

Manuel Utilisateur de Gcompris

Logiciel éducatif libre pour les enfants de 3 à 8 ans.



FSF
<http://www.fsf.org>

Gcompris est développé
en collaboration avec la
Free Software
Foundation (FSF) et
OFSET



OFSET
<http://ofset.sf.net>

Copyright 2002 Bruno Coudoin

Ce document est protégé par la licence FDL.

Table des matières

- Licence.....3
- Introduction.....3
- Instruction d'installation.....4
 - Configuration nécessaire.....4
 - Installation du jeu.....4
 - A partir du code source.....4
 - A partir d'un RPM.....5
 - Avec le CDRom Freeduc.....5
- L'interface.....5
 - Fenêtre principale.....5
 - Liste des activités.....5
 - Barre de contrôle :.....6
 - Lancer une activité.....7
 - Notes sur l'internationalisation.....7
 - Comment traduire gcompris dans ma langue.....7
- Les correspondances.....8
- Entraînement à l'opération d'addition.....9
- Complète l'encastrement.....9
- Clique sur moi.....10
- Clique sur une lettre.....10
- Couleurs.....11
- Un outil simple de dessin vectoriel.....11
- Compter les éléments.....12
- Déplace la souris de l'ordinateur.....12
- Le jeu de Quinze.....13
- Jeu de lettres.....13
- Distingue la main droite et la main gauche.....14

Jeu de mémoire avec des images et des lettres.....	14	Un puzzle avec des pièces qui glissent.....	29
Construis le puzzle.....	15	Entraînement à la multiplication.....	30
Parachutiste.....	15	Trouve l'opération correcte t'amenant au résultat.....	30
Test Python.....	16	Nom de l'image.....	31
Chemin de fer.....	16	Apprentissage du cycle de l'eau.....	31
Les nombres avec les dés.....	17	Pilote un sous-marin.....	32
Entraînement à l'opération de soustraction.....	17	Couleurs complexes.....	32
Fais fonctionner une écluse.....	18		
Apprentissage des échecs.....	18		
Apprentissage des échecs.....	19		
Apprentissage des échecs.....	19		
Apprentissage de l'heure.....	20		
Table à double entrée.....	20		
Reconstitue la carte.....	21		
Tour de Hanoi simplifié.....	21		
Entraînement à la lecture.....	22		
Labyrinthe en 3D.....	22		
Labyrinthe.....	23		
Lettre manquante.....	23		
Argent.....	24		
Les nombres dans l'ordre.....	24		
Lire le nom des couleurs.....	25		
Entraînement à la lecture horizontale.....	25		
Entraînement à la lecture verticale.....	26		
Entraînement à la soustraction avec un jeu amusant.....	26		
Equilibre correctement la balance.....	27		
Les mots qui tombent.....	27		
Argent.....	28		
Super Cerveau.....	28		
Entraînement à l'opération d'addition avec un jeu de fléchette.....	29		

Licence

Il est permis de copier, distribuer et/ou modifier ce document sous les termes de la licence GNU Free Documentation Licence Version 1.1 ou une version postérieure publiée par la Free Software Foundation sans modification des sections, et d'ajout de textes sur les couvertures.

Une copie de la licence FDL se trouve sur le site de la FSF sur <http://www.fsf.org>.

Introduction

GCompris est un logiciel éducatif complet et ouvert. Ce logiciel comprend un ensemble d'activité le plus varié possible couvrant les domaines de l'apprentissage de l'ordinateur, souris, clavier, les domaines d'enseignement généraux, lecture, écriture, langues vivantes, algèbre ainsi que de activités diverses comme des jeux de mémoire, de compréhension du fonctionnement d'une écluse, ...

Aujourd'hui il existe déjà beaucoup de logiciel réalisant individuellement des parties de gcompris. Malheureusement, ils sont difficiles à suivre et à maintenir et ils offrent chacun des interfaces différentes de qualité diverses.

L'objectif de gcompris est de fournir une plate forme de développement pour des activités à valeurs éducatives.

Gcompris fait parti du projet GNU et de l'association OFSET. Il est placé sous licence GPL.

Instruction d'installation

Configuration nécessaire

	Minimum	Recommandé
Processeur	Pentium, 166MHz	Pentium II, 300 MHz
RAM	RAM 32 Mo	RAM 64 Mo
Système d'exploitation	GNU/Linux, FreeBSD, MacOSX Système compatible Unix.	
Vidéo	Carte 3D NON requise	

Installation du jeu

Le jeu est distribué sous plusieurs formes. Suivre la procédure en fonction de votre cas.

