



## Quelques logiciels en cycle 2

### Français – lecture – cycle 2

<b>Associations</b> Educatifs / Langue / Associations de mots et d'images	Associations de mots, de sons et d'images. Tri de compétences par compétences pour cycle 2
<b>Tableaux</b> Educatifs / Langue / Tableaux à entrées multiples	Tableaux à double entrée, association de critère commun formes, lettres...)
<b>Volubil - Lire</b> Educatifs / Langue / Lire avec Volubil	Lecture de textes, syllabe par syllabe mot par mot, phrase par phrase...
<b>Volubil - Ecrire</b> Educatifs / Langue / Ecrire avec Volubil	Production de textes et de mots, lus en simultanée.
<b>Syllaphon</b> Educatifs / Langue / Ecrire des syllabes avec Syllaphon	Reconnaître des syllabes lues.
<b>Gcompris - Saisie de mots</b> Gcompris / Ordinateur / Les mots qui tombent	Saisir des mots qui apparaissent à l'écran à l'aide du clavier.
<b>Gcompris - Cliquez sur une lettre</b> Gcompris / Activités de lecture	Cliquer sur une lettre lue.
<b>Gcompris - Entraînement à la lecture</b> Gcompris / Activités de lecture	Trouver un mot associé à une image donnée.
<b>Gcompris - Lettre manquante</b> Gcompris / Activités de lecture	Trouver la lettre manquante d'un mot.
<b>Gcompris - Lecture horizontale</b> Gcompris / Activités de lecture	Lire des mots affichés horizontalement, et retrouver un mot « modèle ».
<b>Gcompris - Lecture verticale</b> Gcompris / Activités de lecture	Lire des mots affichés verticalement, et retrouver un mot « modèle ».
<b>Gcompris - Nom de l'image</b> Gcompris / Activités de lecture	Associer des mots et des images.
<b>Activités avec traitement de texte</b>	Associer des mots et des images Reconstituer une suite d'images dans l'ordre chronologique.
<b>Sites internet</b>	Exemple : <a href="http://pepit.be">http://pepit.be</a>

### Mathématiques – cycle 2

<b>A nous les nombres</b> Educatifs / Mathématiques / Aide à la	Aide à la structuration du nombre (début cycle 2) Progression fine par exercice
--	--

numération.	
<b>Suites</b> Educatifs / Mathématiques / Suites de nombres	Suites de nombres (10 en 10, 2 en 2...)
<b>Chemin</b> Educatifs / Mathématiques / Retrouver son Chemin	Repérage et codage sur un quadrillage
<b>Labyrinthe</b> Educatifs / Mathématiques / Se repérer dans les labyrinthes	Trouver la sortie des labyrinthes, coder le trajet.
<b>Calculs</b> Educatifs / Mathématiques / Aide aux calculs	Calcul rapide. Exercices très personnalisables.
<b>Opérations</b> Educatifs / Mathématiques / Entraînement aux opérations	Entraînement aux opérations posées : additions, soustractions
<b>Symcolor</b> Educatifs / Mathématiques / Symétrie en couleurs	Symétrie horizontale et verticale à l'aide des couleurs.
<b>Tuxmaths</b> Educatifs / Mathématiques / Calcul mental avec Tux	Entraînement au calcul mental.
<b>Calcul réfléchi</b> Educatifs / Mathématiques / Calcul rapide réfléchi	Séries d'exercices selon des compétences détaillées.
<b>Problèmes</b> Educatifs / Mathématiques / Résolution de problèmes	Résolution de problèmes à résoudre par simulation virtuelle.
<b>Gcompris</b>	
<b>Chapeau du magicien « - »</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Compter les objets restants.
<b>Chapeau du magicien « + »</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Compter les objets ajoutés.
<b>Monnaie</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Manipulation de pièces et de billets.
<b>Ordre numérique</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Choisir les chiffres dans l'ordre.
<b>Exercice avec soustraction</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Jeu de plateau.
<b>Trouver un nombre par encadrement</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Rechercher un nombre par tâtonnement.
<b>Monnaie - centimes</b>	Manipulation de centimes.

Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	
<b>Dessiner avec les nombres</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Cliquer sur les nombres dans l'ordre.
<b>Addition – Soustraction – Multiplication</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Arithmétique	Entraînement aux tables d'addition
<b>Numérivores</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver des nombres respectant une condition (égalité, multiples...).
<b>Memory – addition, soustraction, multiplication, division</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Memory	Trouver deux termes identiques.
<b>Memory – jeux contre l'ordinateur</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver deux termes identiques.
<b>Balance de Roberbal</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Balance	Equilibrer une balance avec les masses
<b>Cible</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Calculer la somme de plusieurs termes
<b>Le compte est bon</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver la bonne combinaison pour trouver le résultat voulu.

