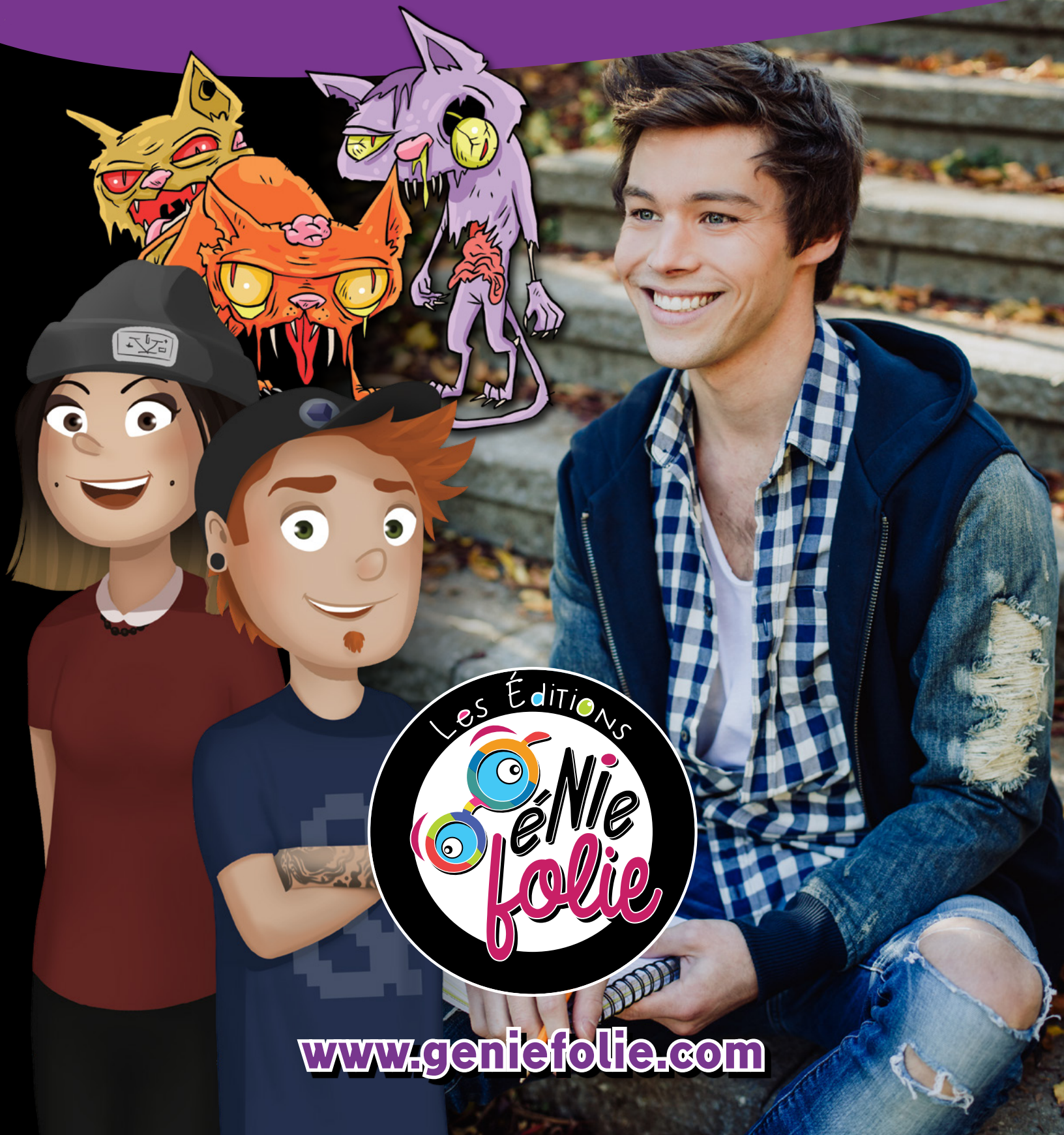


SECONDAIRE

CATALOGUE



www.geniefolie.com



LÉGENDE



Produit en boîtier haut de gamme



Activités ou outils numériques pour l'élève



Produit avec éléments à découper



Matériel numérique complémentaire

Découvrez **Stratêgo-Lire**, une collection de jeux et de matériel reproductible ciblant le développement des habiletés de lecture par l'entremise d'un enseignement explicite de stratégies efficaces.