A partir du code source

[Le fichier gcompris.xx.tar.gz](#) est un format de distribution qui inclus les codes source du programme. Ceci implique une recompilation du logiciel sur votre machine. Après téléchargement de l'archive utiliser la commande

```
tar -xvzf gcompris.xx.tar.gz
```

Un répertoire gcompris est créé et contient l'ensemble du logiciel. Pour le

compiler, aller dans ce répertoire avec 'cd gcompris' puis lancer la commande :

```
./autogen.sh
```

Ce script se charge de détecter si votre système contient bien les éléments nécessaires à la recompilation du logiciel. Si des erreurs apparaissent, il vous faudra les interpréter et ajouter sur votre système les éléments manquants. En général, il faut rajouter des paquets de développement (xxx-devel).

Lorsque le script autogen.sh s'est terminé sans erreur, vous pouvez compiler le logiciel avec la commande :

```
make
```

Ensuite, si la make se termine sans erreur, vous pouvez installer le logiciel en étant superutilisateur avec :

```
su
```

```
make install
```

Attention : Gcompris ne peut pas être utilisé sans être installé.
Pour désinstaller gcompris, dans le même répertoire, faire :

```
make uninstall
```

A partir d'un RPM

Télécharger le fichier [gcompris.xxx.rpm](#) puis en superutilisateur :

```
su
```

```
rpm -Uvh gcompris.xxx.rpm
```

Pour désinstaller un rpm, faire :

```
su
```

```
rpm -e gcompris
```

Avec le CDROM Freeduc

Le CDROM Freeduc permet d'utiliser un système GNU/Linux complet sans pour autant l'installer sur son ordinateur.

Pour le lancer, il faut configurer le BIOS de votre ordinateur pour qu'il accepte de démarrer à partir de votre lecteur de CDROM.

Ensuite, au démarrage, Freeduc sera lancé et une interface graphique comprenant un ensemble de logiciel éducatif libre est proposé.

A partir de cette interface, vous trouverez gcompris.

L'interface

Tous les contrôles sont conçus pour être simple d'utilisation pour les plus jeunes. Pour cette raison, bien que gcompris utilise les bibliothèques gnomes, il n'en suit pas les standards. Gcompris est contrôlé avec une souris, il ne peut pas être utilisé sans souris ou système de pointage.



Fenêtre principale

Au démarrage, gcompris présente une interface graphique qui inclue :

Liste des activités

Chaque icône représente une activité. Lorsqu'on passe la souris dessus, elle est mise en surbrillance et le nom, la description, l'auteur de l'activité est affiché dans la zone 'description des activités'.

Une icône indique si une activité a besoin du bon fonctionnement du son.

	Les fichiers sons pour cette activité sont bien installés.
	Les fichiers sons ne sont pas installés pour la langue courante


Le niveau requis pour chaque activité est défini par le nombre d'étoiles de celle-ci :


	3-4 ans
	5-6 ans
	7-8 ans


Barre de contrôle :


La barre de contrôle est toujours présente dans gcompris. Chaque icône est contextuelle, ce qui signifie quelle n'apparaît que si elle est utilisable dans le contexte courant.




La barre de contrôle contient de gauche à droite :

Quitter	
	Sortir de gcompris. Cette icône apparaît uniquement lorsque l'on est au niveau de départ dans la navigation dans les activités.

A Propos de gcompris	
	La boîte de dialogue A propos de gcompris indique le numéro de version, les auteurs, la licence et des liens sur des ressources en ligne.

Configuration	
	<p>Affiche la boîte de configuration de gcompris. La configuration est réalisée au niveau de gcompris lorsque aucune activité n'est sélectionnée, ou au niveau d'une activité si elle le permet.</p> <p>La configuration est persistante et est sauvé dans le répertoire home de l'utilisateur sous <code>.gnome/gcompris</code>.</p> <p>Ce fichier est un fichier texte qui peut être édité manuellement.</p>

Aide	
	Dans certain cas, une activité peut être trop complexe pour être décrite simplement dans la zone de description des activités.. Dans ce cas, cette fonction donne accès aux informations additionnelles.

