Avant toute nouvelle sélection, remettre tous les filtres (flèche bleue) à "Tous" (la flèche doit être noire) et positionner l'ascenseur en haut.

| | | | | | | | | COMPÉTENCES TRANSVERSALES | | | | | | | | | COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES TICE | | | | | | | | |

L'as du clic	Télécharger		x	x		Discrimination visuelle	Répondre à une consigne. L'enfant doit appuyer sur la touche demandée, ou cliquer avec la souris afin de faire avancer le personnage.	x		x				x			x	x		x		x	x																													x	x		
Les mariages	Télécharger			x		Lecture	Apprentissage de l'alphabet : faire correspondre majuscules et minuscules.		x	x				x			x	x									x		x																						x	x		
Marions les lettres	Télécharger		x	x		Lecture	Apprentissage de l'alphabet : faire correspondre majuscules et minuscules. L'enfant doit choisir une lettre au clavier, puis la déplacer avec les touches fléchées jusqu'à son équivalente en minuscule en évitant les cases grises..	x	x	x	x		x	x		x						x	x																					x								x		
Souriklik	Télécharger	x	x	x		Motricité	Jeux pour se familiariser avec la souris (déplacements, clic, double-clic, glisser-déposer)	x	x	x	x		x			x	x		x	x							x															x											
Tip-Tap	Télécharger		x	x		Lecture	Reconnaissance des lettres de l'alphabet. 4 lettres se déplacent (dans un temps limité) à l'écran. L'enfant doit les retrouver sur la clavier et appuyer sur la touche correspondante. 2 niveaux de difficulté.			x		x		x								x																														x		
Coloriage	Télécharger	x	x	x		Dessin & coloriage	220 dessins différents sont proposés. L'enfant choisit la couleur et clique dans une zone du dessin pour la remplir. Possibilité d'enregistrer et d'imprimer le dessin (avec ou sans couleur) et de télécharger de nouveaux dessins sur Internet.		x		x		x				x									x		x				x		x											x									x
Dessin2 (Paint)	Télécharger	x	x			Dessin & coloriage	Il s'agit d'une version très simplifiée d'un logiciel de dessin (3 icônes: tracer, effacer, nouvelle feuille) + une palette de couleurs.		x								x		x							x		x																x									x
Free Color	Télécharger			x		Dessin & coloriage	A partir d'images de fonds, d'objets et de personnages, l'enfant compose son dessin et peut ensuite le colorier en cliquant dans les zones. Possibilité de créer des scènes à colorier à la main ou avec la souris, d'enregistrer et d'imprimer le dessin.	x	x		x		x				x		x	x						x		x						x								x	x									x
Machine à écrire	Télécharger			x		écriture	Il s'agit d'un traitement de textes adapté aux jeunes enfants : écriture cursive et scripte pour les minuscules, script pour les majuscules, avec 2 tailles possibles. Possibilité de copier - coller, d'imprimer, d'enregistrer et d'ouvrir des fichiers textes.	x														x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x									x	x		
L'écritoire	Télécharger		x	x		écriture	On demande à l'enfant d'écrire le mot proposé. (3 types d'écritures: majuscules script, minuscules script et minuscules cursives). L'enseignant peut entrer ses propres mots (éditeur).			x				x							x	x							x																						x	x		
Imagier 1	Télécharger			x	x	lecture	L'enfant doit associer un dessin et l'initiale de son nom. En cas de bonne réponse, le mot correspondant au dessin apparaît.	x	x	x	x		x	x			x	x									x		x																							x		
Imagier 2	Télécharger			x		Écriture	L'enfant choisit une liste de mots (mots commençant par A, par B, etc…) et doit écrire un des mots de cette liste, puis valider avec la touche "entrée". Possibilité de cacher la liste pour un travail de mémorisation.			x					x						x	x				x		x	x		x																			x	x		
Les jeux de Lucas	Télécharger	x	x	x		Motricité	Activités visant à découvrir la souris et le clavier tout en "composant" un écran. Un clic avec la souris pose l'objet, les touches "Fonctions" changent l'image, les touches "Lettres" et "Chiffres" du clavier transforment le curseur en lettre ou chiffre (donc possibilité d'écrire).	x	x		x		x	x		x	x					x		x		x																										x	x	x	
À la bonne plac	Télécharger		x	x		Orientation	Repérage sur quadrillage suivant un modèle. L'enfant doit déposer l'objet au bon endroit (par rapport à un indice graphique).		x	x	x						x	x									x		x														x										
Le petit poucet	Télécharger		x	x		Orientation	Déplacement sur quadrillage. L'enfant doit indiquer le chemin à suivre, en posant des cailloux, pour aller du lapin à la carotte en cliquant sur chaque case.	x	x		x		x			x	x										x		x														x										
