

# CANOPÉ

LES  
RESSOURCES  
DU CREASH

P É

[canope-orne.esidoc.fr/](http://canope-orne.esidoc.fr/)



**CANOPÉ**

LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

# INTRODUCTION

## Odette Charles – Inspectrice chargée de l'ASH de l'Orne

La loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées et la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République du 8 juillet 2013 qui réaffirme le principe de l'inclusion scolaire de tous les enfants, sans aucune distinction, convergent pour offrir le cadre législatif d'une égalité des chances aux jeunes en situation de handicap dans leur parcours de vie et de formation.

Afin de répondre efficacement à cet enjeu majeur, la circonscription ASH de l'Orne et le Canopé ont étroitement collaboré pour offrir aux enseignants et aux élèves des outils concourant à des parcours de scolarisation réussis.

Le CREASH est le résultat d'une réflexion partagée pour aider les enseignants à répondre aux besoins particuliers de chaque élève.

Nous espérons qu'il contribuera à enrichir votre pratique professionnelle.

En partenariat avec la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale de l'Orne et avec l'équipe de l'ASH, l'Atelier Canopé d'Alençon accueille un Centre de Ressources pour Enfants et Adolescents Scolarisés Handicapés, le CREASH.

Les ressources et matériels qui sont présentés dans ce catalogue sont mis à disposition de tous les enseignants du département, public ou privé, sans condition d'abonnement à l'Atelier Canopé d'Alençon, et pour une durée de 6 semaines.

L'emprunt se fait sur place, par téléphone ou par mail, et les documents peuvent transiter par les navettes pour être déposés dans les médiathèques partenaires.

# SOMMAIRE

1. Compétences langagières
2. Compétences cognitives
3. Compétences motrices
4. Compétences sociales et comportement
5. Compétences spatiotemporelles
6. Matériels adaptés
7. Outils numériques

Sitographie

p. 3

p. 7

p. 9

p. 11

p. 13

p. 15

p. 21

p. 22

# COMPÉTENCES LANGAGIÈRES

03

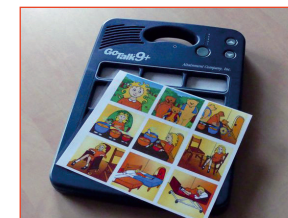


## ARTI'CARTE « PÊLE MÊLE »

Jeux de cartes permettant de travailler les sons proches, souvent sources de défauts d'articulation.

Existents les versions suivantes :

- k / g
- p / t
- b / v
- b / p
- d / t



## GO TALK 9+

Le Go Talk est une aide vocale portable facile d'utilisation. Les gros boutons munis de garde-touches aident les usagers à sélectionner le bon message. Les planches sont rangées à l'intérieur de l'appareil et sont faciles à insérer et retirer. Enregistrement facile. Il s'agit d'un support de communication non verbal pour exprimer ses désirs, se présenter...



## IMAGES SÉQUENTIELLES

Jeux de cartes dont les objectifs sont d'observer avec attention pour reconstituer l'enchaînement de l'histoire. Ils exercent le raisonnement logique, permettent d'enrichir le vocabulaire et de travailler l'expression, orale ou écrite.

Sont disponibles au prêt :

- Papa Moll
- Sequential thinking level
- Sequential thinking level 3
- Sequential thinking level 4



## BDPQ AU JEU

Jeux permettant de travailler la discrimination et la mémorisation des lettres symétriques (b, d, p, q).



## JEUX DE LANGAGE

Permettent de travailler les habiletés langagières et sociales en demandant aux enfants d'imaginer la question que pose la personne ou ce qu'elle pense, en tenant compte de la situation représentée.

Existe :

- *What are they asking?*
- *What are they thinking?*



## LANGUE DES SIGNES

Dictionnaire bilingue français - langue des signes pour enfants.



## LA PLANÈTE DES ALPHAS

Méthode de lecture qui fait appel à la pluralité des sens (la vue, l'ouïe, le toucher...). La méthode débute par une histoire, dont les héros, les Alphas, ont des caractéristiques étonnantes : ils ont à la fois la forme des lettres et une raison d'émettre leur son.

Sont disponibles au prêt :

- *l'ardoise magique*
- *les lettres colorées*
- *le conte tout en images*
- *le guide de l'enseignant*



## LA PRINCESSE ET LE CHEVALIER

Un album illustré également proposé sur support audio ou encore transcrit en braille.



