



OmniTux, suite ludo-éducative du cycle 1 au cycle 3

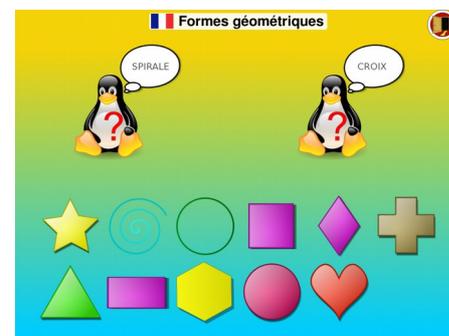
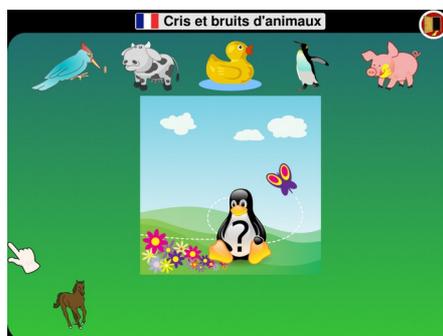
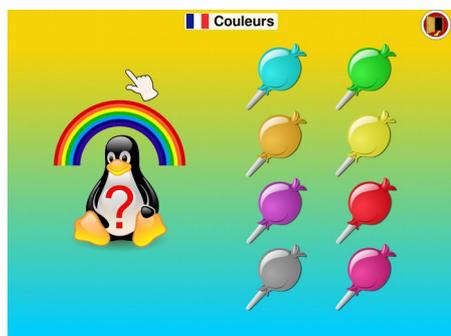


OmniTux propose différentes activités ludo-éducatives, selon 9 modules. La présentation de chaque module, se fait ici sous la forme de tableau. Les niveaux représentent le nombre de niveaux de difficultés (3 = niveau 1, 2 et 3).

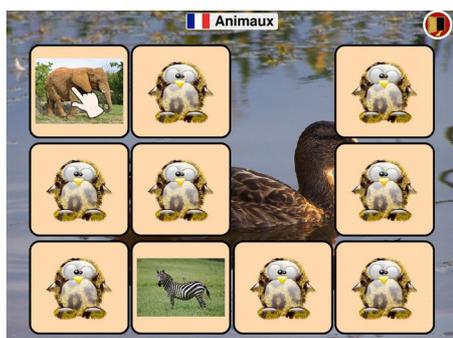
Modules	Niveaux	C1	C2	C3	Activités	Domaines	Thèmes abordés
1. Souris	3	X			Déplacer la souris sur toute la surface pour découvrir une image	Motricité fine, langage	Animaux, Véhicules, Dessins, Paysages



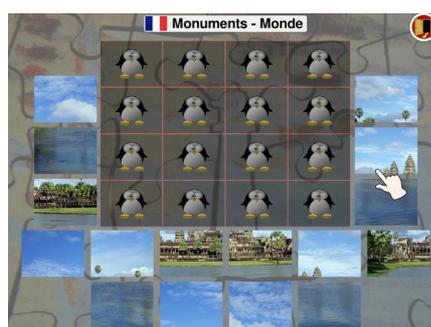
2. Associations	2	X	X		Retrouver un élément parmi une liste à partir d'une consigne orale	Découverte du monde, géométrie (cycle 2 et 3)	Couleurs simples, Cris et bruits d'animaux, Formes géométriques
-----------------	---	---	---	--	--	---	---



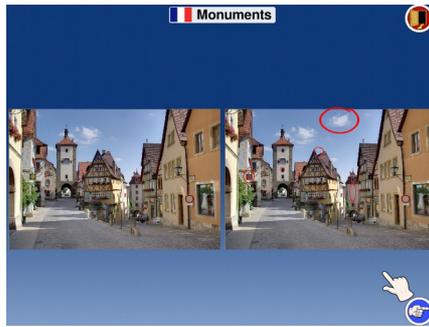
3. Memory	3	X	X		Retrouver les paires de cartes	Mémorisation, Langage, Lettres de A à Z, Numération 1 à 9	Animaux, Objets commençant par A-F, Véhicules, Chiffres 1 à 9, Lettres de A à Z, Tuxettes (pingouins)
-----------	---	---	---	--	--------------------------------	---	---



