

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

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

6. Les formes et les grandeurs	
17. Différencier, comparer et classer des objets en fonction de leur forme, de leur taille, de leur masse ou de leur contenance	- Les grenouilles : Prendre chaque grenouille et les placer sur un nénuphar à sa taille
7. Approche des quantités et des nombres	
20. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30	- Nombres : 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	- Cinq et : Compter le nombre de carottes (affichées sous le mode 5+...) et écrire le résultat - Sebran : 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	- Décompte : Ajouter ou enlever des billes pour arriver au nombre demandé - Le défi plus : Additionner deux nombres (signe +). Ce jeu se joue à deux (affrontement, chacun son tour) - Les tuiles : Prendre le nombre de tuiles indiqué et les déposer sur le camion - Ploum : 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) - Sebran : Jeux « Addition » et « Soustraction » : Additionner/Soustraire deux nombres (signes +/-) et cliquer sur la bonne étiquette réponse - Sebran : 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)	- A la campagne : Dans chaque pré, mettre autant d'animaux que demandé (nombre) - Au jardin : Dans chaque champ mettre autant de légumes que demandé (nombre) - Constellations de dés : 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. - De 1 à 10 : Pour un nombre, donner la carte des doigts de la main, créer la constellation en dé et un constellation d'objets correspondants - Les colonnes : Remplir les 13 colonnes suivant le nombre indiqué sous chacune d'elles avec les boules - Les ensembles : Enlever autant de ballons qu'indiqué - Je compte avec BIP : Déplacer son personnage pour aller aux boîtes défi (?). Mettre autant de BIP que demandé (constellations du dé) ou ajuster : ajouter ou enlever (niveau difficile) - Mémodoigts : 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.	- J'écoute puis j'écris : Dictée de nombres
Écriture chiffrée des nombres	- La girafe : 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">- Keyboard Pounder : Des étoiles suivent le pointeur et des poisson/fleurs apparaissent lorsque l'on clique- Lucas Game : 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)- ArtRage : logiciel de dessin- Barbouille : logiciel de dessin- Bonne fête Paulo : Se servir de la souris : déplacer, cliquer, double cliquer, glisser déposer- Jacks : Jeu d'osselets. Cliquer sur la balle, cliquer sur un seul osselet puis cliquer à nouveau sur la balle- L'as du clic et de la frappe : Appuyer sur la touche ou le bouton de la souris demandé pour faire évoluer un personnage dans un parcours- Manipuler la souris : Se servir de la souris : déplacer et cliquer- minimidi : Cliquer sur les touches pour actionner une « note », cliquer sur les personnages à droite et à gauche pour changer d'instrument- Sourik19: Se servir de la souris : déplacer, cliquer, double cliquer, glisser déposer
2. Le clavier	<ul style="list-style-type: none">- Dactylo : Trouver sur le clavier, les lettres indiquées à l'écran- L'as du clic et de la frappe : Appuyer sur la touche ou le bouton de la souris demandé pour faire évoluer un personnage dans un parcours- Clavier 2 : Réécrire un mot avec modèle à l'aide de la souris ou du clavier- Je tape les touches : Trouver sur le clavier, les lettres ou chiffres indiqués à l'écran- Sebran : Jeux « Pluie d'ABC » et « Pluie de lettres » : Trouver sur le clavier, les lettres indiquées à l'écran- Tip tap : Réécrire le mot qui défile. La vitesse de défilement augmente au fur et à mesure de la réussite- Zébulon : Déplacer le personnage à l'aide des flèches directionnelles afin d'aller chercher les 10 objets