



## Quelques pistes en cycle 2

### Français – lecture – cycle 2

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

### Mathématiques – cycle 2

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

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

## Jeux de logique, autres – cycle 2

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



## Quelques pistes en cycle 3

### Français – lecture – cycle 3

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

### Mathématiques – cycle 3

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

### Jeux de logique, autres – cycle 3

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

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