



Quelques pistes en cycle 2

Français – lecture – cycle 2

Saisie de mots Ordinateur / Les mots qui tombent	Saisir des mots qui apparaissent à l'écran à l'aide du clavier.
Clique sur une lettre Activités de lecture	Cliquer sur une lettre lue.
Entraînement à la lecture Activités de lecture	Trouver un mot associé à une image donnée.
Lettre manquante Activités de lecture	Trouver la lettre manquante d'un mot.
Entraînement à la lecture horizontale Activités de lecture	Lire des mots affichés horizontalement, et retrouver un mot « modèle ».
Entraînement à la lecture verticale Activités de lecture	Lire des mots affichés verticalement, et retrouver un mot « modèle ».
Nom de l'image Activités de lecture	Associer des mots et des images.

Mathématiques – cycle 2

Chapeau du magicien « - » Mathématiques / Numération	Compter les objets restants.
Chapeau du magicien « + » Mathématiques / Numération	Compter les objets ajoutés.
Monnaie Mathématiques / Numération / Monnaie	Manipulation de pièces et de billets, euros et centimes Rends la monnaie, en euros et centimes.
Ordre numérique Mathématiques / Numération	Choisir les chiffres dans l'ordre.
Exercice amusant avec la soustraction Mathématiques / Numération	Jeu de plateau.
Dichotomie Mathématiques / Numération	Rechercher un nombre par tâtonnement.
Clique et dessiner avec les nombres Ordinateur / Souris	Cliquer sur les nombres dans l'ordre.
Addition – Soustraction – Multiplication Mathématiques / Calcul / Arithmétique	Entraînement aux tables d'addition, de soustraction, de multiplication.
Numérivores Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver des nombres respectant une condition (égalité, inégalité, multiples...).
Memory – addition, soustraction, mult., div. Mathématiques / Calcul / Memory	Trouver deux termes identiques.
Memory – jeux contre l'ordinateur Mathématiques / Calcul / Memory	Trouver deux termes identiques.
Balance de Roberbal Mathématiques / Calcul	Equilibrer une balance avec les masses

Cible Mathématiques / Calcul	Calculer la somme de plusieurs termes
Les chiffres (sans les lettres) Mathématiques / Calcul / Numériques	Trouver la bonne combinaison pour trouver le résultat voulu (Le compte est bon).
Reproduis Mathématiques / Géométrie	Reproduire un modèle dessiné.
Symétrie Mathématiques / Géométrie	Produire le symétrique d'un modèle dessiné.

Jeux de logique, autres – cycle 2

Sudoku Puzzles	Trouver la place des chiffres (avec niveaux différents)
Tangram Puzzles	Reconstituer la pièce à partir de ses morceaux
Recopier un modèle par déplacements Puzzles	Recopier un modèle à l'aide des déplacements de pièces par grue.
Tour de Hanoï simplifiée Puzzles	Déplacer des pièces empilées en respectant des contraintes de taille.
Embouteillage Puzzles	Faire sortir une pièce du plateau en anticipant les déplacements
Couleurs Découverte / Couleurs	Quatre activités sur les couleurs : frise, couleurs à retrouver (orales, écrites), couleurs sophistiquées.
Labyrinthe Découverte / Labyrinthe	Quatre activités de labyrinthe : déplacement relatif et absolu, labyrinthe en 3D
Memory Découverte / Mémoire	Memorys auditifs, visuels, chemin de fer
Associations sémantiques Découverte / Divers activités	Associer des objets du même champ sémantique
Associations géométriques Découverte / Divers activités	Associer un objet à son ombre.
Chronologie Découverte / Divers activités	Retrouver l'ordre des images
Gauche / Droite Découverte / Divers activités	Retrouver la bonne main.
Suite logique Découverte / Divers activités	Compléter des listes avec répétition de séquences
Horloge Découverte / Divers activités	Reproduire une heure donnée sur une pendule
Tableaux Découverte / Divers activités	Tableaux à double entrée
Xylophone Découverte / Activités sonores	Reproduire une mélodie
Retrouve les détails Découverte / Divers activités	Retrouver un détail d'une œuvre artistique



