

# Liste des logiciels C1 et C2

## CLAVIER

- TUX TYPING (cycle 1 et 2)  
Tux typing est un jeu multi plates-formes destiné à apprendre aux enfants à devenir des as du clavier et à taper de leurs dix doigts.
- TIPTAP (MS, GS)  
Programme pour les enfants de 3 à 5 ans. Le but du jeu est d'appuyer sur les lettres du clavier correspondantes à celles qui se déplacent sur l'écran. Il y a 2 niveaux de difficulté ; en fin de jeu si le score est bon, il est enregistré dans la table des meilleurs scores.
- PARALPHABET (PS, MS, GS)  
Reconnaissance des lettres de l'alphabet. Des lettres tombent du ciel. L'enfant doit les retrouver sur le clavier et appuyer sur la touche pour déclencher l'ouverture du parachute. 2 niveaux de rapidité.
- CLAVIER (GS, CP)  
Apprentissage du clavier : rapidité de saisie.

## SOURIS

- MULOT (PS, MS, GS, CP) *Logiciel du Terrier*  
Il s'agit de découvrir des images en utilisant les différentes fonctions de la souris (survoler, cliquer, double-cliquer, glisser/déposer). Possibilité d'ajouter ses propres images, d'éditer un bilan pour un utilisateur ou tous.

## ORIENTATION/REPERAGE

- A LA BONNE PLACE (MS, GS)  
Repérage sur quadrillage suivant un modèle. L'enfant doit déposer l'objet au bon endroit (par rapport à un indice graphique).
- DÉPLACEMENT SUR UN PLAN (GS, CP)  
A l'aide des flèches du clavier, l'enfant doit déplacer son pingouin pour récupérer un poisson, sous peine de passer à travers la glace... Parfois, un autre pingouin s'y intéresse!
- LABYRINTHE (GS, CP)  
Déplacer la chenille dans le labyrinthe (avec les touches fléchées) pour qu'elle rejoigne la pomme
- TABLEAUX (GS, CP, CE1) *Logiciel du Terrier*  
Différents exercices sur les tableaux à double entrée
- CHEMINS (GS, CP, CE1) *Logiciel du Terrier*  
Logiciel permettant d'acquérir des compétences de repérages dans l'espace (repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage).

## MEMOIRE

- MEMOLINE (PS, MS, GS)  
Jeu de Memory traditionnel. Il s'agit de retrouver les paires d'images. Deux types d'images vous sont proposés. Ces images ont toutes été dessinées par des enfants de quatre et cinq ans.

## PUZZLES

- PUZ-MAT (MS, GS, CP)  
PUZ-MAT permet de créer des puzzles sur ordinateur puis de s'amuser à les reconstruire. Pour augmenter encore un peu la difficulté, il est possible de tourner les pièces. Les puzzles ainsi définis sont sauvegardés pour être rejoués à tout moment. (Pour tourner une pièce, la saisir et utiliser le clic droit.)  
Une option d'impression permet de transposer le puzzle sur papier/carton.

## DISCRIMINATION VISUELLE

- **A LA POSTE (MS, GS)**  
L'enfant doit cliquer sur le timbre différent des autres pour que la lettre puisse être postée.
- **LA MAUVAISE IMAGE (MS, GS)**  
L'enfant doit repérer l'intrus dans la série d'images proposées et cliquer dessus.
- **LA MAUVAISE PIERRE (GS, CP)**  
L'enfant doit repérer l'intrus dans la série d'images proposée, et s'y rendre en utilisant les touches fléchées du clavier (validation avec "entrée").
- **IMAGES SEQUENTIELLES (PS, MS, GS, CP)**  
Retrouver l'ordre chronologique d'une série d'images (3, 4 ou 5 images). Cliquer sur les images pour les faire apparaître.
- **INTRUS (MS, GS)**  
Dans chaque zone de l'écran, un intrus. L'enfant doit le repérer et cliquer dessus.
- **LE CLONE (PS, MS)**  
Le clone = L'identique. L'enfant doit cliquer sur le même motif que celui représenté à gauche. Il n'y a pas de droit à l'erreur.
- **L'UNIQUE (GS, CP)**  
L'enfant doit, en cliquant dessus, éliminer les cartes qui ne correspondent pas aux critères demandés (représentés sur la table en bas de l'écran).
- **JEU DES 5 ERREURS (MS, GS, CP)**  
L'enfant doit cliquer sur chacune des 5 différences qui existent entre les deux dessins. Le programme d'installation inclut 10 dessins.