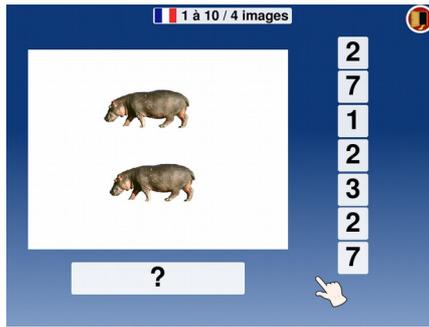
4. Puzzles	4	X	X	X	Reconstituer les puzzles	Langage, Géographie, Arts visuels	Dessins (Cartoons), Monuments (monde), Monuments (Allemagne), Paysages, Peintures
------------	---	---	---	---	--------------------------	-----------------------------------	---



5. Différences	1	X	X	Retrouver les différences entre 2 images	Observation, Langage	Dessins (Cartoons), Véhicules, Monuments.
----------------	---	---	---	--	----------------------	---



6. Nombres	4	X		Dénombrer : trouver le bon chiffre	Numération : trouver le chiffre correspondant à une quantité affichée	Objets
------------	---	---	--	------------------------------------	---	--------



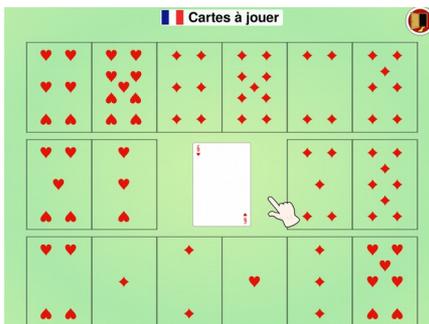
6. Nombres	1	X		Dénombrer : trouver la bonne quantité	Numération : trouver la quantité d'objets associée à un chiffre énoncé	Objets
------------	---	---	--	---------------------------------------	--	--------



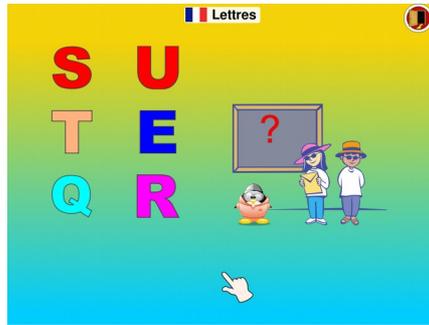
6. Nombres	1	X		Ordonner les chiffres	Numération : classer les chiffres dans l'ordre croissant	Chiffres
------------	---	---	--	-----------------------	--	----------



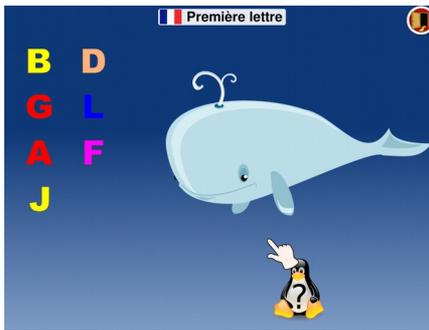
6. Nombres	3	X		Retrouver la ou les cartes à jouer.	Numération : trouver la carte à jouer associée au nombre affiché	Cartes à jouer
------------	---	---	--	-------------------------------------	--	----------------



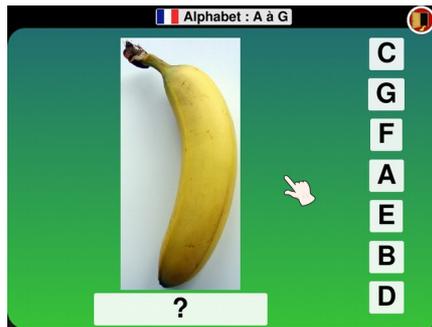
7. Ecriture	3	X		Retrouver la lettre	Lecture : cliquer sur la lettre énoncée	Lettres
-------------	---	---	--	---------------------	---	---------



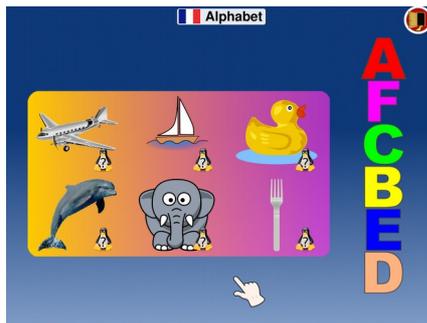
7. Ecriture	1	X	X	Retrouver la première lettre d'un mot	Lecture : Retrouver la première lettre d'un mot énoncé.	Lettres
-------------	---	---	---	---------------------------------------	---	---------