COMPRÉHENSION EN LECTURE, 1^{re} à 5^e SECONDAIRE

Mission Terra

29,95 \$ GF-2400

CONTENU :

- 1 jeu
- 1 activité préparatoire
- 4 fiches (explorateur)
- 1 fiche (stratégies)
- 1 fiche (démarche pédagogique)
- Corrigé

ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE

• Entraînement

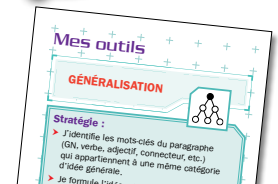
- 1 carnet d'entraînement reproductible :
 - 20 défis de lecture gradués (modélisation et pratique guidée)
 - Outils de stratégies

JEU • Mission Terra

- 1 plateau de jeu (23 x 43 cm)
- 1 carnet d'exploration reproductible
 - 40 défis de lecture gradués (pratique autonome)
 - Outils de stratégies
- 50 minicartes
- 16 jetons

HABILITÉS DE LECTURE :

- Distinguer une idée principale d'une idée secondaire (jugement d'importance)
- Identifier une idée principale explicite et une idée principale implicite
- Mobiliser les stratégies d'identification de l'idée principale : macrosélection, suppression, généralisation et construction





Le monde grammatical de Mani offre une gamme de jeux et d'outils pédagogiques qui s'adresse tout particulièrement aux adolescents de la première à la cinquième secondaire. À travers des épreuves ludiques et conformes aux finalités de la grammaire moderne et à la progression des apprentissages du Ministère, les élèves sont amenés à relever les défis de Mani afin de développer leurs réflexions d'analyse grammaticale pour transférer leurs apprentissages en écriture.



GRAMMAIRE, 1^{re} à 5^e SECONDAIRE

Le monde grammatical de Mani

Collection COMPLÈTE

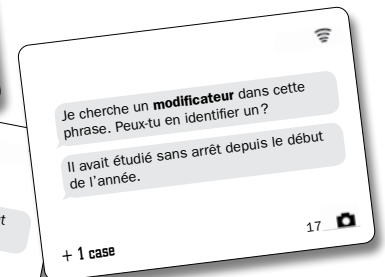
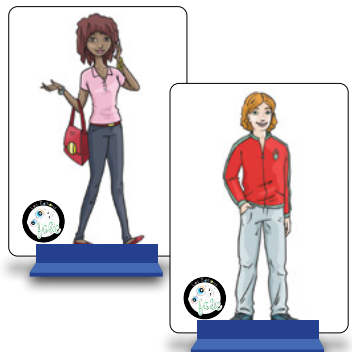
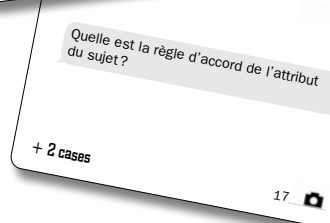
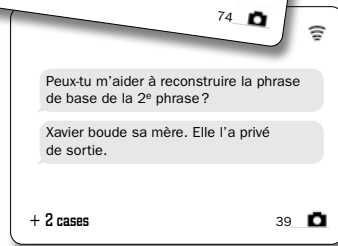
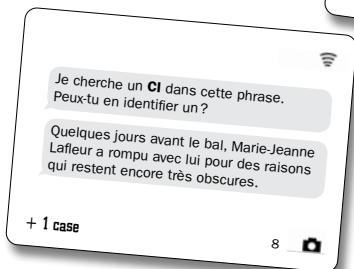
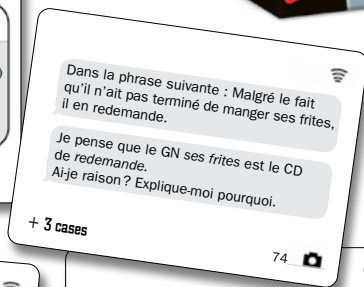
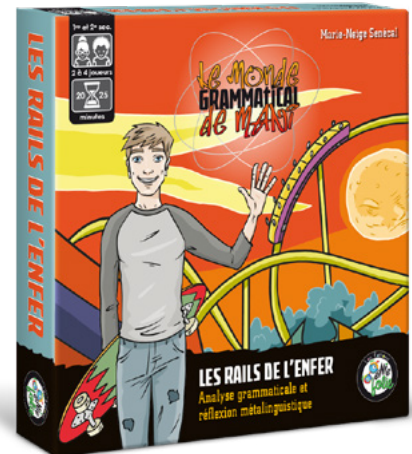
99,95 \$ GF-600

