

# Découvrir l'activité GCompris



# SOMMAIRE



## **Thème 1 : Découvre l'ordinateur**

Jouer avec les périphériques de l'ordinateur

Page 3



## **Thème 2 : Vers les activités de découverte**

Couleurs, sons, mémoire...

Page 6



## **Thème 3 : Vers les activités d'expérimentation**

Activités variées basées sur le mouvement physique

Page 13



## **Thème 4 : Vers les activités ludiques**

Diverses activités ludiques

Page 17



## **Thème 5 : Mathématiques**

Activités de mathématiques

Page 20



## **Thème 6 : Casse-têtes**

Diverses sortes de jeux de casse-têtes

Page 31



## **Thème 7 : Vers les activités de lecture**

Activités de lecture

Page 36



## **Thème 8 : Jeux de stratégie**

Jeux de stratégie comme les échecs, Puissance 4, ...

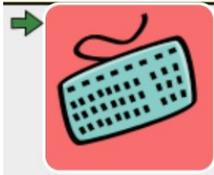
Page 38



## Thème 1 : Découvre l'ordinateur

Jouer avec les périphériques de l'ordinateur

a)



### Jeux de manipulation du clavier

Découvre le clavier.



#### Jeu N°1 : Envoie la balle à Tux Niveau Moyen

Appuie sur les deux touches « Maj » en même temps pour envoyer la balle droit devant.

Objectifs : coordination pour appuyer en même temps.



Touches « Maj » = Touches « Shift »



#### Jeu N°2 : Jeu de lettres Niveau Facile

En les tapant au clavier, élimine les lettres qui tombent avant qu'elles ne touchent le sol.

Objectifs : trouver les lettres sur le clavier et être le plus rapide possible.



#### Jeu N°3 : Les nombres avec les dés Niveau Facile

Compte le nombre de points sur les dés avant qu'ils ne touchent le sol. Pour les éliminer, tape le chiffre correspondant sur ton clavier.

Objectifs : reconnaître le nombre sur les dés le plus rapidement possible.

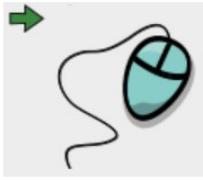


#### Jeu N°4 : Les mots qui tombent Niveau Facile

Saisis au clavier les mots qui tombent avant qu'ils ne touchent le sol.

Objectifs : Bien connaître la place des lettres sur le clavier et être rapide.

b)



### Activités de manipulation de la souris

Diverses sortes d'activités basées sur la souris (clics, déplacements)

●



#### Jeu N°1 : Clique sur moi. Niveau Facile

Clique avec le bouton gauche de la souris sur tous les poissons avant qu'ils ne quittent l'aquarium.

Objectifs : Coordination moteur, déplacements et clics avec la souris

●



#### Jeu N°2 : Déplace la souris. Niveau Facile

Déplace la souris pour tout effacer et découvrir l'image du fond.

Objectifs : Coordination moteur

●

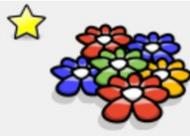


#### Jeu N°3 : Cliquer avec la souris Niveau Facile

Clique sur les rectangles avec ta souris pour tout effacer dans la zone et découvrir l'image de fond.

Objectifs : Coordination moteur entre cliquer et déplacer la souris

●



#### Jeu N°4 : Contrôle l'écoulement d'un tuyau Niveau Facile

Tux a besoin d'arroser les fleurs, mais le tuyau est bouché.

Pour que l'eau s'écoule, fait suivre ta souris le long du tuyau. Le trait rouge va avancer en même temps et l'eau pourra arroser les fleurs.

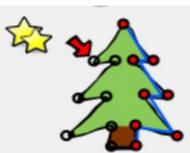
Objectifs : Réussir à contrôler la souris de gauche à droite en suivant un axe.



#### Jeu N°5 : Chercher de l'or

→ Ce jeu ne fonctionne pas

●



#### Jeu N°6 : Clique et dessine Niveau Facile

Dessine l'image en cliquant sur les points bleus les uns à la suite des autres.

Objectifs : Cliquer dans l'ordre et être précis avec la souris

●



#### Jeu N°7 : Double clic de la souris Niveau Facile

Double clique sur les rectangles avec la souris pour tout effacer dans la zone et découvrir l'image de fond

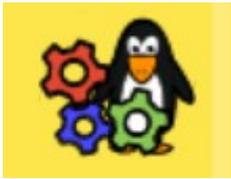
Objectifs : Coordination moteur et apprendre à faire deux clics à la suite.



**Jeu N°8 : Penalty** Niveau Facile

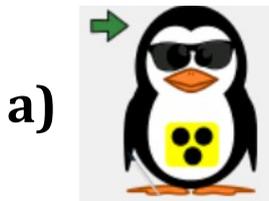
Double clique avec la souris sur le ballon pour marquer un but.

Objectifs : Bien maîtriser la souris



## Thème 2 : Vers les activités de découverte

Couleurs, sons, mémoire ...



### Découvre le système de Braille

Le système Braille est une méthode largement utilisée par les aveugles pour lire et écrire. C'est la forme d'écriture numérique la plus ancienne.



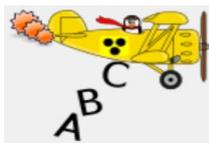
#### Jeu N°1 : L'histoire de Louis Braille Niveau Difficile

Passer en revue les dates principales de l'inventeur du système Braille  
Objectifs : lisez l'histoire de Louis Braille, sa biographie et la découverte du système Braille. Cliquez sur les boutons précédents et suivants pour vous déplacer d'une page à l'autre de son histoire. A la fin vous devez placer à la suite les différents événements de sa vie dans l'ordre chronologique en les faisant glisser avec la souris. Puis cliquer sur OK pour avoir la correction.



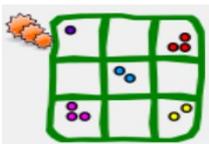
#### Jeu N°2 : Découvre le système Braille Niveau Difficile

Apprendre et mémoriser le système Braille. Tu peux t'entraîner à reproduire les lettres montrées en exemple en haut de ton écran.  
Objectifs : découvrir le système Braille, apprendre le Braille



#### Jeu N°3 : Braille ludique Niveau Difficile

Coder en Braille les lettres qui tombent. Pour y parvenir, il faut bien avoir appris le Braille dans le Jeu N°2 (Découvre le système Braille).  
Objectifs : Restituer sa connaissance de l'alphabet en Braille



#### Jeu N°4 : Loto Braille Niveau Difficile

Restituer le système Braille pour les nombres. Pour parvenir à faire ce jeu, il faut bien avoir appris les nombres en Braille dans le Jeu N°2 (Découvre le système Braille)  
Objectifs : Restituer sa connaissance des nombres en Braille

b)



## Vers les activités de couleurs

Activité basée sur les couleurs

### Jeu N°1 : Mélange des couleurs de la lumière Niveau Difficile

Comprendre le mélange des couleurs de la lumière.

Il y a trois lampes torches (rouge, vert et bleu), il faut reproduire la couleur du dessus en cliquant sur le + ou le - des lampes pour ajouter de cette couleur dans le cercle du milieu. Il faut que le rectangle en haut et le rond au milieu soient de la même couleur.

Exemple : pour faire du violet, il faut du rouge et du bleu.

objectifs : mélange les couleurs primaires pour obtenir la couleur voulue



### Jeu N°2 : Couleur simple Niveau Facile

Clique sur le canard de la couleur énoncée oralement et dont le nom est écrit au dessus des canards. Pour t'aider, une voix dit la couleur du canard sur lequel tu cliques. Une fois que tu as trouvé la bonne couleur, clique sur OK.

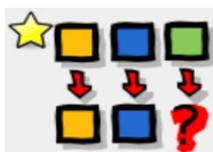
Objectifs : Apprendre à reconnaître la couleur quand tu entends son nom.



### Jeu N°3 : Reconstruire la mosaïque Niveau Facile

Il faut reconstruire la mosaïque de gauche sur la mosaïque de droite dans le même ordre. Pour cela il faut d'abord cliquer sur la couleur puis sur la case vide que l'on veut remplir.

Objectifs : Apprendre à respecter l'ordre et les couleurs



### Jeu N°4 : Mélange de la couleur de peinture Niveau Difficile

Comprendre le mélange de couleur

Il y a trois tubes de peinture (jaune, bleu, violet), il faut reproduire la couleur du dessus en cliquant sur le + ou le - des tubes pour ajouter de cette couleur dans le cercle du milieu. Il faut que le rectangle en haut et le rond au milieu soient de la même couleur. Une fois la couleur réussie, il faut cliquer sur OK.

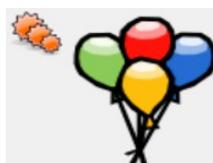
Exemple : pour faire du vert, il faut mélanger du jaune et du bleu.

Objectifs : Apprendre à mélanger les couleurs primaires pour obtenir la couleur voulue.



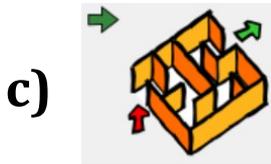
### Jeu N°5 : Couleurs sophistiquées Niveau Difficile

Clique sur le papillon de la couleur inscrite au dessus. La couleur n'est pas prononcée oralement. Une fois que tu as trouvé la bonne couleur, clique sur



OK.

Objectifs : Apprendre à reconnaître des couleurs inhabituelles.



### Vers les activités de labyrinthe

Trouve la sortie dans différentes sortes de labyrinthe



#### Jeu N°1 : Labyrinthe 1 Niveau Facile

Trouve ta voie pour sortir du labyrinthe en cliquant sur les flèches de ton clavier. Amène le pingouin à la sortie.

Objectifs : Savoir déplacer un objet à l'aide du clavier dans un labyrinthe.



#### Jeu N°2 : Labyrinthe en trois dimensions Niveau Difficile

Trouve ta voie pour sortir du labyrinthe tri-dimensionnel. La sortie est indiquée en vert.