Les puzzles de Zébulon	Télécharger		x	x		Discrimination visuelle	5 puzzles sont proposés. L'enfant ne doit pas reconstituer une image entière, mais seulement des parties. Les pièces sont de différentes tailles.		x	x			x				x																										x		x							x	
Apprendre le clavier	Télécharger			x		Écriture	L'enfant doit écrire le mot proposé. Deux modes : soit en cliquant avec la souris sur un clavier (correspondance cursive - script), soit en écrivant directement au clavier (même typographie).	x	x	x				x			x					x					x		x																						x	x		
Constellations de dés	Télécharger			x	x	Numération	Parcours d'épreuves portant sur la numération (identification ou représentation d'un nombre) : déplacement avec les flèches, cliquer sur le nombre correspondant ou représenter le nombre demandé. Avec 2 réponses correctes par étage, on accède à un jeu d'arcade.	x	x		x	x	x	x		x	x						x			x																	x			x							
Drôle de parcours	Télécharger		x	x		Motricité	Jeux visant la maîtrise de la souris et la motricité fine : déplacements avec la souris, utiliser le clic gauche et le double-clic.	x	x	x	x	x	x			x	x			x							x															x										
Je tape les touches	Télécharger		x	x		Écriture	L'enfant doit taper sur la touche correspondante à la lettre ou au chiffre affiché à l'écran (présentés dans l'ordre alphabétique et l'ordre numérique)			x				x		x						x																							x						x		
Mémoire	Télécharger		x	x		Mémoire	Mémoire immédiate et perception visuelle. Le jeu consiste à mémoriser les couleurs d'un drapeau et à le reconstituer.			x				x	x		x										x		x													x		x								
Manipuler la souris	Télécharger	x	x			Motricité	L'enfant s'exerce à manipuler la souris (cliquer sur un point immobile: le lapin, sur un point mobile : ballon, ou cliquer-déplacer des formes sur leurs silhouettes)		x	x	x	x					x		x							x		x															x		x								
Gauche ou droite	Télécharger			x		Orientation	Activité faisant intervenir la latéralité. Jeu de tir au but: une voix annonce "gauche" ou "droite" et le ballon file vers les buts. En appuyant sur la touche correspondante, l'enfant permet (ou non) au goal d'arrêter le but. Deux niveaux de rapidité sont proposés.			x		x		x								x																						x										

La pêche	Télécharger	x	x	x		Orientation	Jeu d'adresse. L'enfant doit, avec la souris, déplacer l'épuisette pour capturer les poissons qui sautent, puis les vider dans un récipient.		x	x		x															x															x											
Le paralphabet	Télécharger		x	x		Écriture	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.			x		x		x								x																						x	x							x		
Déplacement sur un plan	Télécharger			x		Orientation	Déplacement sur un plan suivant un codage. L'enfant doit diriger le pingouin en fonction du codage du chemin à prendre. Certains exercices nécessite de la rapidité (un autre pingouin peut arriver avant le sien…)	x		x			x			x							x					x															x											
Reconnaissance de lettres	Télécharger					Écriture	Une lettre est proposée. L'enfant doit la taper au clavier. Quatre graphies possibles (de façon aléatoire) : script majuscule ou minuscule, cursive majuscule ou minuscule. Ensuite, un petit jeu de rapidité est proposé.		x	x		x		x								x	x					x															x	x							x		
Cinq et…	Télécharger			x		Numération	L'écran montre un ensemble de carottes (5 + … .). L'enfant doit écrire le nombre total de carottes. Un jeu est proposé ensuite (trop difficile).			x	x			x										x	x																					x									
Je compte avec BIP	Télécharger			x	x	Numération	Jeu d'arcade. Les points d'interrogations sont des questions concernant la représentation des nombres de 1 à 10.Les déplacements se font avec les touches fléchées et les sauts avec la touche "majuscule".	x	x		x	x	x	x		x	x					x							x															x			x								
Ploum	Télécharger		x	x		Numération	Des objets sont rangés, une souris vient mettre le désordre. L'élève doit trouver quelle sorte de souris est passée: la gentille (qui a ajouté des objets, la coquine qui a simplement mélangé ou la voleuse qui a emporté des objets).	x		x	x			x													x		x															x			x								
Mini-Midi	Télécharger	x	x			Musique	L'enfant joue d'un instrument en cliquant sur les touches du clavier représenté à l'écran. On peut varier les instrument (très nombreux) en cliquant sur les personnages. Il ne s'agit pas de créer des morceaux, mais simplement de produire des sons (nota: on peut aussi par cliquer-tirer faire "passer le doigt" sur une ensemble de touches).	x	x				x	x					x								x		x															x	x									x