## MUSIQUE

- **MIDI MINI**  
Un petit piano qui marche à la souris.

## ARTS

- **COLORIAGE (PS, MS, GS, CP)**  
Coloriage est un logiciel de coloriage pour jeunes enfants. Il répertorie quelques 220 dessins à agrémenter. Vous pouvez imprimer vos plus beaux dessins, les sauvegarder au format BMP pour pouvoir les retoucher.
- **DRAWING FOR CHILDREN (GS, CP)**  
D'origine anglaise, ce logiciel de dessin ne comprend en effet que des icônes. Bien que destiné aux enfants, ce logiciel n'en est pas moins complet puisqu'il propose un grand nombre de fonctions de dessin. Brosses, tampons, crayons, texte, surfaces, remplissages, etc, les possibilités sont très importantes et plairont à des enfants de cinq à douze ans.
- **TUXPAINT (cycle 1 et 2)**  
Programme de dessin pour les jeunes enfants, à la fois très simple d'utilisation et très riche. On peut faire du dessin libre en variant l'épaisseur du trait et bien entendu les couleurs, sélectionner différentes formes géométriques prédéfinies, inclure du texte, utiliser des tampons (très grande variété), etc. On peut aussi utiliser des "effets spéciaux" sur son dessin : mosaïque, miroir, négatif, "arc en ciel", "étincelles" ...

## LECTURE

- **ASSOCIATIONS (C2) *Logiciel du Terrier***  
Associations est un logiciel permettant l'association d'images et de mots permettant toute une série d'activités de lecture. Il est dédié au travail en lecture (combinatoire).
- **IMAGEMO**  
Mise en relation d'images et de mots.

## MATHEMATIQUES

- **A LA CAMPAGNE (GS, CP)**  
Mettre les animaux indiqués dans les prés en fonction du nombre demandé. 2 niveaux (nombres de 1 à 10 et 10 à 20).
- **CINQ ET (GS, CP)**  
L'enfant doit donner le nombre de carottes montrées à l'écran à partir de 5 jusqu'à 10... Après 15 réponses exactes, le JEU caché est accessible

- **SUITES LOGIQUES (MS, GS)**  
Compléter le dernier élément d'une suite logique en le posant dans la case vide.
- **LES NOMBRES (GS, CP)**  
10 cartes numérotées affichent chacune un nombre. Il en manque un dans la suite. Le trouver et l'écrire.
- **MEMORY DOIGTS (MS, GS)**  
Jeux avec les nombres de 1 à 5 (avec 10 cartes) ou de 1 à 10 (avec 20 cartes).  
Dans un premier temps, l'enfant doit faire correspondre le nombre de doigts et le chiffre indiqué par la carte.  
Ensuite, il peut jouer au memory avec ces cartes
- **TANGRAM (C2, C3)**  
L'enfant doit reconstituer les tangrams (un clic pour saisir, un clic pour poser). 4 niveaux sont proposés : seul le plus facile peut convenir en maternelle. On peut faire défiler les tangrams proposés avec les flèches sur fond jaune. Un éditeur permet de créer ses propres tangrams.
- **A NOUS LES NOMBRES**  
Pour travailler la construction des nombres.
- **CONTOUR**  
Relier des points pour faire apparaître un dessin.