Quelques pistes en cycle 3

Français – lecture – cycle 3

Entraînement à la lecture Activités de lecture	Trouver un mot associé à une image donnée.
Entraînement à la lecture horizontale Activités de lecture	Lire des mots affichés horizontalement, et retrouver un mot « modèle ».
Entraînement à la lecture verticale Gcompris / Activités de lecture	Lire des mots affichés verticalement, et retrouver un mot « modèle ».
Nom de l'image Activités de lecture	Associer des mots et des images.
Jeu du pendu Activités de lecture	Retrouver un mot en le devinant lettre par lettre.

Mathématiques – cycle 3

Monnaie Mathématiques / Numération	Manipulation de pièces et de billets, sommes de tarifs. Rendre la monnaie avec euros et centimes.
Exercice avec soustraction Mathématiques / Numération	Jeu de plateau.
Trouver un nombre par encadrement Mathématiques / Numération	Rechercher un nombre par tâtonnement (1 à 1000)
Addition – Soustraction – Multiplication Mathématiques / Calcul / Arithmétique	Entraînement aux tables d'additions, soustractions, multiplications.
Numérivores Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver des nombres respectant une condition (égalité, multiples, diviseurs...).
Memory – addition, soustraction, mult., div. Mathématiques / Calcul	Trouver deux termes identiques (additions, soustractions, multiplications, divisions...)
Memory – jeu contre Tux Mathématiques / Calcul	Trouver deux termes identiques (additions, soustractions, multiplications, divisions...)
Balances de Roberbal Mathématiques / Calcul	Equilibrer une balance avec les masses, conversion g et kg.
Cible Mathématiques / Calcul	Calculer la somme de plusieurs termes.
Les chiffres (sans les lettres) Mathématiques / Calcul / Numérivores	Trouver la bonne combinaison pour trouver le résultat voulu (Le compte est bon).
Symétrie Mathématiques / Géométrie	Tracer le symétrique d'une figure.

Jeux de logique, autres – cycle 3

Sudoku Puzzles	Trouver la place des chiffres (avec niveaux différents)
Tangram Puzzles	Reconstituer la pièce à partir de ses morceaux

Tour de Hanoi Puzzles	Déplacer des pièces en respectant des contraintes de taille.
Embouteillage Puzzle	Faire sortir une pièce du plateau en anticipant les déplacements
Labyrinthe Découverte	Quatre activités de labyrinthe : déplacement relatif et absolu, labyrinthe en 3D
Memory Découverte / Memory	Memorys auditifs, visuels, Chemin de fer Jeux contre l'ordinateur
Horloge Découverte / Diverses activités	Reproduire une heure donnée sur une pendule.
Ecluse Expérimentation	Faire fonctionner une écluse.
Cycle de l'eau Expérimentation	Reproduire le cycle de l'eau
Electricité Expérimentation	Simuler un circuit électrique. Simuler la production d'énergies renouvelables.
Animation Activités ludiques / Dessin ou Animation	Créer une suite de dessin pour produire une animation.
Discussion en direct Activités ludiques / Discute avec tes amis	Créer un espace de discussion à plusieurs
Mastermind Puzzles	Découvrir la suite de couleurs dans le bon ordre.
Jeu du taquin Puzzles	Reconstituer le puzzle en faisant coulisser les pièces une par une.
Eteindre les lumières Puzzles	Cliquer sur les bonnes cases pour éteindre toutes les lumières.
Régions de France Découverte / Diverses activités	Replacer les régions de France sur une carte.
Géographie politique Découverte / Diverses activités	Replacer les continents ou pays (Europe) sur une carte.
Awélé Stratégie	Jouer à l'awélé contre l'ordinateur.
Puissance 4 Stratégie	Jouer au Puissance 4 contre l'ordinateur ou à 2 joueurs.
Jeu de la barre Stratégie	Jouer au jeu de la barre contre l'ordinateur.
Jeux d'échecs Stratégie / Echecs	Apprendre les jeux d'échecs, faire des fins de partie ou des parties contre l'ordinateur.