Baby Draw	Télécharger	x	x			Dessin & coloriage	Il s'agit d'un logiciel de dessin (type Paint) très simplifié : 4 couleurs disponibles et 4 tailles de crayon). L'outil "crayon" a deux fonctions : écrire ou effacer.	x	x								x		x								x		x															x		x							x	
Baby Word			x	x		Écriture	Traitement de texte simplifié. L'enfant peut écrire en cliquant sur les lettres du clavier représenté à l'écran (majuscules et minuscules) ou en tapant sur les touches du clavier réel. Possibilité d'imprimer (sous forme de copie d'écran).	x														x					x	x	x	x	x	x			x	x	x													x	x		
Décompte	Télécharger			x	x	Numération	L'enfant doit ajouter ou enlever des billes pour obtenir le nombre demandé. Au bout de 10 bonnes réponses, un jeu est proposé : envoyer des billes à un personnage mobile (difficile).	x	x	x	x			x		x	x										x		x													x			x								
Chiffres au clavier	Télécharger			x	x	Numération	L'enfant doit taper sur la touche correspondante au chiffre inscrit sur le tonneau (qui roule) pour que la vache puisse passer par-dessus. On peut utiliser le clavier "normal" (celui où sont les lettres) ou le clavier "numérique" (touches des chiffres à droite du clavier).	x		x		x	x	x		x								x	x		x		x																x		x								
J'apprends les chiffres	Télécharger		x	x		Numération	Apprentissage des nombres jusqu'à 10. L'enfant passe la souris sur un nombre et entend son nom.		x	x					x												x															x			x								
Mémosons	Télécharger	x	x	x		Mémoire	Mémoire auditive : jeu de mémory avec des sons. 3 niveaux de difficulté.		x	x	x		x	x	x		x										x														x											x
Compte les points	Télécharger			x	x	Numération	Au travers d'un jeu d'arcade, l'enfant collecte les carottes et doit répondre à la question "combien y a-t-il de points sur les coccinelles?" (en se plaçant sous le bon chiffre). Pour se déplacer: les touches fléchées ; pour sauter : la touche "majuscule".	x	x	x	x	x	x	x		x							x																					x			x								
Puzzles	Télécharger		x	x		Discrimination visuelle	Puzzles à reconstituer, avec ou sans modèle. (grilles de 12 cases)		x	x	x		x			x	x										x		x													x		x								
Zébulon	Télécharger		x	x		Orientation	L'enfant doit déplacer le petit monstre avec les touches fléchées du clavier pour lui faire manger les 10 objets proposés.	x	x	x	x	x	x			x							x																			x			x								
Tangram	Télécharger			x	x	Orientation	L'enfant doit reconstituer les tangrams. 4 niveaux sont proposés : seul le plus facile peut convenir en maternelle. Un éditeur permet de créer ses propres tangrams.		x	x	x		x	x		x	x										x														x	x		x								
Fantaisie	Télécharger	x	x			Dessin & coloriage	L'enfant crée un portrait à partir des éléments proposés.	x	x				x	x													x		x												x	x									x	
Roule Galette	Télécharger		x	x		Lecture	L'histoire de "Roule Galette" avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	x	x	x				x	x				x								x		x						x											x	x	x		x		x
C'est Noël	Télécharger		x	x		Lecture	Histoire multimédia sur le thème de Noël avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	x	x	x				x	x				x								x		x						x											x	x	x		x		x
C'est l'automne	Télécharger		x	x		Lecture	Histoire multimédia sur le thème de l'automne avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	x	x	x				x	x				x								x		x						x											x	x	x		x		x
M. Patate	Télécharger	x	x			Motricité	Petit jeu de création. L'enfant, organise le portrait de M. Patate (ou d'autres personnages) en faisant glisser les différents éléments (nez, yeux, bouche,...) avec la souris.		x							x			x								x																								x	
Écrivons	Télécharger		x	x		Écriture	Traitement de texte simplifié et adapté aux jeunes élèves : on peut écrire en capitales, en script ou en cursive, augmenter ou diminuer la taille des caractères, tout effacer, imprimer, enregistrer.	x														x	x				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x									x	x		

Traitement de texte	Télécharger			x		Écriture	Traitement de texte simplifié et adapté aux jeunes élèves : on peut changer de police et de couleur de caractères, imprimer, enregistrer, copier et coller.	x														x				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x										x	x		
Labyrinthe	Télécharger			x	x	Orientation	Déplacer la chenille dans le labyrinthe (avec les touches fléchées) pour qu'elle rejoigne la pomme.		x	x	x	x	x			x							x																					x										