Niveau	
	<p>Les activités proposent en générale plusieurs niveau. Le nombre de niveau dépend de l'activité.</p> <p>Dans gcompris, il est en général possible de passer au niveau suivant sans avoir terminé le niveau en cours</p>
OK	
	<p>Certaines activités ne détectent pas automatiquement que l'enfant à terminé la tâche. Dans ce cas, il faut cliquer sur l'icône OK et est équivalent à utiliser la touche RET du clavier. La touche RET est un raccourci.</p>
FIN	
	<p>Certaines activités ne détectent pas automatiquement que l'enfant à terminé la tâche. Dans ce cas, il faut cliquer sur l'icône OK et est équivalent à utiliser la touche 'Entrer' du clavier.</p>

Lancer une activité

Pour lancer une activité, tout simplement dans le menu de départ, sélectionner une activité en cliquant dessus.

Notes sur l'internationalisation

Gcompris est internationalisé et supporte déjà plusieurs langues.

Pour savoir si la votre est prise en charge, vous pouvez lancer gcompris et sélectionner votre langue dans l'option de configuration.

Si votre langage n'est pas supporté, vous pouvez réaliser la traduction vous même. Pour cela, contacter le mainteneur officiel du projet gcompris.

Comment traduire gcompris dans ma langue

D'abord, il faut ajouter votre nom de locale dans la variable ALL_LINGUAS du fichier configure.in.

Ensuite il faut relancer autoconf pour prendre en compte la modification.

autoconf

Puis, générer une version à jour du fichier gcompris.pot en utilisant la commande

cd gcompris/po

make update-po

Ensuite, récupérer le fichier gcompris.pot, copier le dans un fichier nommé XX.po avec XX étant le nom de votre locale, par exemple 'it' for Italian.

Lisez le fichier généré, il contient tout le texte en Anglais trouvé dans gcompris. Il suffit ensuite de réaliser la traduction dans la zone vide situé après la phrase en Anglais.

Pour vérifier la traduction, il faut l'installer avec la commande :

make install

et ce au plus haut niveau.

Ensuite, envoyer la traduction au mainteneur de gcompris. Il/Elle l'inclura dans la prochaine version officielle.

Les correspondances



Attrape et fais glisser les éléments pour les faire correspondre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(babymatch.xml)



Prérequis

Manipulation de la souris : glisser et déplacer. Référents culturels.

Objectif

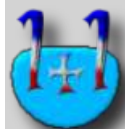
Concept d'association d'objets.

Manuel

Dans la zone principale, un ensemble d'objet est présenté. Dans la zone verticale à gauche, un autre ensemble est présenté, chacun de ces objets correspond à un objet de la zone principale. Le lien logique entre ces objets doit être découvert. Pour déplacer les objets, il faut utiliser le mouvement glisser/déplacer avec la souris.

Entraînement à l'opération d'addition

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(algebra_plus.xml)



Prérequis

Reconnaissance des chiffres écrits.

Objectif

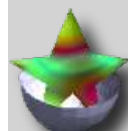
Effectuer l'addition de deux nombres en temps limité.
Sensibilisation à l'addition simple en ligne.

Manuel

Une addition de deux nombres est proposée. A la droite du signe égal, donne la réponse. Utilise les flèches gauche et droite pour modifier la réponse. Le touche entrée valide la réponse.

Complète l'encastrement

Attrape et fais glisser les formes vers leur emplacement respectif



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr) / Andre Connes (andre.connes on toulouse dot iufm.fr)

(babyshapes.xml)



Prérequis

Savoir déplacer la souris et cliquer

Objectif

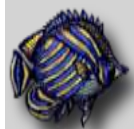
Maîtriser le glisser / déposer

Manuel

Dans la zone principale, un ensemble d'encastrement est présenté. Dans la zone verticale à gauche, un ensemble de pièces correspondant à ces encastrement. Pour placer les pièces, il faut utiliser le mouvement glisser/déplacer avec la souris.

Clique sur moi

Clique avec la souris sur les poissons avant qu'ils ne quittent l'aquarium



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(clickgame.xml)



Prérequis

Déplacement du curseur avec la souris.

Objectif

Coordination motrice : déplacer le curseur avec la souris vers un endroit précis à l'écran et cliquer.

Manuel

Clique avec le bouton gauche de la souris sur les poissons en mouvement.

Clique sur une lettre

Écoute le nom d'une lettre et clique sur la bonne lettre



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(click_on_letter.xml)



Prérequis

Reconnaissance visuelle des lettres.
Pouvoir déplacer la souris et cliquer

Objectif

Reconnaissance du nom des lettres.

Manuel

Le nom d'une lettre est prononcé. Clique sur la lettre correspondante dans la zone principale. Tu peux réécouter le nom de la lettre en appuyant sur le bouton haut parleur.