CONTENU :

- 2 guides pédagogiques (PDF)
 - 2 jeux
- * Le matériel est réparti en 2 boîtiers aussi vendus séparément.

Boîtier A : Les rails de l'enfer

Boîtier B : Le party de l'année





LE MONDE GRAMMATICAL DE MANI



GRAMMAIRE, 1^{re} et 2^e SECONDAIRES

Les rails de l'enfer

49,95 \$ GF-601

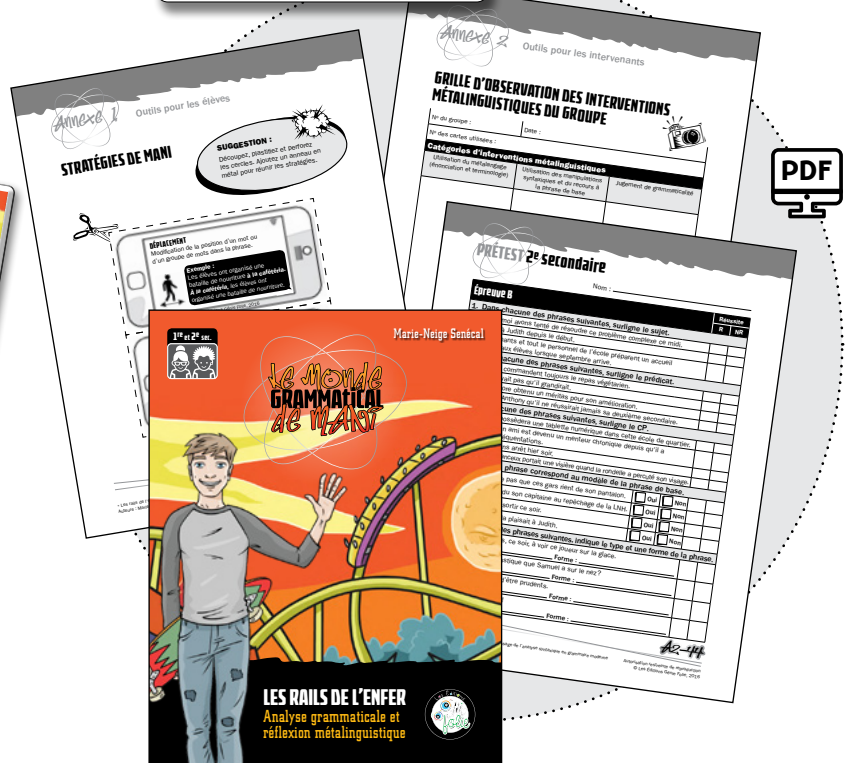
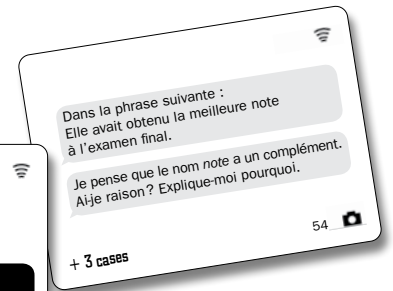
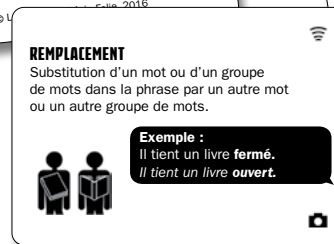
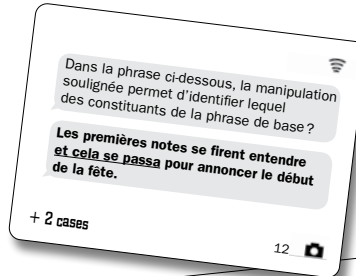
CONTENU :

