appuie sur tous les 5 popits (15, 25...). 4. Jeu de devinettes : Vous pouvez poser des devinettes aux enfants en leur donnant des indices sur un certain nombre. • Devinette 1 : "Je suis un nombre entre 30 et 40. Je suis un multiple de 5, quel nombre suis-je ?" Les enfants devront ensuite trouver et appuyer sur la bulle correspondant au nombre correct. • Devinette 2 : « Je suis un nombre plus grand que 73 et plus petit que 75, quel nombre suis-je ? ». • Devinette 3 : « J'ai 5 dizaines et 2 unités, quel nombre suis-je ? »
---	---

	• Devinette 4 : « Mon chiffre des dizaines est 3 et mon chiffre des unités est le double de mon chiffre des dizaines, quel nombre suis-je ? » • Devinette 4 : « Mon nombre a 4 unités et a autant de dizaines, quel nombre suis-je ? » 5. Créer des séquences : Les enfants peuvent créer des séquences numériques en appuyant sur les bulles dans un ordre spécifique. Par exemple, vous pouvez leur demander de créer une séquence ascendante de nombres pairs de 2 à 20. Compétences travaillées : 1. La comptine numérique orale et écrite : d'un nombre (72) à un autre (93), à l'endroit, à l'envers. 2. Le dénombrement : compter les popits, les collections de billes. 3. Le repérage des nombres dans une séquence. 4. Les transcodages : l'association nombre oral / nombre écrit, la lecture de nombres. 5. Le calcul avec les sauts de 2 en 2, de 10 en 10 et de 5 en 5. En avant (on ajoute), en arrière (on soustrait). 6. Avec les devinettes : la sériation : les relations « plus petit et plus grand », le vocabulaire mathématique, la numération (dizaines, unités). Vidéo de Monsieur Tsim : activités mathématiques avec le popit numération https://youtu.be/NgLVOr_8d7Q
--	---

	Multiplodingo : jeu de cartes sur les tables de multiplication Principe du jeu : Avec Multiplodingo, vous allez pouvoir jouer à 7 jeux faciles de multiplications, divisions, multiples, diviseurs et des 4 opérations pour toute la famille. Les jeux proposés permettent tous de jouer des parties rapides (moins de 5 minutes). Plusieurs niveaux sont proposés pour s'adapter au niveau des joueurs en calcul. Notions mathématiques travaillées : le sens de la multiplication et la mémorisation des tables de multiplication Manuel pédagogique : https://aritma.net/wp-content/uploads/2019/04/Multiplodingo-ManuelPdagogique.pdf Vidéos des différentes règles de jeux possibles : https://aritma.net/ressources/telechargements/regles/multiplodingo-regles/ Leçon de maître Lucas sur les tables de multiplication : vidéo, activités d'entraînement, jeux éducatifs https://maitrelucas.fr/lecons/tables-de-multiplication/
---	---



Fractodingo : jeu sur les fractions

Domaines travaillés : Différentes Représentations des Fractions - Représentation en Quantité de Pièces - Code Écrit en Lettres - Code Écrit Chiffré - Écriture Décimale - Sériation - Encadrement - Réduction de Fractions - Équivalences - Additions de Fractions

But du jeu : FractoDingo permet d'apprendre de façon progressive le système des fractions par leurs différentes représentations. Les 102 cartes sont réparties en 3 niveaux. Le jeu comporte une carte Mistigri par niveau. Il est également possible de jouer au Rami.

Les différentes représentation des fractions :

1. **Représentation en code écrit chiffré de fractions réduites** (exemple : $3/4$)
2. **Représentation en code écrit chiffré de fractions non réduites** (exemple : $6/8$)
3. **Représentation des quantités d'objets** (avec des pièces d'or)
4. **Fractions en code écrit avec des lettres** (exemple : trois quarts)
5. **Représentations décimales** (exemple : 0.75)
6. **Additions de fractions** de même dénominateur ou d'entier et de fractions (exemples : $1/4 + 2/4$, $2 + 1/4$)

Notions mathématiques travaillées

1. **Les différentes représentations des fractions** (dessin de collection de pièces, nommée, code écrit chiffré, fractions réduites et non réduites, représentation décimale).
2. **Les règles de calcul et les stratégies de calcul sur les fractions** (les additions de fractions ayant le même, la somme d'une fraction et d'un entier).
3. **Les comparaisons entre fractions.**
4. **La réduction de fractions.**
5. **La mémorisation :** pour récupérer directement la solution du calcul en mémoire à long terme.

Manuel pédagogique de fractodingo

<https://aritma.net/wp-content/uploads/2019/04/FractoDingo-ManuelPedagogique.pdf>

Leçon sur les fractions de maitre Lucas : vidéos, leçon, carte mentale

<https://maitrelucas.fr/lecons/les-fractions-cm1-cm2/>

Vidéos explicatives de Canope

Vidéo explicative : les fractions

https://youtu.be/_9hSPS24NMY

Vidéo explicative : de l'écriture fractionnaire à l'écriture décimale

<https://youtu.be/lojsnZasZQA>

Vidéo explicative : les égalités de fractions

<https://youtu.be/ElmB8OgQdn0>

Vidéo explicative : les fractions sur la droite graduée

3 FICHIERS

Fiches mémo CONSEILS + Fichier CONSEILS	Objectifs : informer sur les troubles DYS, proposer des adaptations et des aides, en fonction des troubles, pour mieux accompagner les enfants à besoins particuliers.
Fichier LIENS UTILES	Objectifs : proposer des liens utiles en fonction des troubles DYS pour mieux accompagner les enfants à besoins particuliers
Fichier BONUS	Carte Mémo pour jeu Orthographe et Conjugaison
Fichier Jeu Maths	Jeu NOMBR'OLYMPIC : des cartes, 1 Dé Objectifs : améliorer la compréhension du nombre et la construction du nombre, entraîner les calculs de base