Images séquentielles	Télécharger			x	x	Discrimination visuelle	Retrouver l'ordre chronologique d'une série d'images (3, 4 ou 5 images). Cliquer sur le images pour les faire apparaître.	x		x	x		x		x	x	x									x		x															x									x	
Un drôle de lapin	Télécharger	x	x	x		Orientation	Un conte de la Bibliothèque Enfantine sur le thème du lapin, raconté sous forme d'un jeu d'arcade. Avec les touches fléchées, se déplacer dans les cases de façon à toucher les étoiles. Les parcours s'enchaînent automatiquement.	x	x	x	x	x	x			x							x																	x	x		x								x	
La main	Télécharger	x	x	x		Orientation	Un conte de la Bibliothèque Enfantine sur le thème de la main, raconté sous forme d'un jeu d'arcade. Avec les touches fléchées, se déplacer dans les cases de façon à toucher les étoiles. Les parcours s'enchaînent automatiquement.	x	x	x	x	x	x			x							x																	x	x		x								x	
Azerty	Télécharger		x	x		Écriture	L'enfant écrit dans un traitement de texte et peut visualiser celui-ci avec différentes graphies et en 2 tailles différentes, en cliquant sur les ronds de couleurs.	x																			x	x	x	x	x	x			x	x	x	x													x	x		
Barbouille	Télécharger	x	x			Dessin & coloriage	Jeu de "barbouillage". L'enfant choisit des formes ou des objets, puis "barbouille" l'écran. Un clic gauche pour choisir et un clic droit pour revenir au choix. Possibilité d'imprimer avecCtrl/P.	x	x				x			x	x	x									x		x										x	x		x								x		x	
Alphabet & lettres accentuées	Télécharger			x	x	Lecture	Apprentissage de l'alphabet (partie "vocabulaire" : cliquer sur la lettre pour l'écouter, partie "exercices" : cliquer sur la lettre qu'on entend). Apprentissage des lettres accentuées (partie "vocabulaire" : cliquer sur les mots pour les écouter, partie "exercices" : écrire le mot que l'on entend).	x		x				x	x							x					x	x	x	x		x					x													x	x		x
Alphabet	Télécharger			x		Lecture	Apprentissage de l'alphabet. Remettre les lettres en ordre.	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x									x		x																				x		
Comptage	Télécharger			x		Numération	Nombres de 1 à 10. Il faut poser sur le banc le nombre de tonneaux indiqués.		x					x			x										x		x																	x							
Puzzline	Télécharger		x	x		Discrimination visuelle	Trois puzzles différents (dessins d'enfants), à reconstituer. Le nombre de pièces est réglable.		x	x	x		x	x	x	x			x								x																x	x		x						x	
Simon	Télécharger		x	x		Mémoire	Mémoire visuelle : jeu de Simon avec 4 couleurs. Reproduire les séquences.	x	x	x			x	x	x		x										x		x														x									x	
Mémoire lettres	Télécharger		x	x		Mémoire	Mémoire visuelle : jeu de mémory avec les lettres de l'alphabet.	x	x	x			x	x	x		x										x		x														x		x								
Vocabulaire animaux	Télécharger			x		Écriture	Écrire le nom des animaux qui sont représentés. Au bout de 10 réponses correctes, un jeu d'adresse (difficile).															x																												x			
Vocabulaire simple	Télécharger			x		Écriture	Écrire le nom des animaux ou objets qui sont représentés. Au bout de 10 réponses correctes, un jeu d'adresse (difficile).															x																												x			
Simon sonore	Télécharger			x	x	Mémoire	Mémoire auditive : jeu de Simon avec des sons.		x	x			x	x	x												x		x														x										x
FPuzzle	Télécharger			x	x	Discrimination visuelle	Reconstituer le puzzle par cliquer-tenir avec la souris. Les images fournies étant trop difficiles, il sera préférable d'entrer les siennes (au format BMP ou JPG). Plusieurs niveaux de difficulté : grilles de 3x3, 4x4, 5x5, 6x6, 8x8.	x	x	x	x		x						x								x		x														x									x	
Tolki	Télécharger			x	x	Logique	Jeu d'arcade. L'enfant doit guider le personnage afin de sortir des salles. Pour cela, il a besoin de certains objets, dans un ordre logique (par exemple, prendre la clé avant d'aller devant la porte).	x	x	x	x		x	x		x							x																	x		x										
Doigts	Télécharger			x		Numération	Les nombres de 1 à 10. Les mains montrent un nombre de doigts et l'enfant doit faire glisser autant de popcorns dans la bouche du personnage, puis valider en cliquant sur OK.		x	x				x			x										x		x																		x							
Montgolfière	Télécharger		x	x		Numération	Classer les montgolfières par ordre de grandeur (il est obligatoire de les sélectionner dans l'ordre demandé). Même travail avec les nombres de 1 à 10.	x	x	x	x		x	x		x	x										x		x														x	x		x	x							