Objectifs : Apprendre à se diriger, à l'aide du clavier, dans un espace en 3D



#### Jeu N°3 : Labyrinthe 2 Niveau Difficile

Trouve ta voie hors du labyrinthe (déplacement relatif). Il faut faire sortir le pingouin du labyrinthe en le mettant dans le bon sens à l'aide des flèches de droite et de gauche sur ton clavier. Une fois dans le bon sens, il faut que tu cliques sur la flèche du haut sur ton clavier pour le faire avancer.

Objectifs : Apprendre à trouver sa voie dans un labyrinthe

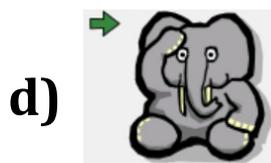


#### Jeu N°4 : Labyrinthe 3 Niveau Difficile

Trouve ta voie hors du labyrinthe invisible.

Il faut que tu trouves la sortie pour le pingouin à travers le labyrinthe invisible. En cliquant sur rejouer le cadre apparaît pour t'aider.

Objectifs : Apprendre déplacer un objet dans un labyrinthe invisible



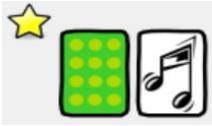
### Vers les activités basées sur la mémoire

Diverses activités de mémoire (images, lettres, sons)



#### Jeu N°1 : Jeu de mémoire visuelle Niveau Facile

- Retourne les cartes et retrouve les paires d'images.  
Objectifs : Entraîner sa mémoire en faisant disparaître toutes les cartes



**Jeu N°2 : Jeu de mémoire auditive Niveau Facile**

Essaye d'apparier des cartes musicales en cliquant dessus pour les écouter. Il faut retrouver les sons qui vont ensemble.

Objectifs : Entraîner sa mémoire auditive



**Jeu N°3 : Chemin de fer Niveau Moyen**

Jeu de mémoire basé sur des trains. Reconstituer le train qui vient de passer en cliquant sur les wagons que tu as vu en commençant par le dernier. Si tu as fait une erreur, re-clique sur le wagon pour le supprimer.

Objectifs : Entraîner sa mémoire



**Jeu N°4 : Jeu de mémoire auditive, contre Tux Niveau Moyen**

Joue au jeu de mémoire auditive, contre Tux. Il faut réussir à faire des paires avec le sons que tu entends en cliquant sur les pingouins. Quand tu gagnes, tu rejoues. Quand tu perds, c'est au tour de Tux.

Objectifs : Entraîne ta mémoire auditive et retire tous les violonistes Tux.

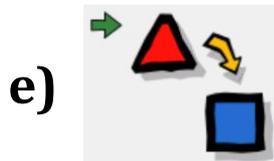


**Jeu N°5 : Jeu de mémoire visuelle, contre Tux Niveau Moyen**

Affronte Tux dans une compétition de mémoire.

Retrouve les paires d'image qui vont ensemble. Quand tu gagnes tu rejoues. Quand tu perds, c'est au tour de Tux.

Objectifs : Entraîne ta mémoire en faisant disparaître toutes les cartes.



e)

**Diverses activités**

Temps, géographie ...



**Jeu N°1 : Les associations sémantiques. Niveau Moyen**

Retrouve le lien sémantique entre des éléments graphiques.

Il y a 3 images au centre de l'écran. Il faut que tu places les images de gauche sur les points rouges. Les images doivent avoir un lien entre elles. Exemple : la lampe et l'ampoule (lien = lumière), la raquette et le ballon (lien = sport).

Objectifs : Coordination moteur. Concept d'association.



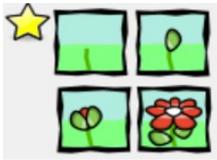
**Jeu N°2 : Associations géométriques Niveau difficile**

Retrouve le lien géométrique entre des objets graphiques.

Il faut replacer correctement les images de gauche sur ton écran au centre en respectant les formes géométrique ou le contour des dessins.

Objectifs : Reconnaître l'ombre des objets : coordination moteur. Concept d'association.

**Jeu N°3 : La chronologie Niveau difficile**



Retrouve l'ordre des images afin de respecter une chronologie cohérente. Sur la gauche de ton écran, tu disposes d'images qui correspondent à des situations. Il faut que tu les reposes dans l'ordre chronologique sur ton écran au centre.

Objectifs : Raconte une histoire courte.

**Jeu N°4 : Main droite ou main gauche ? Niveau facile**



Détermine si la photo présente une main droite ou gauche.

Objectifs : Distinguer depuis différents points de vue la main gauche et la main droite. Représentation spatiale.

**Jeu N°5 : Suites logiques Niveau Moyen**



Entraîne-toi à compléter des listes logiques. Il faut continuer la suite au centre de ton écran en cliquant sur les éléments posés sur la table en bas.

Objectifs : Entraînement à la logique.

**Jeu N°6 : Horloges Niveau Moyen**



Apprendre à lire l'heure sur une montre à aiguilles. Tu dois déplacer les aiguilles de la montre afin de reproduire l'heure dans le cadre en bas à gauche.

Objectifs : Distinguer les différences entre les heures, minutes et secondes. Régler et afficher l'heure sur une horloge.

**Jeu N°7 : Retrouve les détails Niveau facile**



Retrouve le lien géométrique entre des objets graphiques. Fait glisser avec ta souris les vignettes de gauche au bon endroit sur la photo du centre.

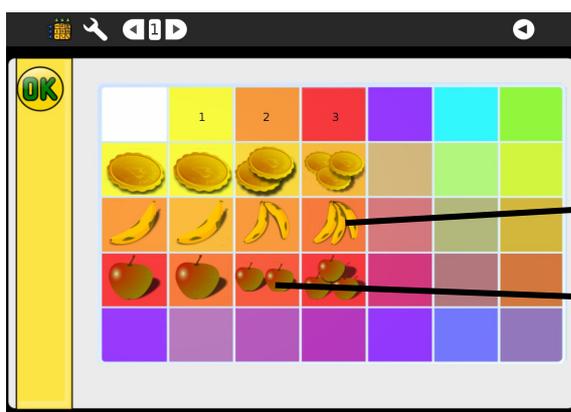
Objectifs : Travailler la reconnaissance visuelle.

**Jeu N°8 : Tableau à double entrée Niveau difficile**



Place des éléments dans un tableau à double entrée numérique et graphique.

Objectifs : Déplace les éléments situés à gauche dans le présentoir, et place-les au bon emplacement dans le tableau à double entrée.



Il faut que tu places les éléments de la colonne jaune à gauche dans le tableau à double entrée.

Exemples :

l'image des 3 bananes se glisse dans la colonne « 3 » et dans la ligne « banane »

l'image des 2 pommes se glisse dans la colonne « 2 » et dans la ligne « pomme ».



**Jeu N°9 : Repère l'emplacement de la région** Niveau très difficile

Attrape et fais glisser les régions placée à gauche de l'écran pour redessiner les pays. Lorsque tu laisses ta souris sur une région, son nom apparaît en bas à gauche

Objectifs : Connaître les régions des pays du monde. Concept d'association.



**Jeu N°10 : Géographie politique** Niveau très difficile

Attrape et fais glisser les pays à gauche de l'écran pour reconstituer les cartes.

Objectifs : Connaître les continents. Concept d'association.

**Jeu N°11 : Faire connaissance avec les animaux du monde** Niveau Moyen

Apprendre à connaître les animaux du monde, les faits intéressants les concernant et leur localisation sur une carte.

Niveau 1 : tu cliques sur les pingouins pour découvrir quel animal vit dans cette région. Quand tu as fini, cliques « retour à la page d'accueil ».

Niveau 2 : tu dois trouver dans quelle région vit l'animal écrit dans le carré à gauche de ton écran. Pour cela, tu cliques sur le pingouins de la bonne région.

Objectifs : Connaître des animaux et maîtriser leur localisation sur le monde.



f)



**Vers les activités sonores**

Activités basées sur les sons

**Jeu N°1 : Faire connaissance avec les animaux de ferme** Niveau facile

Apprendre à connaître les animaux de la ferme, ce qu'ils font, leurs cris, et des choses intéressantes à leur sujet. Pour cela, tu cliques sur les points d'interrogation pour découvrir l'animal. Quand tu as fini, cliques « retour à la page d'accueil ».

Dans le niveau 2 : clique sur le bouton « play » pour écouter l'animal. Tu dois cliquer sur le point d'interrogation de l'animal correspondant au bruit.

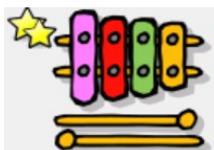
Objectifs : Apprends à associer les cris des animaux à leur nom et à leur aspect.



**Jeu N°2 : Mélodie** Niveau Moyen

Répète une mélodie à l'identique. Clique sur OK pour commencer la partie. Tu vois la baguette taper une mélodie sur le xylophone. Quand elle a finit, tu dois reproduire la même mélodie.

Objectifs : Entraînement à la mémoire auditive.





### **Jeu N°3 : Jouer du piano ! Niveau difficile**

Apprendre à jouer les mélodies sur le clavier du piano !

Pour commencer, clique sur « je suis prêt ». Ensuite tu dois reproduire la mélodie écrite dans la partition à l'aide du clavier en bas de ton écran.

Objectifs : Comprendre comment le clavier du piano peut jouer la musique écrite sur la portée.



### **Jeu N°4 : Battre la mesure Niveau difficile**

Apprendre à écouter, lire et jouer des rythmes musicaux.

Pour commencer, clique sur « je suis prêt ». Tu entends une mélodie avec un rythme précis. Quand c'est ton tour, tu dois cliquer sur le tambour en haut de ton écran pour reproduire le rythme que tu viens d'entendre.

Objectifs : Apprends à battre correctement et avec précision la mesure en fonction de ce que tu vois et entends.



### **Jeu N°5 : Faire connaissance avec la musique du monde Niveau Moyen**

Apprentissage des musiques du monde.

Niveau 1 : clique sur les différentes valise pour entendre les musiques du monde et découvrir leur histoire.

Niveau 2 et 3 : applique ce que tu as découvert dans le niveau 1.

Objectif : Améliorer sa connaissance de la variété des musiques du monde.