- Guide pédagogique (74 pages, PDF)
- 1 plateau de jeu (48 x 48 cm)
- 175 cartes (défis)
- 7 cartes (manipulations syntaxiques)
- 4 pions
- Corrigé

ANALYSE SYNTAXIQUE

- RÉFLEXION MÉTALINGUISTIQUE :

- Déployer une démarche d'analyse syntaxique efficace visant la validation d'hypothèses
- Recourir au métalangage grammatical, c'est-à-dire les ressources pour nommer/ caractériser et les outils grammaticaux
- Appliquer les manipulations syntaxiques dans le contexte de la phrase
- Recourir à la phrase de base
- Exprimer un jugement de grammaticalité
- Maîtriser les savoirs grammaticaux prescrits dans la PDA





LE MONDE GRAMMATICAL DE MANI



GRAMMAIRE, 3^e à 5^e SECONDAIRE

Le party de l'année

59,95 \$ GF-602

CONTENU :

- Guide pédagogique (106 pages, PDF)
- 1 plateau de jeu (48 x 48 cm)
- 225 cartes (défis)
- 7 cartes (manipulations syntaxiques)
- 4 pions
- Corrigé

ANALYSE SYNTAXIQUE

- RÉFLEXION MÉTALINGUISTIQUE :

- Déployer une démarche d'analyse syntaxique efficace visant la validation d'hypothèses
- Recourir au métalangage grammatical, c'est-à-dire les ressources pour nommer/ caractériser et les outils grammaticaux
- Appliquer les manipulations syntaxiques dans le contexte de la phrase
- Recourir à la phrase de base
- Exprimer un jugement de grammaticalité
- Maîtriser les savoirs grammaticaux prescrits dans la PDA



AJOUT
Insertion de mots ou de groupes de mots dans la phrase.

Exemple :
Le garçon est gentil.
Le garçon avec une casquette est gentil.

Je cherche un **modificateur** dans cette phrase. Peux-tu en identifier un ?

Il avait étudié sans arrêt depuis le début de l'année.

+ 1 case

EFFACEMENT
Suppression d'un mot ou d'un groupe de mots dans la phrase.

Exemple :
Il a rencontré une belle fille au parc.
Il a rencontré une fille au parc.

Je cherche un **complément de l'adjectif** dans cette phrase. Peux-tu en identifier un ?

Cette fille-là est heureuse que ce jean lui fasse enfin.

+ 1 case

Peux-tu m'aider à reconstruire la phrase de base de la phrase suivante ?

Il est entré plusieurs textes pour annoncer la soirée prochaine du party.

+ 2 cases

PDF

Annexe 2 Outils pour les intervenants

RÉPERTOIRE DES QUESTIONS ET DES SAVOIRS PAR NIVEAU SCOLAIRE

3 ^e secondaire - Répertoire des questions par savoir	Questions
0-30-10-25	0-30-10-25-03-05-04-06-13
1-08-10-13-14-15-16-17-19	1-11-02-15-02-03-09
	15-14-03-11

Annexe 2 Outils pour les intervenants

PRÉTEST

Date de la présentation de l'évaluation : _____

Nom de l'élève : _____

Prénom de l'élève : _____

Date de naissance : _____

Nom de l'évaluateur : _____

Titre de l'évaluateur : Orthopédagogue Enseignant

Contexte de présentation : Bureau de l'orthopédagogue Classe

Observations de l'évaluateur

Veuillez cocher toutes observations pertinentes.

