

Compétences	Jeux
<p><b>1. S'APPROPRIER LE LANGAGE</b>  <b>4. Se préparer à lire et à écrire</b>  <b>b) Aborder le principe alphabétique</b></p>	
<p>23. Connaître le nom des lettres de l'alphabet : reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ABCD</b> : Trouver la première lettre d'une image (souris)</li> <li>- <b>Alpha</b> : Écouter la lettre à deviner et cliquer sur la bonne case</li> <li>- <b>Alphabet</b> : Remettre les lettres de l'alphabet dans l'ordre</li> <li>- <b>Cachemot</b> : Reconnaître les lettres (seules ou mots) qui sont à moitié cachées et les trouver sur le clavier</li> <li>- <b>Clavier 2</b> : Réécrire un mot avec modèle à l'aide de la souris ou du clavier</li> <li>- <b>Je tape les touches</b> : Trouver sur le clavier les lettres affichées à l'écran</li> <li>- <b>J'écoute puis j'écris</b> : Dictée de lettres</li> <li>- <b>Le paralphabet</b> : Trouver sur le clavier les lettres affichées à l'écran</li> <li>- <b>Le Tip-Tape</b> : Trouver sur le clavier les lettres affichées à l'écran (4 lettres à l'écran en même temps)</li> <li>- <b>Les mariages</b> : Associer les lettres minuscules aux lettres majuscules (souris)</li> <li>- <b>Marions les lettres</b> : A l'aide des flèches directionnelles et du clavier, associer les lettres minuscules aux lettres majuscules (clavier)</li> <li>- <b>Mon imagier</b> : Réécrire les mots écrits dans la liste sur l'ordinateur de droite et taper entrée pour voir apparaître l'image correspondante sur l'ordinateur de gauche</li> </ul>
<p>24. Proposer l'écriture alphabétique correcte pour un mot simple en mettant en relation des sons et des lettres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Baby Majhong</b> : Associer par paire une image et sa lettre initiale</li> <li>- <b>Imagier</b> : Associer une image et sa lettre initiale (+ simple que Baby Majhong)</li> <li>- <b>Qu'es aquo lecture</b> : Lire le mot et cliquer sur la bonne image (parmi 4). Possibilité d'utiliser les différentes écritures : majuscule, minuscule, cursive</li> <li>- <b>Voyelle absente</b> : Retrouver et taper la voyelle manquante dans un mot, ce mot est lu (son)</li> </ul>
<p>Traitement de texte libre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Azerty</b></li> <li>- <b>Ecrivons</b></li> <li>- <b>La machine à écrire</b></li> <li>- <b>Traitement de texte</b></li> </ul>

<b>4. DECOUVRIR LE MONDE</b>	
<b>1. Découvrir les objets</b>	
1. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, classer les matières, les objets en fonction de leurs qualités et de leurs usages	- <b>Tolki</b> : Déplacer son personnage pour récupérer les clés pour ouvrir les portes, l'extincteur pour éteindre le feu... afin de sortir de la pièce
<b>4. Repérage dans l'espace</b>	
8. Se situer dans l'espace et repérer les objets par rapport à soi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Baby souris</b> : Utiliser la souris pour déplacer un personnage qui doit « attraper » certains objets et en éviter d'autres</li> <li>- <b>Course des petits</b> : Réaliser 3 tours de piste avec sa voiture à l'aide des flèches directionnelles</li> <li>- <b>Drôle de parcours</b> : Utiliser la souris pour déplacer une main qui doit « effacer » certains objets et en éviter d'autres</li> <li>- <b>La maison infernale</b> : Déplacer le personnage jusqu'à la bonne case. Elle est indiquée par un modèle en bas à droite qui montre cet objet (entouré en rouge) ainsi que ceux qui l'entourent</li> <li>- <b>Ma bonne place</b> : Déplacer le nouvel élève jusqu'à sa place. Elle est indiquée par un modèle en bas à droite qui montre son livre (entouré en rouge) ainsi que ceux de ses voisins</li> <li>- <b>Labyrinthe</b> : Dans un labyrinthe, se déplacer et trouver la sortie (clavier) – niveau simple</li> <li>- <b>Labyrinthes</b> : Dans un labyrinthe, se déplacer et trouver la sortie (clavier) – niveau complexe</li> <li>- <b>Le petit Poucet</b> : Tracer son chemin du départ vers la sortie en déposant des cailloux (souris)</li> </ul>
11. Suivre un parcours décrit sous forme de flèches	- <b>Déplacement sur un plan</b> : Sur quadrillage, réaliser le chemin décrit à l'aide des flèches directionnelles
12. Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un nombre limité d'objets	- <b>A la bonne place</b> : Placer selon le modèle, une image par rapport à une autre sur quadrillage
<b>5. Le temps qui passe</b>	
15. Situer des événements les uns par rapport aux autres de façon chronologique (avant, pendant, après)	- <b>Images séquentielles</b> : Remettre dans l'ordre chronologique 3, 4 ou 5 images séquentielles