### **Jeu N°6 : Instruments de musique Niveau facile**

Clique sur l'instrument de musique écrit en haut de ton écran

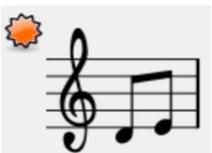
Objectif : Apprendre à reconnaître des instruments de musique.



### **Jeu N°7 : Donne un nom à cette note ! Niveau difficile**

Apprends le nom des notes, en clé de Sol et en clé de Fa, avec l'aide des sons et des couleurs.

Objectifs : Connaître la position et le nom des notes de musique. Entraîner à l'activité de composition musicale.



### **Jeu N°8 : Composition pour piano Niveau difficile**

Une activité pour apprendre le fonctionnement d'un clavier de piano, comprendre l'écriture des notes sur une portée de musique et explorer la composition musicale en chargeant et enregistrant ton travail.

Objectifs : Apprends à composer et à jouer de la musique sur un clavier piano.



## **Thème 3 : Vers les activités d'expérimentation**

Activités variées basées sur le mouvement physique



### **Jeu N°1 : Parachutiste** Niveau Facile

Aide Tux le parachutiste à atterrir en douceur.

Tu cliques sur l'avion pour faire sauter Tux puis tu cliques sur Tux pour qu'il ouvre son parachute. Ensuite tu peux contrôler la vitesse de sa chute avec les flèches haut et bas sur le clavier. Il doit atterrir dans le bateau.

Objectif : Dans ce jeu, Tux le parachutiste a besoin d'aide pour atterrir sur le bateau de pêche. Il doit faire attention à sa vitesse et à la direction du vent.



### **Jeu N°2 : Fonctionnement d'une écluse** Niveau difficile

Tux a du mal à passer l'écluse en bateau. Aide-le et découvre le fonctionnement d'une écluse.

Il faut ouvrir la première porte de l'écluse en cliquant dessus. Clique sur Tux pour le faire avancer puis referme la première porte verte de l'écluse derrière lui. Tu dois ensuite ouvrir la vanne jaune de la deuxième porte pour que l'eau monte. Quand l'eau est montée, tu peux ouvrir la deuxième porte verte en cliquant dessus. Clique une seconde fois sur Tux pour qu'il passe de l'autre côté.

Objectif : Connaître le fonctionnement d'une écluse.

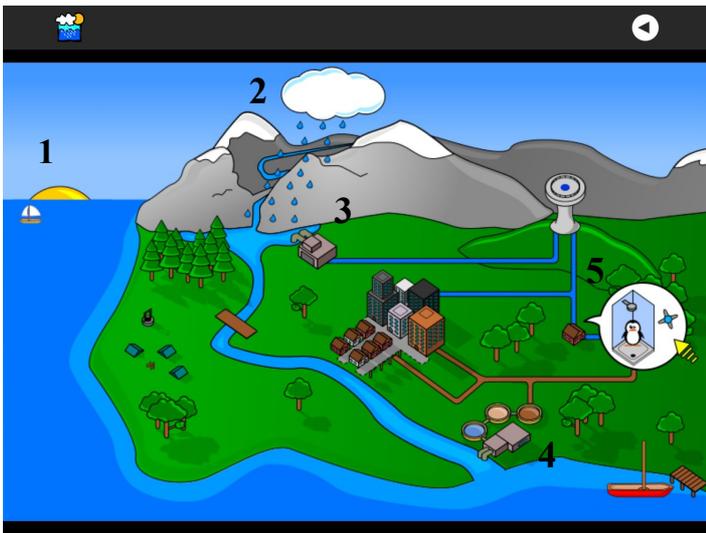


### **Jeu N°3 : Apprentissage du cycle de l'eau** Niveau difficile

Tux revient de la pêche en bateau. Réactive la distribution d'eau pour qu'il puisse se doucher.

Clique d'abord sur le soleil (1) pour qu'il chauffe l'eau et crée le nuage qui monte. Quand le nuage (2) arrête de bouger, clique dessus pour activer la pluie. La pluie tombe sur la montagne. Clique sur la station de pompage (3) pour pomper l'eau puis clique sur la station d'épuration (4) pour laver l'eau. Enfin, clique sur le robinet de la douche (5) de Tux pour qu'il se douche.

Objectif : Apprentissage du cycle de l'eau.



Les étapes :

- soleil pour l'évaporation de l'eau
- nuage pour la pluie
- station de pompage dans la rivière
- station d'épuration
- robinet de la douche

**Jeu N°4 : Système électrique basé sur les énergies renouvelables Niveau très difficile**

Tux revient d'une longue partie de pêche en bateau. Réactive le système électrique pour qu'il puisse avoir de la lumière dans sa maison.

Première possibilité : Clique sur le soleil (1) pour qu'il chauffe l'eau et crée un nuage. Clique sur le nuage (2) pour activer la pluie. Quand la pluie coule dans la rivière, clique sur les pales de la turbine (3). Clique ensuite sur le transformateur électrique (4) pour qu'il transforme la pression de la rivière en électricité et qu'il la transporte vers le deuxième transformateur. Les fils électriques deviennent jaunes, tu peux alors cliquer sur le deuxième transformateur (5) qui va baisser la tension de l'électricité pour qu'elle s'adapte à la maison de Tux. Tu peux cliquer sur la lampe de Tux (6) et elle va s'allumer.



Deuxième possibilité (à partir du niveau 2) : clique sur le nuage (1) en haut à droite pour faire du vent. Clique sur les éoliennes (2) pour qu'elles tournent et produisent de l'électricité. Clique sur le transformateur (3) pour qu'il baisse la tension et donne de l'électricité à la maison de Tux. Tu peux maintenant cliquer sur la maison de Tux (4).

Objectif : Comprendre le système électrique basé sur les énergies renouvelables.



Étapes dans niveau 1 :

- Soleil pour faire évaporer l'eau
- Nuage pour faire tomber la pluie.
- Pales de la turbine pour transférer l'énergie
- transformateur électrique pour transporter l'électricité créée.
- 2ème transformateur pour baisser la tension
- La maison de Tux

Étapes supplémentaires aux étapes 1 dans niveaux 2 et 3 :

- Nuages pour souffler du vent
- Éoliennes pour produire l'électricité
- Transformateur pour baisser la tension
- La maison de Tux

**Jeu N°5 : Introduction sur la gravité Niveau très difficile**

Introduction au concept de gravité.

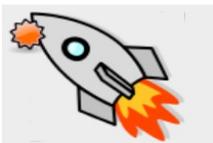


Le but est de jouer sur la masse des planètes en cliquant sur le plus ou le moins. Quand tu cliques sur le + et que tu ajoutes de la masse à une planète, Tux avance vers cette planète. Une flèche t'indique vers quelle planète il est attiré. Plus la flèche est épaisse, plus l'attraction est grande. Le but est de ne pas s'écraser sur l'une ou l'autre des planètes mais aussi d'éviter les obstacles comme les astéroïdes ou les fusées.

Objectif : Garde ton vaisseau spatial au milieu en évitant les collisions avec les planètes ou les astéroïdes.

**Jeu N°6 : Atterrissage sans risque Niveau difficile**

Comprendre l'accélération due à la gravité.



Avec les flèches du clavier, dirige la fusée de Tux. Elle doit atterrir sur la plate-forme verte. Tu dois la diriger de gauche à droite mais tu dois aussi réguler sa vitesse, avec les flèches du haut et du bas, pour qu'elle atterrisse lentement. Quand la plate-forme devient rouge, cela t'indique que tu vas atterrir trop vite et que la fusée va se crasher.

Objectif : Conduire le vaisseau jusqu'à la plate-forme d'atterrissage verte.

**Jeu N°7 : Positionne ton satellite Niveau très difficile**

Comprendre les effets de masse et de distance sur la vitesse orbitale.



Pour cela, tu dois gérer la vitesse du satellite à l'aide du + et du - en bas à droite de ton écran.

En cliquant sur l'écran tu places le satellite. Trace ensuite une ligne blanche pour le mettre en mouvement. Ensuite il faut réguler sa vitesse pour qu'il reste en orbite autour de la Terre mais qu'il ne s'écrase pas.

Objectif : Assure-toi que le satellite ne va pas s'écraser, sinon éloigne-le.

### **Jeu N°8 : Électricité Niveau très difficile**

Crée et lance la simulation d'un schéma électrique.

En les faisant glisser à l'aide de ta souris, place les éléments (à gauche de l'écran) pour faire le schéma électrique au centre. Pour cela, tu dois relier la pile avec l'ampoule et l'interrupteur.

Objectif : Créer librement un schéma électrique simulé en temps réel.



### **Jeu N°9 : Pilote un sous-marin Niveau difficile**

Pilote un sous-marin en utilisant les ballasts et les gouvernails de direction de piqué. Tu dois piloter le sous-marin à l'aide des instruments de navigation présents sur le tableau de bord. Il y a trois réservoirs d'air qui peuvent se remplir d'air ou d'eau. Ces réservoirs disposent de robinets qui permettent de les remplir d'eau (ça devient bleu marine) ou d'air (ça devient bleu clair). Quand il se remplit d'eau, le sous-marin va couler dans l'eau, quand tu le remplis d'air, il remonte vers la surface (tu peux voir des bulles apparaître). A droite et à gauche de ces réservoirs il y a des gouvernails qui permettent de contrôler le sous-marin quand il s'enfonce dans l'eau ou quand il remonte à la surface. Enfin, à gauche du tableau de bord, tu as la vitesse du sous-marin qui est indiquée, tu peux la modifier en cliquant sur le + ou -. Il faut que tu évites les baleines au fond de l'eau et les bateaux à la surface. Pour gagner, tu dois récupérer la couronne au fond de l'eau à droite pour ouvrir les portes.



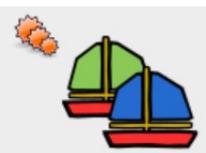
### **Jeu N°10 : Course de bateaux (2 joueurs) Niveau difficile**

Pilote précisément ton bateau pour gagner la course.