Compétence	Cocher les notes pour lesquelles vous intervenez et impartez	
Compétence des concepts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prévision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Attention/concentration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Évaluation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Évaluation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Signature de l'évaluateur : _____

Le monde grammatical de Mani
Analyse grammaticale et réflexion métalinguistique



Dans les profondeurs de l'océan se trouve le royaume de **Gram-Mer**, gouverné par la douce reine Stella et par le bon roi Darius. Mais le danger rôde alors que Miranda et Brutus, deux immondes personnages aux pensées diaboliques, ragent de jalousie et rêvent de prendre leur place. À travers des missions ludiques et conformes aux finalités de la grammaire moderne et à la progression des apprentissages du Ministère, les élèves sont amenés à relever des défis afin de développer leurs réflexions d'analyse grammaticale.

Gram-Mer



GRAMMAIRE, 1^{re} à 3^e SECONDAIRE

Gram-Mer Collection COMPLÈTE

79,80 \$ GF-1701

CONTENU :

- 4 jeux

* Le matériel est réparti en 4 boîtiers aussi vendus séparément.

Boîtier A : Les insubordonnés

Boîtier B : Le poison royal

Boîtier C : L'épave du passé

Boîtier D : L'abysse du passé





GRAMMAIRE, 1^{re} et 2^e SECONDAIRES

Les insubordonnés

19,95 \$ GF-1705

CONTENU :

- 8 cartes (scène)
- 78 cartes (défis gradués)
- 6 cartes (stratégies)
- 1 carte (consignes)
- Corrigé

SUBORDONNÉES RELATIVES :

- Construire une phrase en combinant deux phrases
- Reconstruire une phrase de base
- Identifier un pronom relatif et son référent
- Identifier un pronom relatif qui occupe une fonction demandée
- Corriger une phrase agrammaticale en remplaçant le pronom relatif inapproprié par un pronom relatif adéquat



GRAMMAIRE, 1^{re} à 3^e SECONDAIRE

Le poison royal

19,95 \$ GF-1704

CONTENU :

- 8 cartes (scène)
- 59 cartes (défis gradués)
- 1 carte (consignes)
- Corrigé

COMPLÉMENTS DU VERBE :

- Identifier le complément direct du verbe (CD)
- Identifier le complément indirect du verbe (CI)





GRAMMAIRE, 1^{re} et 2^e SECONDAIRES

L'épave du passé

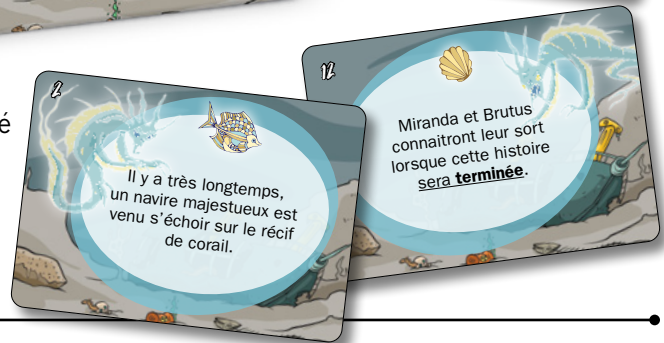
19,95 \$ GF-1703

CONTENU :

- 8 cartes (scène)
- 40 cartes (défis)
- 1 carte (consignes)
- Corrigé

PARTICIPE PASSÉ EMPLOYÉ AVEC ÊTRE :

- Identifier un verbe conjugué et repérer le participe passé employé avec l'auxiliaire être
- Identifier le donneur d'accord d'un participe passé employé avec l'auxiliaire être et donner son genre et son nombre
- Trouver une erreur d'accord du participe passé employé avec l'auxiliaire être et la corriger