## Jeux de logique, autres – cycle 2

<b>Gcompris</b>	
<b>Sudoku</b> Gcompris / Puzzles / sudoku	Trouver la place des chiffres (avec niveaux différents)
<b>Tangram</b> Gcompris / Puzzles / Tangram	Reconstituer la pièce à partir de ses morceaux
<b>Grue</b> Gcompris / Puzzles / Recopier par déplacements	Recopier un modèle à l'aide des déplacements de pièces
<b>Tour de Hanoï</b> Gcompris / Puzzles / Tour de Hanoï	Déplacer des pièces en respectant des contraintes de taille.
<b>Embouteillage</b> Gcompris / Puzzle / Embouteillage	Faire sortir une pièce du plateau en anticipant les déplacements
<b>Couleurs</b> Gcompris / Découverte / Couleurs	Quatre activités sur les couleurs
<b>Labyrinthe</b> Gcompris / Découverte / Labyrinthe	Quatre activités de labyrinthe : déplacement relatif et absolu

<b>Memory</b> Gcompris / Découverte / Memory	Memorys auditifs, visuels
<b>Associations sémantiques</b> Gcompris / Découverte / Divers	Associer des objets du même champ sémantique
<b>Associations géométriques</b> Gcompris / Découverte / Divers	Associer un objet à son ombre.
<b>Chronologie</b> Gcompris / Découverte / Divers	Retrouver l'ordre des images
<b>Gauche / droite</b> Gcompris / Découverte / Divers	Retrouver la bonne main.
<b>Suite logique</b> Gcompris / Découverte / Divers	Compléter des listes avec répétition de séquences
<b>Horloge</b> Gcompris / Découverte / Divers	Reproduire une heure donnée sur une pendule
<b>Tableaux</b> Gcompris / Découverte / Divers	Tableaux à double entrée
<b>Xylophone</b> Gcompris / Découverte / Activités sonores	Reproduire une mélodie
<b>Autres</b>	
<b>Tetravex</b> Jeux / Réflexion / Placer les pions Tetravex	Placer des pions avec les chiffres face à face.
<b>Quatre-en-ligne</b> Jeux / Réflexion / Quatre-en-ligne	Jeu de puissance 4
<b>Sokoban</b> Jeux / Réflexion / Ranger les diamants Sokoban	Placer des pièces en anticipant les déplacements.
<b>Kreversi</b> Jeux / Réflexion / Retourner les jetons	Jeu d'Othello (encadrer des pièces pour les retourner)
<b>Klotski</b> Jeux / Réflexion / Sortir du labyrinthe	Déplacer des pièces dans un espace restreint pour faire sortir la pièce principale.
<b>Kenolaba</b> Jeux / Réflexion / Jeu d'Abalone	Déplacer des pièces et faire sortir des boules du plateau en utilisant la force du nombre.
<b>Katomix</b> Jeux / Réflexion / Construire des éléments atomiques	Reproduire un modèle en faisant glisser les pièces en anticipant les déplacements.
<b>Iagno</b> Jeux / Réflexion / Déplacer des jetons	Jeu d'Othello



### Quelques logiciels en cycle 3

#### Français – lecture – cycle 3

<b>Associations</b> Educatifs / Langue / Associations de mots et d'images	Associations de mots, de sons et d'images. Tri de compétences par thèmes pour cycle 3
<b>Aller</b> Educatifs / Langue / Aide à la lecture	Exerciseurs sur la langue : lecture, analyse de syntaxe (orthographe, grammaire, conjugaison...).
<b>Kid Story Board</b> Educatifs / Langue / Histoires animées avec Kid Story Board	Production d'histoires à partir d'images à la manière d'un livre virtuel.
<b>Gcompris - Entraînement à la lecture</b> Gcompris / Activités de lecture	Trouver un mot associé à une image donnée.
<b>Gcompris - Lecture horizontale</b> Gcompris / Activités de lecture	Lire des mots affichés horizontalement, et retrouver un mot « modèle ».
<b>Gcompris - Lecture verticale</b> Gcompris / Activités de lecture	Lire des mots affichés verticalement, et retrouver un mot « modèle ».
<b>Gcompris - Nom de l'image</b> Gcompris / Activités de lecture	Associer des mots et des images.
<b>Activités avec traitement de texte</b>	Compléter, corriger un texte...
<b>Sites internet</b>	<a href="http://pepit.be">http://pepit.be</a>

#### Mathématiques – cycle 3

<b>Suites</b> Educatifs / Mathématiques / Suites de nombres	Suites de nombres (grands nombres, décimaux...)
<b>Labyrinthe</b> Educatifs / Mathématiques / Se repérer dans les labyrinthes	Trouver la sortie des labyrinthes, coder le trajet.
<b>Calculs</b> Educatifs / Mathématiques / Aide aux calculs	Calcul rapide. Exercices très personnalisables.
<b>Opérations</b> Educatifs / Mathématiques / Entraînement aux opérations	Entraînement aux opérations posées : additions, soustractions, multiplications
<b>Symcolor</b> Educatifs / Mathématiques / Symétrie en couleurs	Symétrie horizontale et verticale à l'aide des couleurs.
<b>Tuxmaths</b> Educatifs / Mathématiques / Calcul mental avec Tux	Entraînement au calcul mental.
<b>Calcul réfléchi</b>	Séries d'exercices selon des compétences détaillées.