Pour cela, dans la zone de saisie relative à ton bateau, inscris ligne par ligne les commandes qui vont contrôler ton bateau. Tu peux écrire « avancer », « droite », « gauche ». Les commandes doivent être suivies d'un nombre. Par exemple, si tu écris « droite 90 », ton bateau ira à droite à 90°. Si tu écris « avance 4 », ton bateau avancera de 4 cases.

Pour jouer à ce jeu, il faut deux joueurs, chacun choisit son bateau. Le premier qui passe la ligne d'arrivée à gagné.

Objectifs : Apprendre comment entrer des commandes dans un ordinateur. Réfléchir à l'avance et coder un programme.



### **Jeu N°11 : Course de bateaux (1 joueur) Niveau difficile**

Pilote précisément ton bateau pour gagner la course contre Tux.

La règle est la même que le Jeu N°10 mais ici, tu programmes uniquement les mouvements du bateau rouge et Tux programme le bateau vert. Il faut gagner contre Tux.

Objectifs : Apprendre comment entrer des commandes dans un ordinateur. Réfléchir à l'avance et coder un programme.





## Thème 4 : Vers les activités ludiques

Diverses activités ludiques



### Jeu N°1 : Jeu de football Niveau facile

Envoie le ballon dans les buts.

Clique sur le ballon pour marquer un but. En fonction de l'endroit où tu cliques sur le ballon, il va plus à droite ou plus à gauche. Plus tu cliques au centre, plus sa vitesse se réduit.

Objectif : Envoyer le ballon dans la zone circulaire à droite.



### Jeu N°2 : Tuxpaint → Cette activité n'est pas disponible



### Jeu N°3 : Hexagone Niveau facile

Localise la fraise en cliquant sur les hexagones bleus.

Plus tu te rapproches de la fraise, plus les champs deviennent rouges.

Objectif : Activité d'entraînement à la stratégie.



### Jeu N°4 : Ton traitement de texte Niveau facile

Un traitement de texte simple pour saisir tes textes.

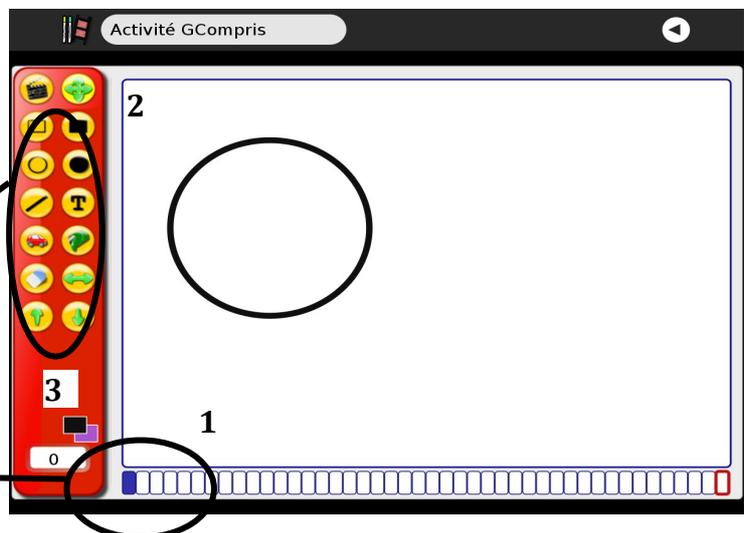
Objectifs : Apprendre à saisir un texte dans un traitement de texte. Utiliser différents styles d'écriture.

### **Jeu N°5 : Créer un dessin ou une animation** Niveau moyen

Amuse-toi avec cet outil de dessin libre et d'animation.

Avec cette activité tu peux faire des dessins mais surtout faire des animations. Pour cela, tu fais ton premier dessin en cliquant sur la première case bleue en bas (1). Pour faire ton second dessin de l'animation, tu dois changer de case bleue et cliquer sur la suivante. Répète l'opération autant de fois que tu souhaites créer de dessins. Quand tu as terminé, clique sur démarrer l'animation (2) en haut à gauche. Tu peux régler la vitesse de ton animation en cliquant sur le + ou le - en bas à gauche.

Objectifs : Dessiner librement et découvrir comment créer de jolis dessins à partir de formes élémentaires : rectangles, ellipses et droites. Pour donner à l'enfant un choix plus varié, un ensemble d'images peut aussi être utilisé.

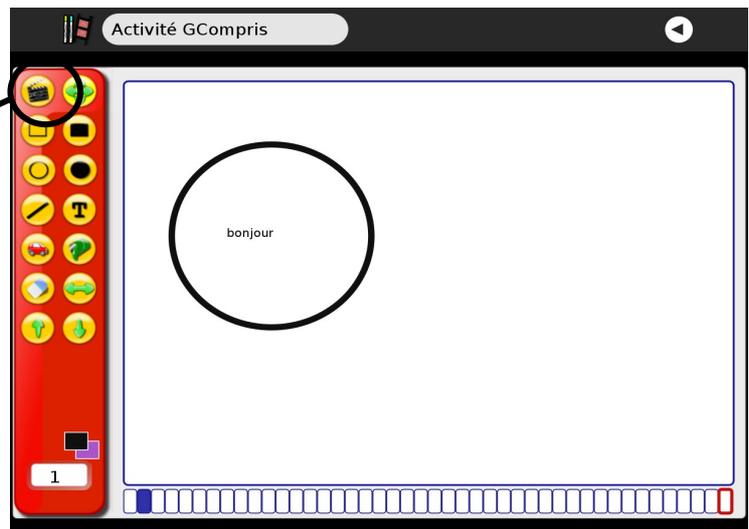


Les différentes touches pour modifier le dessin : insérer des formes, du texte, des images, etc.

Chaque carré correspond à une nouvelle image de ton film. Change de carré pour ajouter des animations.

Pour faire démarrer ton film, clique sur le bouton en haut à gauche

Quand tu lances ton animation, tu peux régler la vitesse en cliquant sur + ou -



### **Jeu N°6 : Discute et dessine avec tes amis**

Cette activité de discussion ne fonctionne que sur le réseau local.

Pour discuter avec tes amis, connectez vous en même temps sur l'activité et choisissez le même canal (par exemple : le canal N°1)

Objectif : Discuter avec ses amis par des dessins et des écritures.

Ici, tu vois la discussion

Ici, tu peux dessiner avec tes amis à l'aide des pinceaux à droite



Choisir le même canal que ses amis

Écrire les messages dans la zone de texte en bas de l'écran



## Thème 5 : Mathématiques

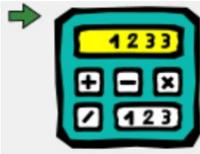
Activités de mathématiques

a)



### Vers les activités de calcul

Diverses activités de calcul



- *Vers les activités d'arithmétique*

Clique avec le bouton gauche sur une activité pour la sélectionner



#### Jeu N°1 : Entraînement à l'addition Niveau facile

Répond à quelques questions d'arithmétique.

Pour gagner ce jeu, tu dois résoudre les additions sur ton écran avant que la montgolfière de Tux ne touche le sol. A chaque bonne réponse que tu donnes, la montgolfière remonte et évite ainsi à Tux de tomber dans l'eau.

Objectifs : En un temps limité, trouve la somme de deux nombres.

Introduction à l'addition simple en ligne.

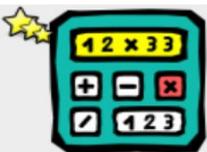


#### Jeu N°2 : Entraînement à la soustraction Niveau facile

Répond à quelques questions d'arithmétique.

Pour gagner ce jeu, tu dois résoudre les soustractions sur ton écran avant que la montgolfière de Tux ne touche le sol. A chaque bonne réponse que tu donnes, la montgolfière remonte et évite ainsi à Tux de tomber dans l'eau.

Objectif : En un temps limité, trouve la différence entre deux nombres.



#### Jeu N°3 : Entraînement à la multiplication Niveau facile

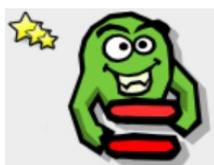
Répond à quelques questions d'arithmétique.

Pour gagner ce jeu, tu dois résoudre les soustractions sur ton écran avant que la montgolfière de Tux ne touche le sol. A chaque bonne réponse que tu donnes, la montgolfière remonte et évite ainsi à Tux de tomber dans l'eau.

Objectif : En un temps limité, donne le produit de deux nombres.



- **Vers les activités basées sur les Numérivores**  
Les Numérivores sont des jeux pour apprendre l'arithmétique.



### **Jeu N°1 : Numérivores de l'égalité** Niveau moyen

Guide le croqueur de nombres sur les expressions qui sont égales au nombre présenté. Le croqueur de nombre est le personnage en vert. Tu dois le guider avec les flèches de ton clavier. Quand tu arrives sur une case qui est égale au nombre donné en haut de ton écran, appuie sur la touche espace pour le manger.

Dans les niveaux supérieurs, tu dois éviter les troggles (monstres violets).  
Objectif : Entraînement aux opérations d'addition, de multiplication, de division et de soustraction.



### **Jeu N°2 : Les Numérivores et les inégalités** Niveau difficile

Guide le croqueur de nombres avec les flèches de ton clavier sur toutes les expressions qui ne sont pas égales au nombre présenté.

Par exemple : ton écran affiche « différent de 7 ». Tu dois déplacer le croqueur sur toutes les opérations qui donne un nombre différent de 7. Quand tu cliques sur espace, il les mange.

Objectif : Entraînement aux opérations d'addition, de multiplication, de division et de soustraction.



### **Jeu N°3 : Les Numérivores et les multiples** Niveau difficile

Guide le croqueur de nombres sur tous les multiples du nombre présenté. Déplace le croqueur (avec les flèches du clavier) sur tous les nombres qui multiplie le nombre donné en haut de l'écran. Quand le croqueur est positionné dessus, appuie sur la touche espace pour le manger. Dans les niveaux supérieurs tu dois éviter les troggles.

Objectif : Apprendre à reconnaître les multiples et les diviseurs.



### **Jeu N°4 : Les Numérivores et les diviseurs** Niveau difficile

Guide le croqueur de nombres sur tous les diviseurs du nombre présenté. Déplace le croqueur (avec les flèches du clavier) sur tous les nombres qui divisent le nombre donné en haut de l'écran. Quand le croqueur est positionné dessus, appuie sur la touche espace pour le manger. Dans les niveaux supérieurs tu dois éviter les troggles.