GRAMMAIRE, 2^e et 3^e SECONDAIRES

L'abysses du passé

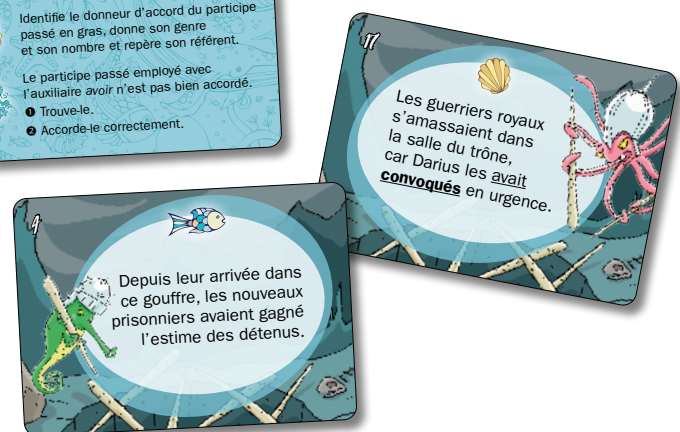
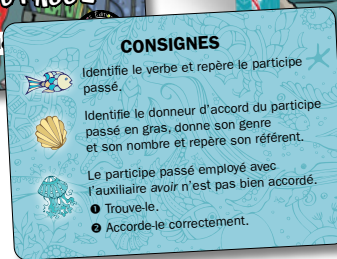
19,95 \$ GF-1702

CONTENU :

- 8 cartes (scène)
- 40 cartes (défis)
- 1 carte (consignes)
- Corrigé

PARTICIPE PASSÉ EMPLOYÉ AVEC AVOIR :

- Identifier un verbe conjugué et repérer le participe passé employé avec l'auxiliaire avoir
- Identifier le donneur d'accord d'un participe passé employé avec l'auxiliaire avoir et donner son genre et son nombre
- Trouver une erreur d'accord du participe passé employé avec l'auxiliaire avoir et la corriger





Venez vivre des aventures rocambolesques avec l'équipe du **Studio de jeux vidéos ALGÉBRO!** Grâce aux défis d'ALGÉBRO, les élèves sont amenés à parfaire leurs connaissances en mathématiques et à s'approprier des stratégies gagnantes pour résoudre des problèmes algébriques.



ARITHMÉTIQUE ET ALGÈBRE, 1^{re} à 3^e SECONDAIRE

Algébro

Ensemble COMPLET

142,80 \$ GF-500

CONTENU :

- 4 jeux
- * Le matériel est réparti en 4 pochettes aussi vendues séparément.

Jeu 1 : Urgence débogage !

Jeu 2 : Alerte aux bogues !

Jeu 3 : La tête de l'emploi !

Jeu 4 : L'emploi de tes rêves !





STUDIO DE JEUX VIDÉOS ALGÈBRE



ARITHMÉTIQUE, 1^{re} SECONDAIRE

Urgence débogage !

29,95 \$ GF-503

CONTENU :

- 1 plateau (28 x 22 cm)
- 32 cartes (défis)
- 1 prétest diagnostique (PDF)
- 1 pion
- Corrigé

HABILITÉS ET

CONNAISSANCES VARIÉES :

- Résoudre une situation de proportionnalité
- Représenter une situation de proportionnalité à l'aide d'une table de valeurs



ARITHMÉTIQUE, 1^{re} SECONDAIRE

Alerte aux bogues !

29,95 \$ GF-504

CONTENU :

- 1 plateau (28 x 22 cm)
- 30 cartes (défis)
- 1 prétest diagnostique (PDF)
- 1 pion
- Corrigé

HABILITÉS ET

CONNAISSANCES VARIÉES :

- Effectuer par écrit des chaînes d'opérations en respectant leur priorité
- Effectuer par écrit des opérations sur les nombres réels
- Calculer une moyenne arithmétique





STUDIO DE JEUX VIDÉOS ALGÈBRE



ALGÈBRE, 2^e SECONDAIRE

La tête de l'emploi!