## LE MONDE SONORE D'OTTO

Créé par des parents, orthophonistes et pédagogues, ce logiciel propose une grande variété d'environnements sonores de la vie quotidienne pour l'éducation auditive d'enfants malentendants.



## LES PHONÈMES EN ÉCRAN

FRICATIVES /F/ /V/

Ces planches de jeu permettent de travailler la production et la distinction des phonèmes proches /f/ /v/, ainsi que l'expression et la compréhension orales chez l'élève. Ce jeu comporte des cartes-mots et 2 grandes planches de jeu identiques.



## LETTRES MAGNÉTIQUES

Agréables à prendre et à coller sur toutes les surfaces métalliques, ces lettres magnétiques permettent de travailler les relations grapho-phonémiques sans utiliser de crayon.



## LETTRES RUGUEUSES

26 lettres rugueuses sur des petites planches cartonnées s'inspirant de la pédagogie Montessori et offrant une approche multisensorielle de l'apprentissage de l'alphabet. Elles s'utilisent aussi en accompagnement d'un travail d'écriture.



## PHONO CARTES

4 jeux pour favoriser le développement de la conscience phonologique, notamment chez les enfants présentant des difficultés d'apprentissage du langage écrit.



## POISSON DE RÊVE

Un album illustré également proposé sur support audio ou encore transcrit en braille. Un étrange poisson nage en long et en large dans le manteau de Ferliz, le marchand de rêves. Quelles belles couleurs il a ! Pourtant, personne ne rêve jamais de lui. Il reste seul, il s'ennuie terriblement... jusqu'à une certaine nuit...



## SI.LA.BO

Jeu de 7 familles permettant de travailler les syllabes simples.



### SYLLABOZOO

Activités pour apprendre à segmenter et combiner les syllabes orales (activités phonologiques), ainsi qu'écrites (principes grapho-phonologiques).



### ROMANS LES VOYAGES D'ULYSSE

Les Voyages d'Ulysse suivi de La Vengeance d'Ulysse sont adaptés du célèbre récit d'Homère. Ces deux ouvrages feront découvrir cette œuvre aux jeunes dyslexiques ou en difficulté de lecture.

Dès 11 ans.



### 83 PROBLÈMES DE LOGIQUE

Il s'agit d'aider l'enfant à développer son intelligence, son esprit logique et son esprit critique à travers une situation-problème qui revêt la forme de jeux. Chaque type de jeu est décliné à 3 degrés de difficulté progressive. Le dossier comprend 4 grandes parties : connaissance et propriétés des nombres, propriétés opératoires et calcul rapide, jeux de déduction et d'observation, activités de recherche et jeux pour la calculatrice.



### JE SAIS COMPTER ! MAÎTRISER LES NOMBRES ET LE CALCUL EN S'AMUSANT - 5 À 7 ANS

Logiciel permettant un apprentissage des nombres, de leur valeur et de leurs différentes écritures.



### J'APPRENDS À COMPTER AVEC FLOC

Jeux et ressources pour découvrir le concept de nombre, mais aussi des comptines numériques à écouter et à apprendre pour compter ensemble, une histoire interactive (« La fabuleuse histoire des 12 Flocs ou comment j'ai appris à compter »), des jeux pour écrire la date... L'enfant peut choisir une consigne sonore ou visuelle pour permettre une réelle interactivité et favoriser l'autonomie. L'enseignant peut consigner les résultats de la classe par écrit grâce à un système d'évaluation par fiche simple et paramétrable.



### JEU DU MOYEN ÂGE

Jeu permettant de découvrir le Moyen Âge tout en faisant travailler la lecture, la compréhension mais aussi le développement de stratégies cognitives pour trouver les informations demandées.



### JEUX DE RAISONNEMENT LOGIQUE

Jeux consistant à réaliser des paires ou à trouver des intrus par raisonnement logique. L'expression orale peut aussi y être mobilisée.

4 jeux sont disponibles au prêt :

- *Things that go together*
- *What doesn't belong*
- *Opposites*
- *Guess what?*



### JE SAIS LIRE ! APPRENDRE À LIRE AU CP 5 À 7 ANS

Logiciel permettant d'utiliser et de réviser les mots et les phrases de n'importe quelle méthode de lecture. Il s'agit d'apprendre à reconnaître les lettres, les sons et les assembler, à former des mots et des phrases.