Objectif : Apprendre les diviseurs et les multiples.

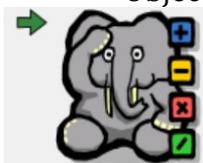
### **Jeu N°5 : Les Numérivores et les nombres premiers** Niveau très difficile



Guide le croqueur de nombres sur tous les nombres premiers.

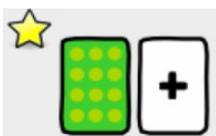
Déplace le croqueur (avec les flèches du clavier) sur tous les nombres premiers du nombre donné en haut de l'écran. Quand le croqueur est positionné dessus, appuie sur la touche espace pour le manger. Dans les niveaux supérieurs tu dois éviter les troggles.

Objectif : Apprendre à reconnaître les nombres premiers.



#### • **Vers les activités de mémoire mathématique**

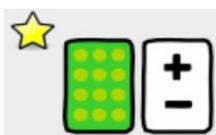
Activités de mémoire basées sur des opérations



### **Jeu N°1 : Jeu de mémoire sur l'addition** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer une addition et son résultat.

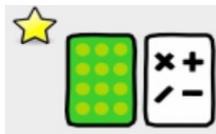
Objectif : Entraînement à l'opération d'addition, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



### **Jeu N°2 : Jeu de mémoire sur l'addition et la soustraction** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer une addition/soustraction et son résultat.

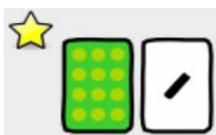
Objectif : Entraînement aux opérations d'addition et de soustraction, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



### **Jeu N°3 : Jeu de mémoire sur toutes les opérations** Niveau moyen

Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

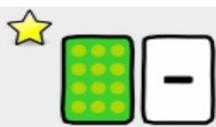
Objectif : Entraînement aux opérations d'addition, de soustraction, de multiplication et de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



### **Jeu N°4 : Jeu de mémoire sur la division** Niveau moyen

Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

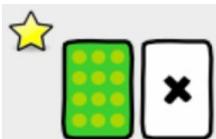
Objectif : Entraînement à l'opération de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



### **Jeu N°5 : Jeu de mémoire sur la soustraction** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer une soustraction et son résultat.

Objectif : Entraînement à l'opération de soustraction, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



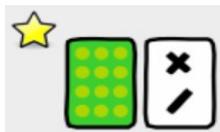
### **Jeu N°6 : Jeu de mémoire sur la multiplication** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer une multiplication et son résultat.

Objectif : Entraînement à l'opération de multiplication, sur des cartes qui

disparaissent une fois associées.

### **Jeu N°7 : Jeu de mémoire sur la multiplication et la division** Niveau moyen



Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

Objectif : Entraînement aux opérations de multiplication et de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



- *Vers les activités de mémoire mathématiques, contre Tux*

Activités de mémoire basées sur des opérations.

### **Jeux N°1 : Jeu de mémoire toutes opérations sur le calcul, contre Tux** Niveau difficile



Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

Retourne les cartes pour associer les opérations et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement aux opérations d'addition, de soustraction, de multiplication et de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.

### **Jeu N°2 : Jeu de mémoire sur l'addition/soustraction, contre Tux** Niveau facile



Retourne les cartes pour associer une addition/soustraction et son résultat.

Retourne les cartes pour associer les additions/soustractions et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement aux opérations d'addition et de soustraction, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.

### **Jeu N°3 : Jeu de mémoire sur l'addition, contre Tux** Niveau facile



Retourne les cartes pour associer une addition et son résultat.

Retourne les cartes pour associer les additions et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement à l'opération d'addition, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.

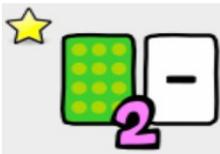
### **Jeu N°4 : Jeu de mémoire sur la division contre Tux** Niveau moyen



Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

Retourne les cartes pour associer les divisions et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement à l'opération de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



**Jeux N°5 : Jeu de mémoire sur la soustraction contre Tux Niveau facile**

Retourne les cartes pour associer une soustraction et son résultat.

Retourne les cartes pour associer les soustractions et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement à la soustraction, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.

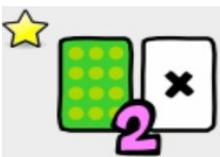


**Jeux N°6 : Jeu de mémoire sur la multiplication et la division contre Tux Niveau moyen**

Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

Retourne les cartes pour associer les multiplications et les divisions et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement aux opérations de multiplication et de division, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.



**Jeux N°7 : Jeu de mémoire sur la multiplication contre Tux Niveau facile**

Retourne les cartes pour trouver une opération qui concorde, tant qu'il reste des cartes.

Retourne les cartes pour associer les multiplications et leurs résultats. Tu commences jouer et tu continues tant que tu gagnes. Quand tu perds, c'est au tour de Tux de jouer et ils jouent tant qu'il gagne.

Objectif : Entraînement à l'opération de multiplication, sur des cartes qui disparaissent une fois associées.

- **La balance de Roberval Niveau facile**



Répartis les poids pour équilibrer la balance. Il faut que tu prennes les poids situés en bas à l'aide de la souris. La somme de ces poids doit être égale au poids de droite sur la balance.

Objectifs : Calcul mental, égalité arithmétique.

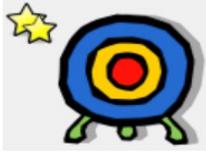
- **Additions avec un jeu de fléchettes**

**Niveau difficile**

Touche la cible et compte tes points.

Le cadran en haut à droite t'indique la vitesse et la direction du vent. Tu dois viser la cible en fonction des informations sur le cadran. Une fois que tu as tiré toutes tes flechettes, tu dois compter tes points. Pour cela, place ta souris sur les ronds blancs sur la cible. Le score s'affiche en haut à droite. Tu dois tout additionner.

Objectifs : Envoie des fléchettes sur la cible et calcule ton score.



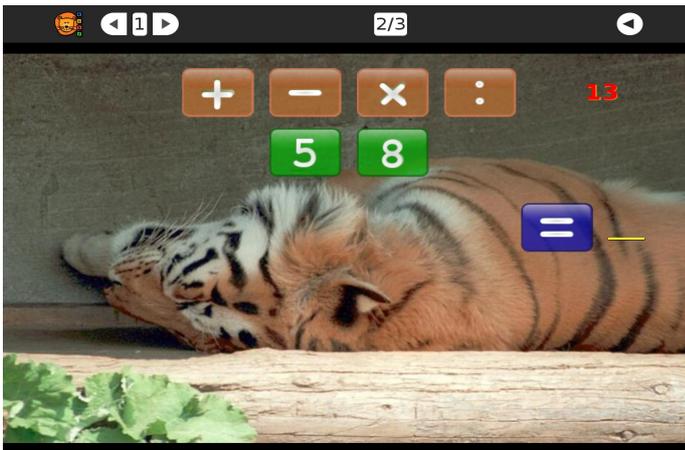
- **Les Chiffres (sans les Lettres)**

**Niveau difficile**

Découvre la bonne combinaison de nombres et d'opérations afin d'obtenir le résultat demandé écrit en rouge en haut à droite.

Exemple :

Objectif : Réfléchir à la meilleure façon d'ordonner une séquence d'opérations arithmétiques afin d'obtenir une valeur cible.



Exemple :

Le nombre en rouge est le nombre à trouver. Ici c'est 13.

Le but est de trouver 13 en faisant une opération avec le 5 et le 8 (donnés en vert)

Pour faire 13, dans cet exemple il faut faire :  $5+8=13$

Pour cela, clique sur le 5 puis clique le signe + et enfin, clique sur le 8.

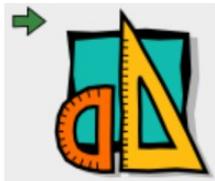
- **La balance de Roberval Niveau moyen**

Attrape et fais glisser les poids pour équilibrer la balance et calculer la masse. Il faut que tu prennes les poids situer en bas à l'aide de la souris. La somme de ces poids doit être égale au poids de droite sur la balance.

Objectifs : Calcul mental, égalité arithmétique, conversion d'unité.



b)



### Géométrie

Activités de géométrie



### Jeu N°1 : Un outil simple de dessin vectoriel Niveau facile

Tableau à vocation créative où l'on peut dessiner librement.

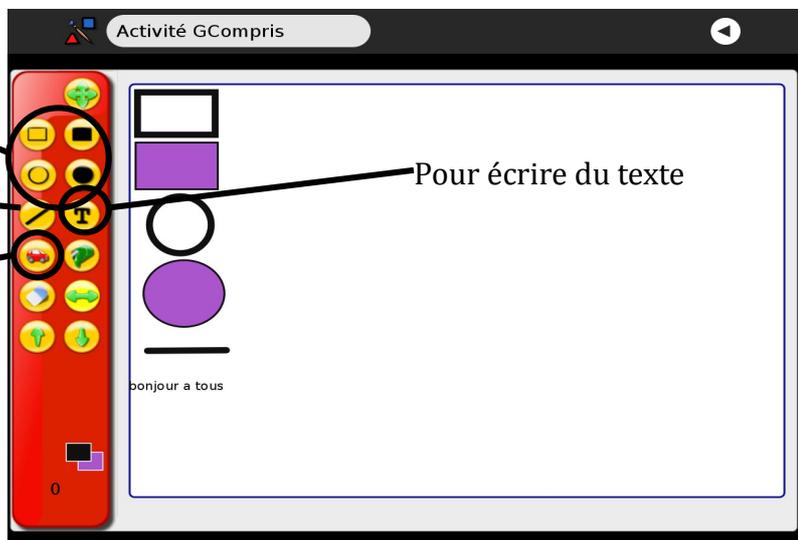
Objectifs : Dessiner librement et découvrir comment créer de jolis dessins à partir de formes simples : rectangles, ellipses et droites.