39,95 \$ GF-502

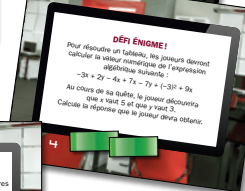
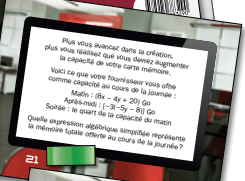
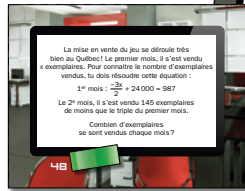
CONTENU :

- 4 planchettes
- 32 bandes de vies
- 54 cartes (défis)
- 1 prétest diagnostique (PDF)
- Corrigé

HABILITÉS ET

CONNAISSANCES VARIÉES :

- Calculer la valeur numérique d'expressions algébriques
- Simplifier des expressions algébriques à l'aide de l'addition, de la soustraction, de la multiplication et de la division
- Traduire une situation simple par une expression algébrique ou par une équation
- Résoudre des équations de premier degré à une inconnue



compilation des résultats

Savoir évalué	Niveau d'acquisition	
	Problèmes liés à ce savoir	Niveau
SECTION 1 - ES-TU PRÊT?	1	2
SECTION 2 - AS-TU LA BONNE TECHNIQUE?	1	2
SECTION 3 - LES	1	2

Autres observations :

LES PROBLÈMES, CA TE CONNAIT?

(résolutions de problèmes)

1. Deux personnages de votre jeu vidéo ALGÈBRE, l'équipe à travailler ensemble ont 400 d'énergie. Le premier personnage a 30 points en moins que le joueur personnel. Ensemble, ils ont une énergie totale de 90 points. Combien d'énergie avait le premier?

Réponse :

LA TÊTE DE L'EMPLOI!

PRÉTEST DIAGNOSTIQUE

Date de la passation de l'évaluation : _____

Nom de l'élève : _____

Prénom de l'élève : _____

Date de naissance : _____ Niveau scolaire : _____ Groupe : _____

Nom de l'évaluateur : _____

Titre de l'évaluateur : Orthopédagogue Enseignant

Contenu de passation : Bureau de l'orthopédagogue Classe

observations de l'évaluateur

Veuillez consigner toute observation pertinente.

Comportement	1	2	3	4	5
Respect des consignes					
Motivation					
Travail					
Attention / concentration					
Application					
Participation					

Commentaires :

Signature de l'évaluateur : _____

PRÉTEST DIAGNOSTIQUE

LA TÊTE DE L'EMPLOI!

ES-TU PRÊT ? (prétables mathématiques)

CESTE SECTION DOIT ÊTRE FAITE SANS CALCULATRICE.

1. Indique si la réponse aux opérations suivantes sera positive ou négative :

a) $-425 + 329 =$	g) $120 - 40 =$
b) $326 - 302 =$	h) $-32 + -8 =$
c) $472 + -49 =$	i) $-34 \times -12 =$
d) $-32 - -28 =$	j) $42 \times -9 =$
e) $585 + -5 =$	k) $28 \times 31 =$





ALGÈBRE, 3^e SECONDAIRE

L'emploi de tes rêves!

42,95 \$ GF-501

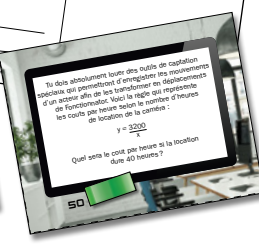
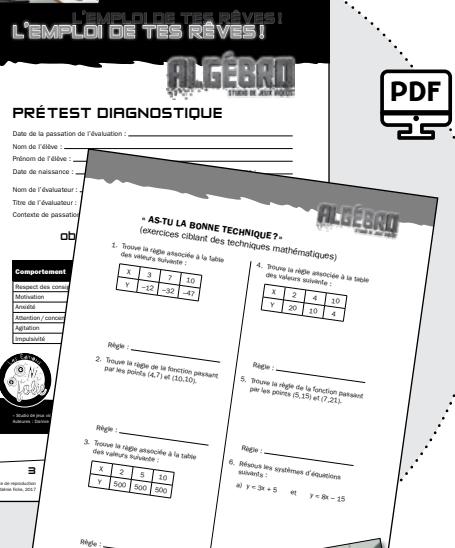
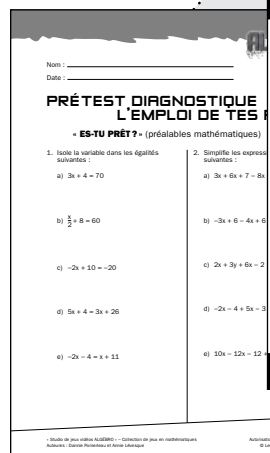
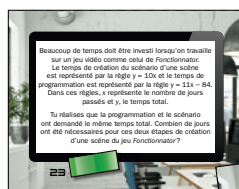
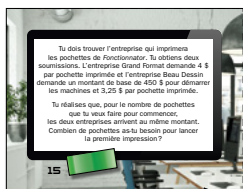
CONTENU :