<b>6. Les formes et les grandeurs</b>	
17. Différencier, comparer et classer des objets en fonction de leur forme, de leur taille, de leur masse ou de leur contenance	- <b>Les grenouilles</b> : Prendre chaque grenouille et les placer sur un nénuphar à sa taille
<b>7. Approche des quantités et des nombres</b>	
20. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30	- <b>Nombres</b> : Retrouver et taper le nombre manquant dans la suite numérique de 1 à 10
21. Dénombrer une quantité sans en oublier et sans compter plusieurs fois le même	- <b>Cinq et</b> : Compter le nombre de carottes (affichées sous le mode 5+...) et écrire le résultat - <b>Sebran</b> : Jeu « Combien ? » : Dénombrer le nombre de lettres ou chiffres de la collection et cliquer sur la bonne étiquette réponse
23. Résoudre des problèmes portant sur les quantités c'est à dire comparer des quantités (+ ou – d'objets), augmenter, diminuer, égaliser, distribuer, réunir, partager des collections d'objets	- <b>Décompte</b> : Ajouter ou enlever des billes pour arriver au nombre demandé - <b>Le défi plus</b> : Additionner deux nombres (signe +). Ce jeu se joue à deux (affrontement, chacun son tour) - <b>Les tuiles</b> : Prendre le nombre de tuiles indiqué et les déposer sur le camion - <b>Ploum</b> : Compter le nombre d'objets, puis les recompter après que la souris soit passée. Indiquer s'il y en a plus qu'avant (cliquer sur la souris verte), autant (souris bleue) ou moins qu'avant (souris marron) - <b>Sebran</b> : Jeux « Addition » et « Soustraction » : Additionner/Soustraire deux nombres (signes +/-) et cliquer sur la bonne étiquette réponse - <b>Sebran</b> : Jeu « Pluie 1+2 » : Additionner deux nombres (signe +) et taper le résultat
24. Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (1 à 6) : perception instantanée de petites collections ou reconnaissance des configurations connues (doigts de la main, constellation du dé)	- <b>A la campagne</b> : Dans chaque pré, mettre autant d'animaux que demandé (nombre) - <b>Au jardin</b> : Dans chaque champ mettre autant de légumes que demandé (nombre) - <b>Constellations de dés</b> : Sur plate-forme 1 et 2, cliquer sur le panneau indiquant le nombre de la constellation du dé. 3 et 4, mettre autant de bananes que demandé. - <b>De 1 à 10</b> : Pour un nombre, donner la carte des doigts de la main, créer la constellation en dé et un constellation d'objets correspondants - <b>Les colonnes</b> : Remplir les 13 colonnes suivant le nombre indiqué sous chacune d'elles avec les boules - <b>Les ensembles</b> : Enlever autant de ballons qu'indiqué - <b>Je compte avec BIP</b> : Déplacer son personnage pour aller aux boîtes défi (?). Mettre autant de BIP que demandé (constellations du dé) ou ajuster : ajouter ou enlever (niveau difficile) - <b>Mémodoigts</b> : Jeu de loto : associer les doigts de la main à l'écriture chiffrée correspondante
25. Associer les noms des nombres connus avec leurs écritures chiffrées, en utilisant la bande numérique, le calendrier, les étiquettes nombres.	- <b>J'écoute puis j'écris</b> : Dictée de nombres
Écriture chiffrée des nombres	- <b>La girafe</b> : Reconnaître et associer un nombre avec son écriture chiffrée

## 5. LA SENSIBILITE, L'IMAGINATION, LA CREATION

### 1. Le dessin

1. Adapter son geste aux contraintes matérielles : outils, supports, techniques et matières

- **ArtRage** : logiciel de dessin (souris)
- **Barbouille** : logiciel de dessin (souris)
- **Coloriage** : logiciel de coloriage (souris)
- **Fan** : Créer un personnage en choisissant un corps, des yeux, un nez, un bouche
- **Grapheur** : logiciel de dessin (clavier: flèches directionnelles)
- **Paint enfant** : logiciel de dessin (souris)
- **Tangram editor** : logiciel de création de tangram

2. Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation

### Observer, comparer, mémoriser des images

Différencier et comparer des images

- **La mauvaise image** : Trouver l'intrus (souris)
- **La mauvaise pierre** : Trouver l'intrus
- **Le parfait carreleur** : Retrouver le carreau manquant dans un pavage
- **Les bons bidons** : Trouver l'intrus (clavier)
- **Les intrus** : Pour chaque case, trouver l'intrus (souris)
- **Observer** : Parmi plusieurs personnages, retrouver celui présenté au centre, de même avec les ombres
- **Ombres** : Parmi plusieurs propositions, retrouver l'ombre du personnage présenté- **A la poste** : Trouver l'intrus
- **L'identique** : Dans chaque ligne, cliquer sur l'objet qui est identique au 1er
- **L'unique** : Éliminer les personnages qui ne possèdent pas les objets/critères identiques à ceux posés sur le banc en bas afin de trouver l'unique
- **Piles** : Déplacer les blocs d'une pile à une autre pour reproduire la même pile que le modèle

Puzzles

- **Fpuzzle** : 3x3 à 8x8 pièces. Le puzzle peut se faire à partir d'une image choisie (à enregistrer dans « images » sur l'ordinateur)
- **Les puzzles de Zébulon** : Remettre les fragments d'image au bon endroit
- **Puzzles** : Puzzles avec ou sans modèles, 12 pièces
- **Puzzline** : Puzzles avec modèle noir et blanc, 8 à 35 pièces
- **Tangram** : Tangram, 4 niveaux de difficulté

Mémorisation

- **Memo images** : Jeu de memory, de 4 à 24 images à remettre par paire
- **Mémoire 1** : Cliquer pour reproduire un enchaînement de clignotement de couleurs
- **Mémoire 2** : Jeu de memory, 16 lettres à remettre par paire
- **Memory lettres** : Jeu de memory, de 4 à 8 lettres à remettre par paire, choix cursive-minuscule-majuscule, sélection possible des lettres ou mode aléatoire
- **Memory sons** : Jeu de memory avec des sons, de 8 à 16 sons à remettre par paire
- **Sebran** : Jeu « Memo » : Jeu de memory, 24 lettres et symboles à remettre par paire

Algorithmes

- **Les suites à compléter** : Continuer les suites d'images
- **Suites logiques** : Continuer les suites d'objets (formes colorées)

## Se familiariser avec l'ordinateur

1. La souris	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Keyboard Pounder</b> : Des étoiles suivent le pointeur et des poisson/fleurs apparaissent lorsque l'on clique</li><li>- <b>Lucas Game</b> : Bouger la souris pour déplacer l'image et cliquer pour copier l'image sur le fond. L'image change si on appuie sur les touches (F1 à F12), devient lettres (touches lettres) ou chiffres (touches du pavé numérique)</li><li>- <b>ArtRage</b> : logiciel de dessin</li><li>- <b>Barbouille</b> : logiciel de dessin</li><li>- <b>Bonne fête Paulo</b> : Se servir de la souris : déplacer, cliquer, double cliquer, glisser déposer</li><li>- <b>Jacks</b> : Jeu d'osselets. Cliquer sur la balle, cliquer sur un seul osselet puis cliquer à nouveau sur la balle</li><li>- <b>L'as du clic et de la frappe</b> : Appuyer sur la touche ou le bouton de la souris demandé pour faire évoluer un personnage dans un parcours</li><li>- <b>Manipuler la souris</b> : Se servir de la souris : déplacer et cliquer</li><li>- <b>minimidi</b> : Cliquer sur les touches pour actionner une « note », cliquer sur les personnages à droite et à gauche pour changer d'instrument</li><li>- <b>Sourik19</b>: Se servir de la souris : déplacer, cliquer, double cliquer, glisser déposer</li></ul>
2. Le clavier	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Dactylo</b> : Trouver sur le clavier, les lettres indiquées à l'écran</li><li>- <b>L'as du clic et de la frappe</b> : Appuyer sur la touche ou le bouton de la souris demandé pour faire évoluer un personnage dans un parcours</li><li>- <b>Clavier 2</b> : Réécrire un mot avec modèle à l'aide de la souris ou du clavier</li><li>- <b>Je tape les touches</b> : Trouver sur le clavier, les lettres ou chiffres indiqués à l'écran</li><li>- <b>Sebran</b> : Jeux « Pluie d'ABC » et « Pluie de lettres » : Trouver sur le clavier, les lettres indiquées à l'écran</li><li>- <b>Tip tap</b> : Réécrire le mot qui défile. La vitesse de défilement augmente au fur et à mesure de la réussite</li><li>- <b>Zébulon</b> : Déplacer le personnage à l'aide des flèches directionnelles afin d'aller chercher les 10 objets</li></ul>