### LA VIE DE CHÂTEAU

À partir des indices fournis sur la fiche de lecture, il faut retrouver le personnage recherché. Jeu permettant de développer la compréhension de lecture, le raisonnement logique et la capacité à faire des inférences.



### RÉGLETTE DES NOMBRES

Coffret comprenant 86 réglettes et 1 latte des nombres pour un apprentissage de la numération par la manipulation. Les barres de couleurs facilitent la perception, la construction et la mémorisation des nombres. Ce matériel est inspiré de la méthode Cuisenaire qui met en action la mémoire visuelle, la mémoire auditive et la mémoire tactile pour apprendre à calculer.



### SYMBOLES GRAMMICAUX MONTESSORI

Ces symboles sont utilisés pour identifier et libeller chaque mot dans une phrase. Ils permettent d'aborder l'analyse grammaticale en manipulant des symboles concrets. Ils sont répartis en 10 catégories : nom, déterminant, adjectif, pronom, verbe, adverbe, conjonction, préposition, interjection et chiffres.



### BALLES (À PICOTS, TACTILES, CHEVELUES...)

Balles avec structure spécialement étudiée pour rendre la préhension plus facile et/ou éveiller les sens.



### LOTO À SOUFFLER

Loto où les élèves soufflent sur la balle pour la pousser d'un trou à un autre. Les 9 trous représentent des images que les joueurs retrouvent sur leurs cartons.



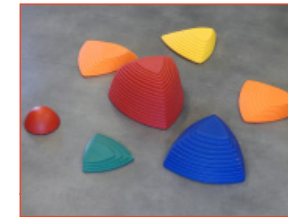
### PLANCHE DE MOTRICITÉ FINE

Planche en bois garnie d'éléments colorés à manipuler permettant de faire travailler la motricité fine et la concentration.



### GANT GÉANT

Gant géant conçu pour permettre aux personnes à mobilité réduite de pouvoir envoyer et recevoir une balle. Aide à développer la coordination œil-main par une cible dessinée sur celui-ci.



### PIERRES DE RIVIÈRE

Pierres de différentes dimensions pour créer un parcours de motricité afin de développer la coordination, la maîtrise des mouvements et l'équilibre.



### TORTUE À BASCULE

Outil pour travailler l'équilibre et la maîtrise du corps chez l'enfant puisqu'elle avance lentement au rythme des basculements du corps.

NOTES



### JEUX DE CARTES SUR LES ÉMOTIONS

Ces jeux permettent d'appréhender les sentiments (peur, fatigue...). Chaque attitude est illustrée par deux cartes qu'il faut associer.

- Existe :
- *Feelings*
  - *Émotions*
  - *How's Teddy*



### MARIONNETTES DES EXPRESSIONS

Ces 6 marionnettes à main, en feutrine de couleurs, montrent des expressions faciales communes (content, triste, apeuré, en colère, surpris) et une expression neutre.



### LE VOLCAN DES ÉMOTIONS

Pour aider l'enfant à prendre conscience de ses émotions et des solutions qui s'offrent à lui pour éviter « l'explosion du volcan ». Pour tous ceux qui ont de la difficulté à gérer leurs émotions, comme la colère, l'anxiété, la peur ou la peine.



### POUPÉES HANDICAP

Poupées figurant le handicap moteur et visuel. Elles permettent d'aborder des thématiques telles que la différence ou l'accessibilité de manière ludique.

## NOTES

**ARTI'CARTE**  
« OÙ SONT-ILS ? »

Un jeu de 56 cartes organisées en paires pour faire travailler le vocabulaire des positions spatiales.

**JEU HANDS UP**

Tous les joueurs doivent reproduire, le plus vite possible, les positions des mains figurant sur les cartes. Hands Up est un jeu d'observation et de rapidité accessible à tous et permettant de travailler l'orientation spatiale.

**CARTES**  
**TIME AND GROWTH**

Cartes séquentielles conçues pour développer la notion de temps et de changement chez l'enfant (le déroulement d'une journée, la croissance...).