- 4 planchettes
- 32 bandes de vies
- 64 cartes (défis)
- 1 prétest diagnostique (PDF)
- Corrigé

HABILITÉS ET

CONNAISSANCES VARIÉES :

- Trouver les variables dépendantes et indépendantes d'une situation
- Effectuer des opérations mathématiques sur des expressions algébriques
- Construire un système d'équations à partir de problèmes mathématiques
- Résoudre des équations de premier degré à une inconnue
- Effectuer la mise en évidence simple
- Diviser un polynôme par un monôme
- Trouver la règle de fonctions polynomiales de degré 0, de premier degré et rationnelles
- Analyser des situations à l'aide de différents modes de représentation





Un étrange virus s'est propagé d'un bout à l'autre de la planète, transformant tous les chats, même les plus domestiques, en de redoutables zombies. Dans les ruelles de la ville, où les chiens errants avaient l'habitude de faire régner la terreur, **MATHou** et sa bande de chats font désormais la loi. C'est la revanche des chats et elle ne fait que commencer...



GÉOMÉTRIE, 1^{re} et 2^e SECONDAIRES



La revanche des chats

24,95 \$ GF-1801

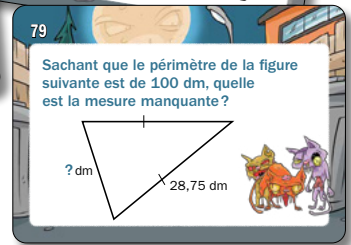
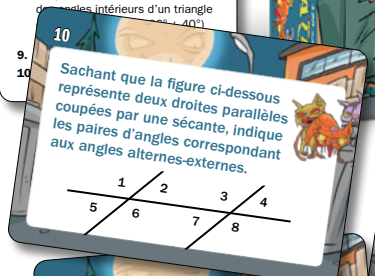
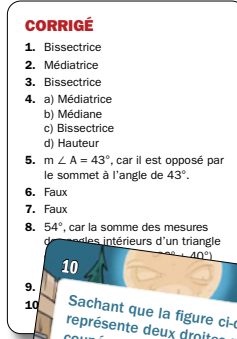
CONTENU :

- 8 cartes (scène)
- 97 cartes (défis)
- Corrigé

HABILITÉS ET

CONNAISSANCES VARIÉES :

- Reconnaître des segments et des droites remarquables
- Reconnaître et nommer des polygones réguliers convexes
- Reconnaître l'isométrie associant deux figures
- Caractériser différents types d'angles
- Rechercher des mesures d'angles en utilisant les propriétés des angles, des figures et des relations
- Justifier des affirmations à partir de définitions ou de propriétés associées aux angles et à leurs mesures
- Établir des relations entre les unités de mesure de longueur
- Établir des relations entre les unités d'aire du système international
- Construire les relations permettant de calculer le périmètre et l'aire de figures planes
- Rechercher des mesures manquantes à partir des propriétés des figures et des relations



Une folie passagère, des idées brillantes, novatrices et explosives...
Voici **Génie Folie!**



Des produits **uniques** qui se démarquent par leurs concepts actuels et branchés.

Des produits **ludiques** élaborés autour de thématiques originales et renversantes, qui plongent les élèves dans un monde fantastique et coloré.

Des produits **réfléchis** dont le contenu pédagogique repose sur des assises scientifiques solides.

De la petite enfance au secondaire!

www.geniefolie.com