Pour faire des formes :

Pour faire des lignes :

Pour insérer une image :

Pour t'aider, laisse ta souris positionnée sur l'un des ronds jaunes pour savoir à quoi il sert



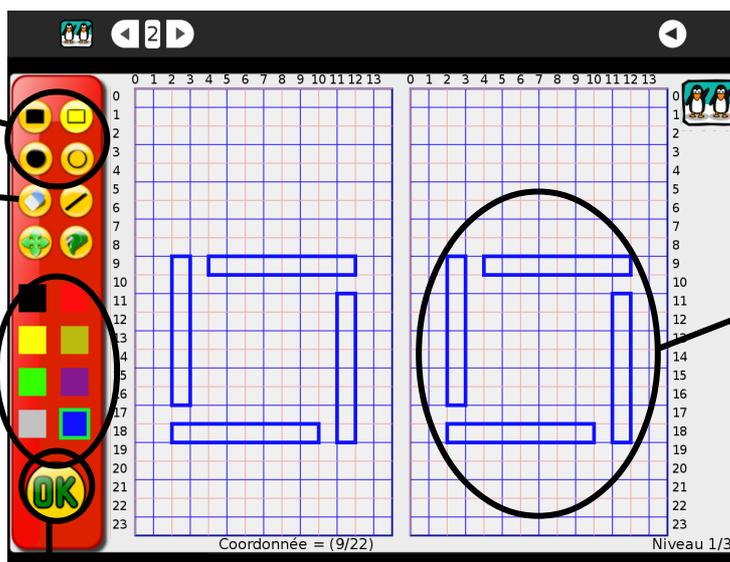
### Jeu N°2 : Reproduis l'élément présenté Niveau moyen

Objectif : Recopie dans la zone de gauche le dessin de la zone de droite

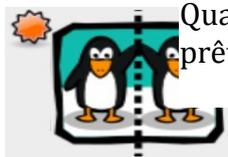
Les différentes formes à utiliser

Pour effacer

Change les couleurs en cliquant ici



Dessin à reproduire donné à droite de l'écran



Quand ton dessin est prêt, clique sur OK

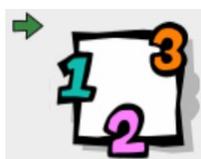
### **Jeu N°3 : La symétrie d'un élément** **Niveau difficile**

Objectif : Copie dans la zone de gauche l'image en miroir du dessin se trouvant

dans la zone de droite.

La palette de formes est identique à celle ci-dessus. (voir Jeu N°2).

c)



### **Numération**

Activités de numération



• Vers les activités d'argent

Clique avec le bouton gauche sur une activité pour la sélectionner.

### **Jeu N°1 : L'argent Niveau moyen**

Manipulation des billets et des pièces. La photo d'un produit s'affiche avec le prix qui correspond. Tu dois cliquer sur le nombre de billets ou de pièces exact dont tu as besoin pour payer (les billets et les pièces sont en euros). Le jeu se complique à partir du niveau 3 ou il faut d'abord calculer la somme que tu dois.

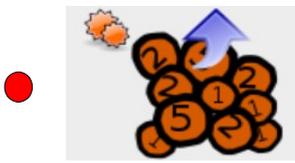
Objectif : Tu dois acheter les différents produits et donner leur prix exact. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits sont affichés, tu dois alors calculer le prix total.

### **Jeu N°2 : Rend la monnaie à Tux Niveau difficile**





Apprends à manipuler de l'argent en rendant la monnaie à Tux.  
Le jeu est le même que le Jeu N°1 sauf qu'il faut rendre la monnaie.  
Objectif : Tux t'a acheté différentes choses et te montre son argent. Tu dois lui rendre la monnaie. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits apparaissent et tu dois d'abord calculer le prix total.



**Jeu N°3 : Rends la monnaie à Tux, avec des centimes** Niveau difficile

Apprends à manipuler de l'argent en rendant la monnaie à Tux.  
Même jeu que le Jeu N°2 mais avec des centimes d'euro.  
Objectif : Tux t'a acheté différentes choses et te montre son argent. Tu dois lui rendre la monnaie. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits apparaissent et tu dois d'abord calculer le prix total.



**Jeu N°4 : L'argent** Niveau difficile

Apprends à manipuler de l'argent avec les centimes.  
Le jeu est le même que le Jeu N°2. A partir du niveau 3, tu dois d'abord calculer la somme des prix des produits avant de donner l'argent.  
Objectif : Tu dois acheter différents produits et donner leur prix exact. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits sont affichés, tu dois alors calculer le prix total.

• *Autres Jeux dans l'activité Numération*



**Jeu N°1: Compter les éléments** Niveau facile

Déplace les éléments et arrange-les de façon à pouvoir les compter.  
Ta tortue a des cases dans sa carapace. Arrange les éléments dans les cases de façon à les compter plus facilement. Quand tu as compté, tu tapes le résultat dans le clavier et tu cliques sur enter sur le clavier.  
Objectif : Entraînement à la numération.



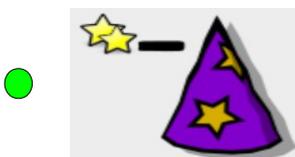
**Jeu N°2 : Jeu de mémoire sur l'énumération** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer un nombre et une image dessinée.  
Exemple : 1 papillon sur une image est à relier avec le chiffre 1.  
Objectif : Entraînement à la numération en faisant jouer la mémoire.



**Jeu N°3 : Les nombres avec une paire de dés** Niveau facile

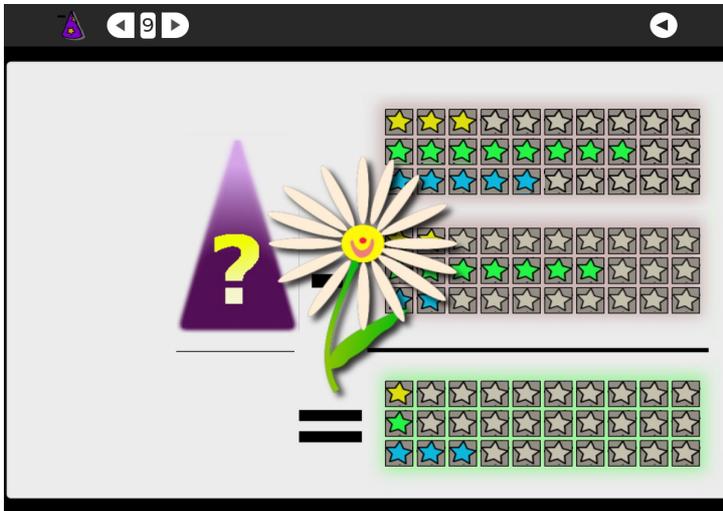
Compte le nombre de points sur les dés avant qu'ils ne touchent le sol.  
Quand tu as compté le nombre de point sur la paire de dé, écrit le à l'aide de ton clavier. Les deux dés vont disparaître.  
Objectif : En un temps limité, compte le nombre de points.



**Jeu N°4 : Le chapeau du magicien** Niveau facile

Compte les objets qui sont encore sous le chapeau magique après que certains en seront ressortis.  
Clique d'abord sur le chapeau. Des étoiles vont aller sous le chapeau. Certaines vont en ressortir et vont s'afficher sur la deuxième ligne. Il faut

faire la soustraction entre celle qui sont sur la première ligne et celle de la deuxième ligne. Attention, a partir du niveau 4, il y a plusieurs couleurs. Il ne faut pas mélanger les couleurs.  
 Objectif : Apprendre la soustraction.



Dans l'exemple de gauche :

- 3 étoiles jaunes – 2 étoiles jaunes = 1 étoile jaune

- 8 étoiles vertes – 7 étoiles vertes = 1 étoile verte

- 5 étoiles bleues – 2 étoiles bleues = 3 étoiles bleues

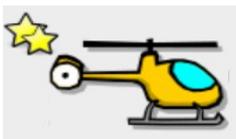


**Jeu N°5 : Le chapeau du magicien Niveau facile**

Compte les objets qui pénètrent sous le chapeau magique.

Le jeu est le même que le Jeu N°4 au dessus mais il faut faire les additions des étoiles sans mélanger les couleurs.

Objectif : Apprendre à additionner.



**Jeu N°6 : L'ordre numérique Niveau facile**

Déplace l'hélicoptère pour attraper les nuages dans l'ordre croissant. Déplace ton hélicoptère de gauche à droite et de bas en haut avec les flèches de ton clavier.

Objectif : Entraînement à la numération.



**Jeu N°7 : Exercice amusant sur la soustraction Niveau facile**

Objectif : Tux a faim. Aide-le à trouver des poissons en comptant les glaçons nécessaires pour les atteindre.

Compte de combien de glaçons doit se déplacer Tux pour atteindre le poisson. Ensuite,, clique sur le dé pour sélectionner le bon nombre. Clique sur le bouton « OK » ou sur la touche « enter »

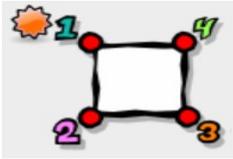


**Jeu N°8 : Dichotomie Niveau moyen**

Aide Tux à sortir de la grotte. Tux cache un nombre que tu dois découvrir. L'intervalle est donné en haut de ton écran. Inscrit un nombre dans la zone située en haut à droite. Une indication apparaît pour te dire si le nombre

que tu viens de taper est trop petit ou trop grand. Tu peux alors choisir un autre nombre. Si l'hélicoptère est au dessus de la sortie de la grotte, le nombre choisit est trop grand, si l'hélicoptère est en dessous alors le nombre choisit est trop petit.

Objectif : Trouve le nombre demandé en précisant les intervalles pour faire avancer l'hélicoptère.



**Jeu N°9 : Dessiner avec les nombres** Niveau facile

Dessine l'image en cliquant sur tous les nombres dans le bon ordre.

Objectif : Apprendre à compter en dessinant.



## Thème 6 : Casse-têtes

Diverses sortes de jeux de type casse-tête.