**TIME TIMER**

Timer pour permettre à l'enfant de « matérialiser » le temps, assorti d'un planning à afficher en classe avec des modèles d'activités à chronométrer ou pour organiser sa journée.

NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**BRACELET D'ÉCRITURE**

Ce bracelet a été conçu pour faciliter le geste d'écriture grâce à une boucle qui permet de maintenir le stylo dans une bonne inclinaison. Une solution toute simple mais efficace pour l'apprentissage de la pince de l'écriture et/ou l'aide à la préhension lorsque l'enfant n'a pas la dextérité suffisante.

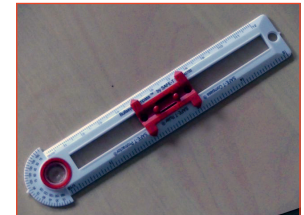


**CISEAUX ADAPTÉS (EASI-GRIP, PRESPOIR)**

Ciseaux spéciaux pour apprendre à découper même si l'enfant n'a pas assez de force musculaire ou de coordination. Chaque modèle correspond à un niveau et existe en version gaucher et droitier.

Sont disponibles au prêt :

- *des ciseaux à grande boucle*
- *des ciseaux easy grip mini*
- *des ciseaux pressoirs*
- *des ciseaux avec socle*



**COMPAS ADAPTÉ**

Un compas simple à manipuler grâce à son pivot et sa réglette mobile.



**BUREAU INCLINABLE**

L'inclinaison de ce bureau est modulable pour s'adapter au mieux aux besoins de l'élève et ainsi faciliter la lecture et/ou l'écriture.



**COLORBALL**

Une petite boule qui tient facilement dans la main ! Pour changer de couleur, il suffit de la faire tourner sur elle-même. Six pastels disponibles : noir, marron, vert, jaune, bleu et rouge.



**COUSSIN À PICOTS**

Coussin à picots à poser sur une chaise pour favoriser une meilleure concentration.







### FINGER FIT PEN

Un stylo au design innovant conçu pour faciliter la préhension. Il suffit de glisser l'index entre les deux branches pour stabiliser le stylo sans avoir à le serrer entre ses doigts.



### GRIP ALL

Outil spécialement conçu pour aider les personnes ayant une utilisation réduite de leurs doigts (difficulté de préhension, de flexion des doigts, manque de force...). Il peut être utilisé pour la préhension d'ustensiles variés [couverts, brosse, outils scolaires...].



### LUTRIN

Support incliné permettant de maintenir un livre pour faciliter la lecture aux enfants dyslexiques ou déficients visuels. Il existe également en prêt un pupitre incliné transparent.



### GRANDE ÉQUERRE

Cette grande équerre possède une poignée pour une préhension facilitée et plus de stabilité. Elle combine les fonctions d'équerre, de mesure, de règle parallèle, de rapporteur et de dessinateur polygone...



### GUIDE DE LECTURE

L'œil se focalise sur le texte souligné par le guide de lecture, laissant au lecteur une vision partielle du reste du texte grâce à la transparence du plastique. Le pointeur en forme de flèche indique le sens de lecture vers la droite.



### MANCHON ABILIGRIP

Ce modèle permet aux personnes éprouvant des difficultés à tenir des objets, d'utiliser plus facilement crayons, pinces et autres outils nécessaires.



### PAPIER RELIEF

Spécialement créé pour les personnes ayant du mal à écrire sur les lignes. Ces lignes sont en relief et permettent un feedback tactile lors de l'écriture. Espacement entre les lignes : 1 cm.



### PINCEAU MOUSSE

Pinceau avec une extrémité en mousse (balle mousse amovible) et une grosse poignée pour une préhension facilitée.

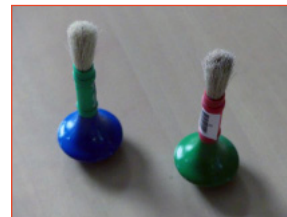


### PORTE-CARTES (ROND, ÉVENTAIL...)

Ils permettent aux élèves ayant peu de force manuelle ou une dextérité limitée de tenir un jeu de cartes à jouer en main ou de les libérer de cette contrainte.

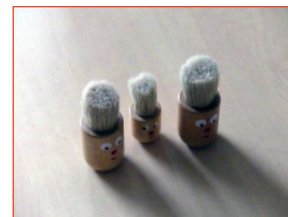
Existe :

- un porte carte rond
- un porte carte règle
- un porte carte à préhension facile



### PINCEAU CULBUTO

Pinceau à longs poils nylon avec manchon en plastique facilitant la préhension et manche en bois.