Educatifs / Mathématiques / Calcul rapide réfléchi	
<b>Problèmes</b> Educatifs / Mathématiques / Résolution de problèmes	Résolution de problèmes à résoudre par simulation virtuelle.
<b>Calculatrice</b>	Jeu de calcul rapide et efficace (interdire des touches...).
<b>Dr Géo</b> Educatifs / Mathématiques / Géométrie interactive avec Dr Géo	Tracer des figures selon des consignes, et modifier des paramètres pour constater les constantes.
<b>Kbruch</b> Educatifs / Mathématiques / Entraînement aux fractions	Exercices préparés
<b>Kpercent</b> Educatifs / Mathématiques / Exercices de Pourcentage	Exercices préparés
<b>Gcompris</b>	
<b>Gcompris - Monnaie</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Manipulation de pièces et de billets.
<b>Gcompris - Exercice avec soustraction</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Jeu de plateau.
<b>Gcompris - Trouver un nombre par encadrement</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Rechercher un nombre par tâtonnement (1 à 1000)
<b>Gcompris - Monnaie - centimes</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numération	Manipulation de centimes : sommes de tarifs
<b>Gcompris - Addition – Soustraction – Multiplication</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Arithmétique	Entraînement aux tables d'additions, soustractions, multiplications.
<b>Gcompris - Numérivores</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver des nombres respectant une condition (égalité, multiples, diviseurs...).
<b>Gcompris - Memory – addition, soustraction, multiplication, division</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Memory	Trouver deux termes identiques.
<b>Gcompris - Memory – jeux contre l'ordinateur</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver deux termes identiques.
<b>Gcompris - Balance de Roberbal</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Balance	Equilibrer une balance avec les masses

<b>Gcompris - Cible</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Calculer la somme de plusieurs termes.
<b>Gcompris - Le compte est bon</b> Gcompris / Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver la bonne combinaison pour trouver le résultat voulu.
<b>Gcompris – symétrie</b> Gcompris / Mathématiques / Géométrie	Tracer le symétrique d'une figure.

### Jeux de logique, autres – cycle 3

<b>Gcompris</b>	
<b>Sudoku</b> Gcompris / Puzzles / sudoku	Trouver la place des chiffres (avec niveaux différents)
<b>Tangram</b> Gcompris / Puzzles / Tangram	Reconstituer la pièce à partir de ses morceaux
<b>Tour de Hanoï</b> Gcompris / Puzzles / Tour de Hanoï	Déplacer des pièces en respectant des contraintes de taille.
<b>Embouteillage</b> Gcompris / Puzzle / Embouteillage	Faire sortir une pièce du plateau en anticipant les déplacements
<b>Labyrinthe</b> Gcompris / Découverte / Labyrinthe	Quatre activités de labyrinthe : déplacement relatif et absolu
<b>Memory</b> Gcompris / Découverte / Memory	Memorys auditifs, visuels
<b>Horloge</b> Gcompris / Découverte / Divers	Reproduire une heure donnée sur une pendule
<b>Ecluse</b> Gcompris / Découverte / Ecluse	Faire fonctionner une écluse.
<b>Cycle de l'eau</b> Gcompris / Découverte / Cycle de l'eau	Reproduire le cycle de l'eau
<b>Electricité</b> Gcompris / Découverte / Electricité	Simuler un circuit électrique
<b>Animation</b> Gcompris / Activités ludiques / Dessin ou Animation	Créer une suite de dessin pour produire une animation.
<b>Discussion en direct</b> Gcompris / Activités ludiques / Discute avec tes amis	Créer un espace de discussion à plusieurs
<b>Autres</b>	
<b>Tortue LOGO</b> Educatifs / Sciences / Programmer le tortue	Technique de programmation en logo

LOGO	
<b>Sudoku</b> Jeux / Réflexion / Compléter les cases du sudoku	Trouver la place des chiffres (avec niveaux différents)
<b>Tetravex</b> Jeux / Réflexion / Placer les pions Tetravex	Placer des pions avec les chiffres face à face.
<b>Quatre-en-ligne</b> Jeux / Réflexion / Quatre-en-ligne	Jeu de puissance 4
<b>Démineur</b> Jeux / Réflexion / Démineur	Trouver les mines à partir des informations sur les cases limitrophes
<b>Sokoban</b> Jeux / Réflexion / Ranger les diamants Sokoban	Placer des pièces en anticipant les déplacements.
<b>Kreversi</b> Jeux / Réflexion / Retourner les jetons	Jeu d'Othello (encadrer des pièces pour les retourner)
<b>Klotski</b> Jeux / Réflexion / Sortir du labyrinthe	Déplacer des pièces dans un espace restreint pour faire sortir la pièce principale.
<b>Kenolaba</b> Jeux / Réflexion / Jeu d'Abalone	Déplacer des pièces et faire sortir des boules du plateau en utilisant la force du nombre.
<b>Katomix</b> Jeux / Réflexion / Construire des éléments atomiques	Reproduire un modèle en faisant glisser les pièces en anticipant les déplacements.
<b>lagno</b> Jeux / Réflexion / Déplacer des jetons	Jeu d'Othello