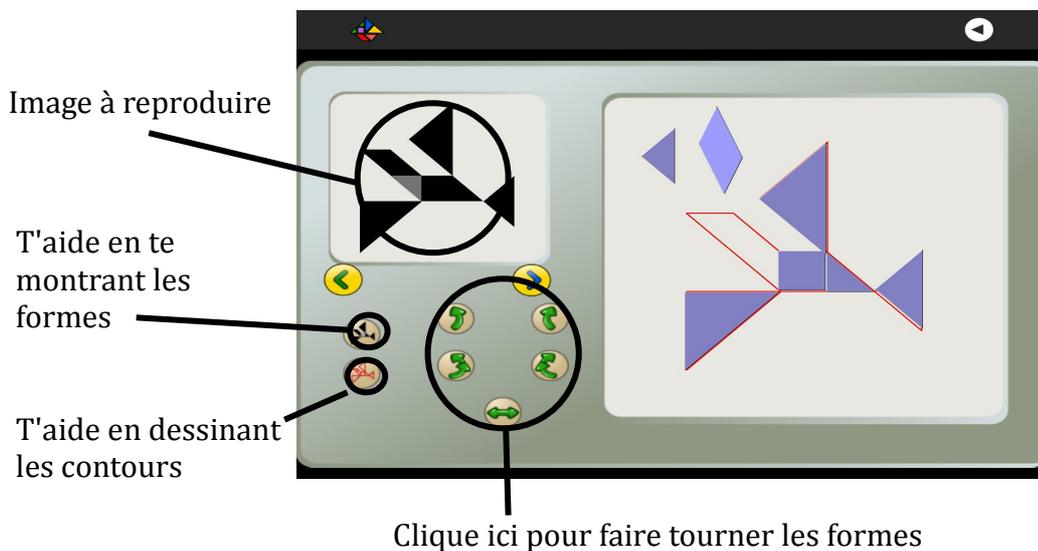
### Jeu N°1 : Puzzles impressionnistes Niveau facile

Attrape et fais glisser les éléments pour reconstruire le tableau original  
Objectif : Reconstitution spatiale d'éléments cohérents entre eux.



### Jeu N°2 : Le jeu du Tangram Niveau difficile

L'objectif est de constituer une forme avec les sept pièces données  
Objectifs : Reproduire une forme donnée, généralement choisie dans un recueil de modèles. Utiliser toujours la totalité des pièces. Les pièces doivent être posées à plat et ne doivent pas se superposer.



### Jeu N°3 : Recopier un modèle par déplacements Niveau facile

Pilote le bras de la grue (avec les flèches bleue ou les flèches de ton clavier) pour déplacer des éléments suivant le modèle de droite.  
Objectif : Coordination moteur.

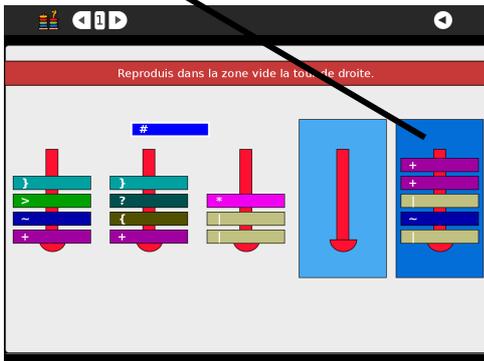


**Jeu N°4 : Tour de Hanoï simplifiée Niveau difficile**

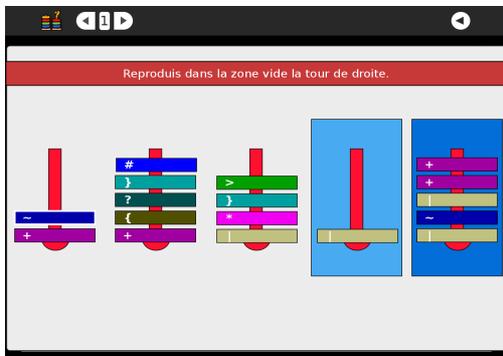
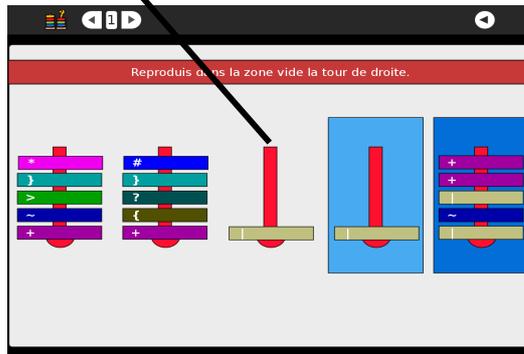
Empile les disques pour reproduire la tour modèle

Objectif : Reproduire la tour située à droite dans l'emplacement vide situé sur sa gauche.

La tour à reproduire



Déplacer les éléments sans dépasser les **barres rouges**. Pour déplacer, maintenir le clic gauche et avancer la souris.



Il faut conserver l'ordre donné dans le cadre bleu foncé.

La difficulté augmente avec les niveaux.



**Jeu N°5 : Trouve les différences Niveau facile**

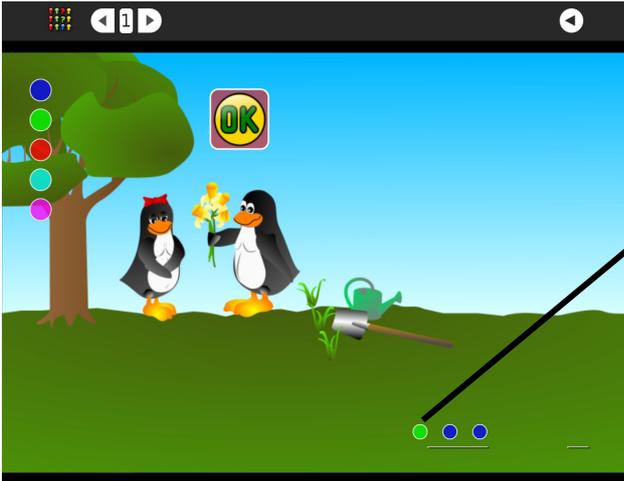
Trouve la différence entre les deux images et clique dessus.

Objectif : Discrimination visuelle.



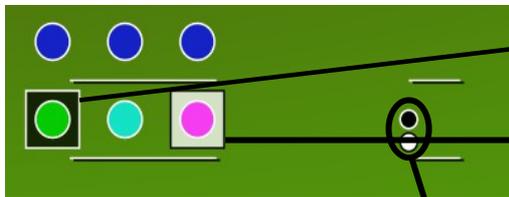
**Jeu N°6 : Mastermind Niveau difficile**

Tux a caché une séquence de couleurs, retrouve-les dans le bon ordre.  
Objectifs : Trouver, placer et reconnaître l'ordre des couleurs.



Il faut deviner le placement des ronds de couleur dans le bon ordre.

Cliquer sur le **rond bleu** pour changer la couleur. Puis cliquer sur



Lorsque le rond est entouré de noir : la couleur est la bonne et est bien placée

Lorsque le rond est entouré de blanc : la couleur est bonne mais mal placée

Il y a 6 niveaux. A partir du niveau 4, les bonnes couleurs ne sont pas encadrées mais seulement indiquées sur le côté.



**Jeu N°7 : Embouteillage Niveau moyen**

Objectif : Aide la voiture rouge à sortir de l'embouteillage en la guidant jusqu'à l'ouverture située à droite.

Pour la faire sortir, il faut dégager la voie en bougeant les rectangles d'autres couleurs. Les rectangles verticaux ne peuvent bouger que de haut en bas et les rectangles horizontaux ne peuvent bouger que de gauche à droite.

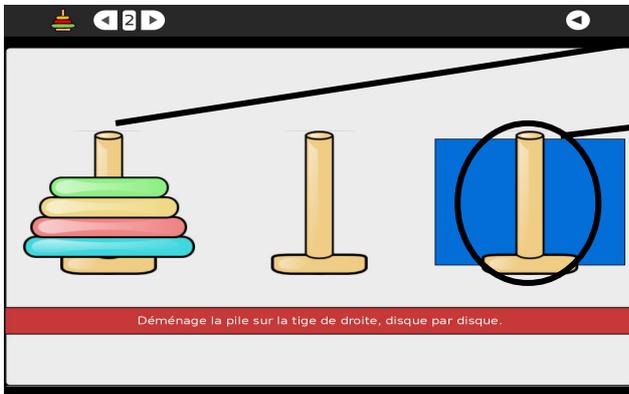


**Jeu N°8 : Tour de Hanoï Niveau difficile**

Déménage la tour vers l'emplacement de droite.

Objectif : Déplacer le pile complète vers une autre pile en obéissant aux règles suivantes :

- un seul disque peut être déplacé à la fois
- un disque ne peut pas être placé sur un disque plus petit



Il faut déplacer la tour à gauche dans le **rectangle bleu** à droite.

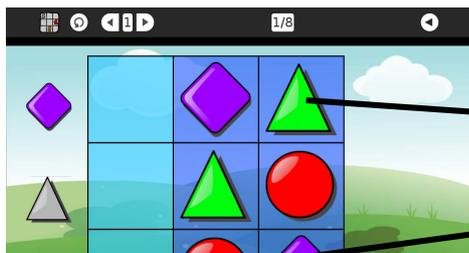
Il faut toujours mettre un disque plus petit sur un disque plus grand.



**Jeu N°9 : Jeu du Sudoku Niveau difficile**

Chaque symbole doit être présent en un seul exemplaire sur chaque ligne, sur chaque colonne (et dans chaque région).

Objectifs : Remplir la grille avec des chiffres (allant de 1 à 9) ou des formes, en partant de certains chiffres ou formes déjà disposés dans la grille. Entraînement à la patience, l'observation, et la logique



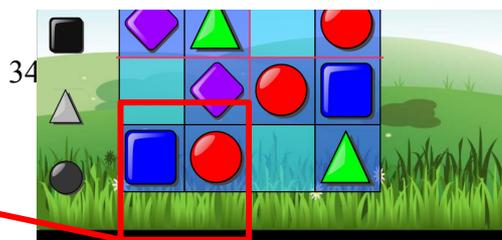
Une forme ne peut être que sur une seule ligne et une seule colonne à la fois.

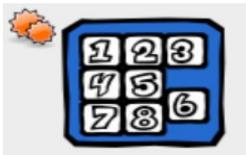
Donc un seul triangle par ligne et un seul triangle par colonne.