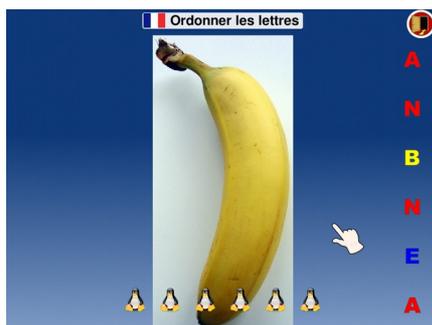
7. Ecriture	1	X	X	Retrouver la première lettre d'un mot commençant par A à G	Lecture : Retrouver la première lettre d'un mot énoncé commençant par A à G	Lettres
-------------	---	---	---	--	---	---------



7. Ecriture	3	X	X	Retrouver la première lettre des mots	Lecture : Retrouver la première lettre de différents mots énoncés (de 3 à 12 mots)	Lettres
-------------	---	---	---	---------------------------------------	---	---------



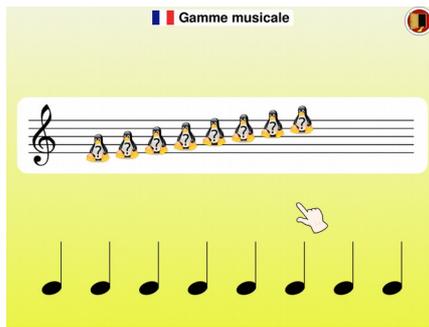
7. Ecriture	1	X	X	Reconstituer un mot avec ses lettres	Lecture : Retrouver l'ordre des lettres d'un mot énoncé	Lettres
-------------	---	---	---	--------------------------------------	---	---------



8. Arts et Culture	1		X	X	Retrouver l'instrument à partir d'un son	Musique : Discrimination auditive	Instruments de musique
--------------------	---	--	---	---	--	-----------------------------------	------------------------



8. Arts et Culture	2		X	X	Replacer les notes sur une portée	Musique : Discrimination auditive selon la hauteur d'une note.	Note de musique, portée
--------------------	---	--	---	---	-----------------------------------	--	-------------------------



8. Arts et Culture	2			X	Replacer des photos de monuments sur la carte de France	Géographie : Situer des monuments ou villes sur une carte de France	Villes, monuments
--------------------	---	--	--	---	---	---	-------------------



8. Arts et Culture	2			X	Replacer des photos de monuments mondiaux sur un planisphère	Géographie : Situer des monuments ou villes sur un planisphère avec ou sans zones prédéfinies	Villes, monuments
--------------------	---	--	--	---	--	---	-------------------



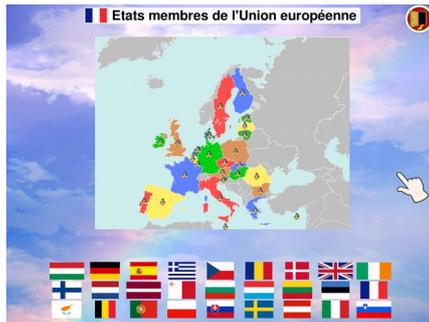
8. Arts et Culture	2			X	Replacer des photos de monuments allemands sur une carte d'Allemagne	Géographie : Situer des monuments ou villes sur une carte d'Allemagne avec ou sans zones prédéfinies.	Villes, monuments
--------------------	---	--	--	---	--	---	-------------------



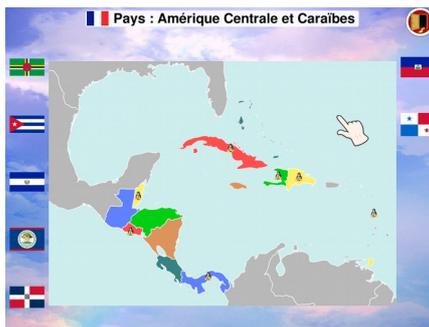
9. Géographie	1		X	Retrouver les pays des drapeaux de l'Union Européenne	Géographie : connaître les drapeaux des pays de l'UE.	Europe, drapeaux
---------------	---	--	---	---	---	------------------



9. Géographie	2		X	Retrouver la situation des pays de l'Union Européenne	Géographie : connaître la situation des pays de l'UE (8 ou 27 pays) avec zones prédéfinies	Europe, situation des pays
---------------	---	--	---	---	--	----------------------------



9. Géographie	2		X	Retrouver les pays d'Amérique centrale	Géographie : connaître la situation de 6 pays de l'Amérique centrale	Amérique centrale, situation des pays
---------------	---	--	---	--	--	---------------------------------------



Réussite :

Lorsqu'une activité est réussie, l'enfant gagne un pingouin qu'il vient placer autour d'un igloo (image-récompense).