### PINCEAUX AVEC MANCHONS EN BOIS

Lot de 3 pinceaux avec poils en nylon et manchon en bois facilitant la préhension.



### RÈGLE AVEC POIGNÉE CROCODILE

Très solide, cette règle a été spécialement conçue pour les enfants ayant une coordination difficile. Sa grosse poignée en forme de crocodile offre une prise en main très facile. Sur un bord, une graduation simplifiée pour les premières mesures. Sur l'autre bord, une graduation normale jusqu'à 30 cm.



### RÈGLE LOUPE

Elle a une double fonction : règle et aide à la lecture. La partie centrale de cette règle est une loupe qui permet de mettre en avant une ligne de texte. Celui-ci est aussi souligné par un trait rouge, facilitant ainsi la lecture. Lestée, elle tient bien sur la page.



### ROULEAU AIMANTÉ

Un rouleau aimanté avec une surface autocollante pour rendre magnétique n'importe quel objet.



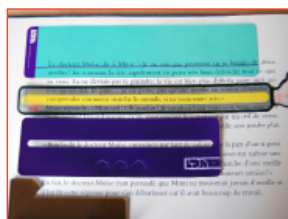
### ROULEAU ANTI-GLISSE

Rouleau fabriqué à partir d'une matière souple anti-glisse qui permet de stabiliser tous les objets posés dessus. Ce rouleau se découpe selon vos besoins.



### SOLU'KIT ECRITURE

Pour faciliter l'écriture, ce kit comprend les outils essentiels pour pallier aux difficultés fonctionnelles d'écriture : trois grippit, des manchons, des crayons triangulaires, un stylo lumineux, une pochette de rangement.



### SOLU'KIT LECTURE

Trousse comportant quatre guides de lecture différents.



### TAPIS ANTI-DÉRAPANT « TORTUE »

Ce tapis permet d'éviter que les feuilles et autres documents ne glissent.



### THAMOGRAPHE

Instrument de mesure et de traçage de figures géométriques tout en un : il peut remplacer un compas (sans pointe), une règle graduée, une équerre et un rapporteur.

Ce modèle permet aux personnes éprouvant des difficultés à tenir des objets d'utiliser plus facilement crayons, pinceaux et autres outils nécessaires.

## N O T E S

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



## CLAVIERS ADAPTÉS

**Le Cléry :**  
Clavier simple dont les grosses touches de couleurs et leur agencement facilitent la reconnaissance des lettres. Le guide-doigt évite l'appui simultané sur plusieurs touches ou évite l'appui sur les touches de manière accidentelle. Outil très adapté aux élèves ayant un handicap moteur des membres supérieurs.

**Le bigkeys :**  
Un clavier vraiment exceptionnel qui propose « 26 touches « lettres », 10 touches « nombres », 4 touches « flèches » et une touche « entrée/shift » pour une utilisation simplifiée mais néanmoins tout à fait opérationnelle pour tous les logiciels. Ce dispositif rend la recherche des touches beaucoup plus facile (d'autant que ces touches sont organisées de manière alphabétique).



## SOURIS ADAPTÉES

**Souris Bigtrack :**  
Une trackball qui assure les mêmes fonctions qu'une souris standard mais qui est plus facile à utiliser ! Sa grosse balle et ses deux gros boutons rendent son maniement aisé pour des utilisateurs ayant des problèmes de motricité fine ou de coordination. Pas d'installation nécessaire, elle se branche directement au port USB.

**Deux autres modèles existent.**



## CANOPÉ - DT Normandie

Atelier Canopé 61 - Alençon  
25, rue Honoré-de-Balzac  
CS 50199  
61006 Alençon Cedex  
T. 02 33 80 36 50  
contact.atelier61@reseau-canope.fr

Venez découvrir  
le nouveau portail  
de notre atelier :  
<http://canope-orne.esidoc.fr/>

Ou suivez-nous  
sur notre compte Twitter :  
[twitter.com/Canope61](https://twitter.com/Canope61)

Octobre 2016



LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



Centre de Ressources pour Enfants et  
Adolescents · Sciences · Handicap