Dans cet exemple, il faut mettre le triangle en bas à gauche.

Ici, le niveau de difficulté augmente.

Il faut mettre une seule forme par ligne, une seule forme par colonne et une seule forme dans chaque **zone rouge**





**Jeu N°10 : Le jeu du taquin Niveau difficile**

Déplace les carrés numériques afin de les disposer dans l'ordre croissant. Il faut cliquer sur le chiffre que l'on souhaite déplacer pour qu'il bouge. Pour déplacer un chiffre, il faut qu'il y ait une case vide à côté.  
Objectifs : Remettre les chiffres dans le bon ordre. Apprendre à compter.



**Jeu N°11 : Éteindre les lumières Niveau difficile**

Il faut appuyer sur une lumière allumée pour qu'elle s'éteigne ainsi que ses voisines immédiates verticales et horizontales. Quand tu cliques sur une lumière, tu la rallumes. Le but est d'éteindre toutes les lumières. Si tu as besoin d'aide, clique sur Tux (le pingouin en bas à droite), il t'indiquera les lumières sur lesquelles cliquer.  
Objectif : Éteindre toutes les lumières.



## Thème 7 : Vers les activités de lecture

### Activités de lecture



#### **Jeu N°1 : Cliquez sur une lettre minuscule** Niveau facile

Ecoute le nom d'une lettre et retrouve-là en cliquant dessus.  
Objectif : Reconnaissance des lettres.



#### **Jeu N°2 : Cliquez sur une lettre majuscule** Niveau facile

Ecoute le nom d'une lettre et retrouve-là en cliquant dessus.  
Objectif : Reconnaissance des lettres.



#### **Jeu N°3 : Jeu de mémoire sur les nombres** Niveau facile

Retourne les cartes pour associer un nombre avec sa forme littérale correspondante. Il faut relier un chiffre écrit et un chiffre numérique.  
Objectif : Lecture des nombres en faisant jouer la mémoire.



#### **Jeu N°4 : Entraînement à la lecture** Niveau facile

Exercices de lecture pour trouver le mot correspondant à une image.  
Objectif : Reconnaître le mot qui correspond à l'image. Entraînement à la lecture.



#### **Jeu N°5 : Lettre manquante** Niveau facile

Trouve la lettre manquante dans le mot affiché (tu as l'image pour t'aider)  
Objectif : Apprentissage de la lecture.



#### **Jeu N°6 : Entraînement à la lecture horizontale** Niveau moyen

Un mot est affiché en bleu en haut à droite. Pour commencer, clique sur « je suis prêt ». Une liste de mot va apparaître horizontalement au fur et à mesure puis disparaître. Quand la liste est finie, tu dois dire si tu as vu le mot bleu ou si tu ne l'as pas vu en cliquant sur « oui je l'ai vu » ou « non il n'y était pas ».

Objectif : Apprentissage de la lecture en temps limité.

#### **Jeu N°7 : Entraînement à la lecture verticale** Niveau moyen



Un mot est affiché en bleu en haut à droite. Pour commencer, clique sur « je suis prêt ». Une liste de mot va apparaître verticalement au fur et à mesure puis disparaître. Quand la liste est finie, tu dois dire si tu as vu le mot bleu ou si tu ne l'as pas vu en cliquant sur « oui je l'ai vu » ou « non il n'y était pas ».

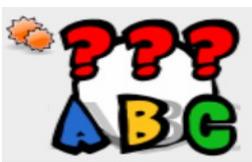
Objectif : Apprentissage de la lecture en temps limité.



**Jeu N°8 : Nom de l'image Niveau moyen**

Attrape et fais glisser les images situées à gauche de ton écran vers les emplacements qui correspondent à leurs noms. Clique sur OK pour te vérifier.

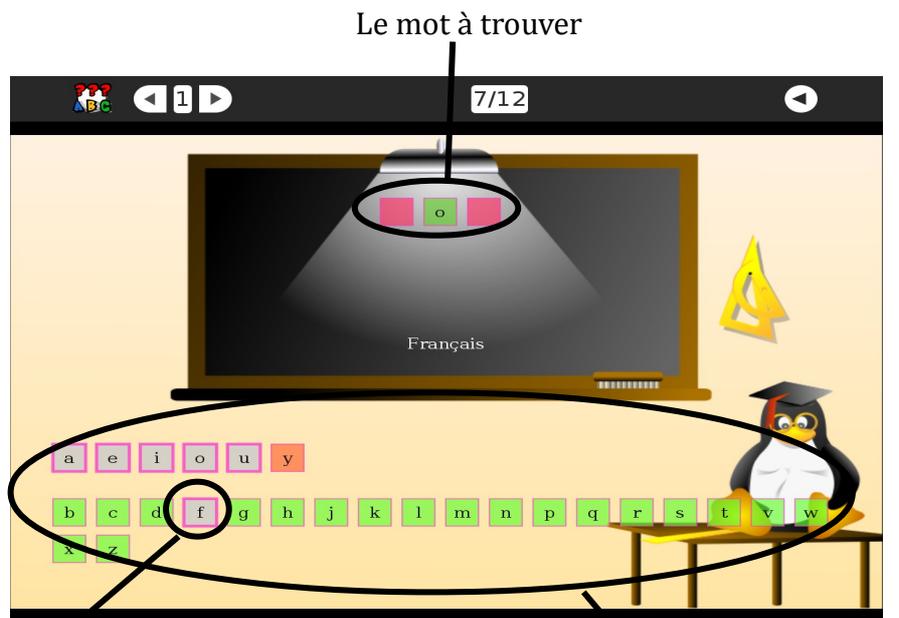
Objectif : Vocabulaire et lecture.



**Jeu N°9 : Le classique jeu du pendu Niveau moyen**

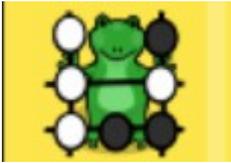
Un mot est caché, tu dois découvrir les lettres une par une. Tu as un nombre d'essais limité pour trouver le mot au tableau. Tu peux cliquer sur les lettres en dessous du tableau ou sur ton clavier. Quand tu trouves une bonne lettre, elle s'affiche sur le tableau en vert. Quand tu trouves le bon mot, clique sur OK.

Objectif : C'est un bon exercice pour améliorer ses compétences en lecture et orthographe.



Les lettres en bleu sont les lettres sur lesquelles tu as déjà cliqué

Le choix de lettres.



## Thème 8 : Jeux de stratégie

Jeux de stratégie comme les échecs, puissance 4, ...



- **Pratique les échecs**

Joue aux échecs contre l'ordinateur en mode apprentissage  
Le but des échecs est de manger le pion du roi représenté par une grande couronne.



- **Jeu N°1 : Apprentissage des échecs Niveau très difficile**

Joue aux échecs contre l'ordinateur en mode apprentissage.  
Quand tu cliques sur un pion, le jeu t'indique où tu peux déplacer ta pièce.  
Objectif : Activité d'entraînement à la stratégie.



- **Jeu N°2 : Apprentissage des échecs Niveau très difficile**

Entraînement aux échecs. Joue des fins de partie contre l'ordinateur (le roi et un pion).  
Objectif : Activité d'entraînement à la stratégie.



- **Jeu N°3 : Apprentissage des échecs Niveau très difficile**

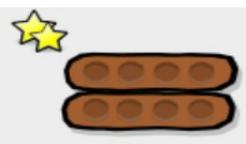
Joue des fins de partie d'échec contre l'ordinateur (roi seul).  
Objectif : Activité d'entraînement à la stratégie.

- **Autres jeux dans l'activité Stratégie**

- **Jeu N°2 : Awélé Niveau très difficile**

Joue au jeu de stratégie Awélé contre Tux.

Objectif : Capturer plus de graines que son adversaire. Puisque qu'il n'y a que 48 graines, il suffit donc d'en capturer 25 pour gagner. Mais comme il y a un nombre pair de grains, il est possible de finir sur un match nul, pour lequel chaque joueur aura capturé 24 graines. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a capturé 25 graines ou plus, ou lorsque chacun a capturé 24 graines (match nul). Si les deux joueurs sont d'accord pour dire que le jeu est tombé dans une boucle infinie, chaque joueur capture les graines situées de son côté de plateau.



Chaque joueur dispose d'une rangée. Quand c'est ton tour de jouer, choisis une case en cliquant en dessous. L'ordinateur va prendre toutes les graines de cette case et les répartir dans les cases suivantes une par une. Quand il a

finit de répartir de ton côté, il répartit aussi de l'autre côté. Il faut garder un maximum de graine de son côté. Les scores sont indiqués à gauche et à droite.

### **Jeu N°3 : Jeu de la barre** Niveau difficile

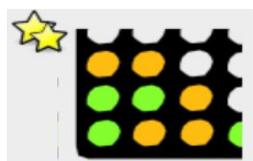


Le rectangle en bas à droite indique le nombre de boule que tu peux placer à la fois. Quand tu cliques dessus, tu peux modifier ce chiffre. Pour placer les boules dans la rangée, choisit le nombre que tu veux mettre et cliques sur OK. Chacun son tour, Tux et toi aller placer vos boules. Le but du jeu est ne pas placer la dernière boule.

Oblige l'adversaire à placer la dernière boule.

Objectif : Activité d'entraînement à la stratégie.

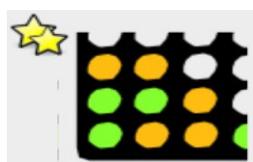
### **Jeu N°4 : Puissance 4** Niveau moyen



Aligne quatre jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale. Tu joues avec les jetons verts. Tux joue avec les jetons jaunes. Vous jouez chacun votre tour et c'est toi qui commence.

Objectif : Créer un alignement de 4 pièces en les disposant horizontalement (couchées), verticalement (debout) ou encore en diagonale (en travers).

### **Jeu N°5 : Puissance 4 (2 joueurs)** Niveau moyen



Aligne quatre jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale. Les règles sont les mêmes que celle du Jeu N°4 mais là tu joues avec un camarade chacun son tour.

Objectif : Créer un alignement de 4 pièces en les disposant horizontalement (couchées), verticalement (debout) ou encore en diagonale (en travers).