Couleurs

Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(colors.xml)



Prérequis

Pouvoir déplacer la souris et cliquer

Objectif

Cette activité est dédiée à l'apprentissage des couleurs. Plusieurs ours colorés sont proposés et le nom de la couleur est prononcé. L'enfant doit sélectionner la bonne couleur.

Manuel

Écoute le nom d'une couleur et clique sur l'ours correspondant

Un outil simple de dessin vectoriel

Tableau à vocation créative où l'on peut dessiner librement



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(draw.xml)



Prérequis

Être capable de manipuler la souris

Objectif

Dans ce jeu, l'enfant peut dessiner librement. L'objectif est de découvrir comment créer des dessins à partir de formes simples : rectangles, ellipses et lignes.

Manuel

Sur la gauche, sélectionner un outil de dessin, en bas sélectionner une couleur puis cliquer dans la zone blanche en glissant pour créer une nouvelle forme. Pour aller plus vite, on peut utiliser la touche du milieu pour détruire un objet.

Compter les éléments

Déplace les éléments et arrange les de façon à pouvoir les compter



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(enumerate.xml)



Prérequis

Savoir dénombrer.

Maîtriser le glisser / déposer

Objectif

Entraînement au dénombrement.

Manuel

Déplace la souris de l'ordinateur

Déplace la souris pour tout effacer et découvrir le fond



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(erase.xml)



Prérequis

Aucun

Objectif

Coordination motrice.

Relation plan horizontal (déplacement de la souris sur le tapis), plan vertical (déplacement du curseur à l'écran).

Manuel

Bouge la souris jusqu'à ce que les cases disparaissent.

Le jeu de Quinze

Déplace les éléments un par un pour les replacer dans l'ordre croissant.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(fifteen.xml)



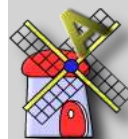
Prérequis Connaissance de la suite numérique écrite.

Objectif Résoudre une situation problème à partir d'un jeu de type taquin.

Manuel Remet les nombres dans l'ordre de haut en bas et de gauche à droite.
Clique sur un élément avec un espace vide près de lui. Ils seront interchangeés.

Jeu de lettres

Avec les touches du clavier, élimine les lettres qui tombent avant qu'elles ne touchent le sol



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(gletters.xml)



Prérequis Manipulation du clavier.

Objectif Reconnaissance des lettres entre le clavier et l'écran.

Manuel Avec les touches du clavier, élimine les lettres qui tombent avant qu'elles ne touchent le sol.

Distingue la main droite et la main gauche

L'image d'une main est montrée, il faut déterminer si c'est la gauche ou la droite



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(leftright.xml)



Prérequis Savoir cliquer.

Objectif Distinguer depuis différent points de vue la main gauche de la main droite. Représentation spatiale.

Manuel Une main est dessinée. Il faut dire si c'est une main gauche ou droite. Clique sur le bouton rouge - à gauche - ou vert - à droite.

Jeu de mémoire avec des images et des lettres

Découvre les cartes et trouve les paires



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(memory.xml)



Prérequis Manipulation de la souris.

Objectif Entraînement de la mémoire.

Manuel Un ensemble de cartes est affiché. Il s'agit de former des paires. Une paire de carte est enlevée lorsque elle est constituée. En cliquant sur une carte, on découvre la carte et on voit sa face cachée. Cependant, on ne peut retourner que deux cartes à la fois. Il faut donc se rappeler de la position des images pour les associer.

Construis le puzzle

Attrape et fais glisser les éléments pour reconstruire le tableau original



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(paintings.xml)



Prérequis Manipulation de la souris : mouvement glisser et déplacer

Objectif Représentation spatiale.

Manuel Dans la zone principale d'affichage, un ensemble de points rouges est affiché. Dans la zone verticale (à gauche de l'écran), un ensemble de pièces de puzzle sont disponibles. Utilise le 'glisser déplacer' pour positionner les pièces sur le bon point rouge pour reconstruire la peinture originale.

Parachutiste

Gère le parachutiste et fais-le atterrir en douceur



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(paratrooper.xml)



Prérequis Ce tableau est un jeu. Il ne requiert pas de connaissances particulières pour y jouer.

Objectif Dans ce jeu, l'enfant devra essayer de faire atterrir Tux le parachutiste dans le bateau de pêche. Il devra faire attention à la direction et à la force du vent.

Manuel Tape sur n'importe quelle touche du clavier pour faire sauter Tux. Une autre pression sur une touche permet d'ouvrir le parachute. Il est également possible de cliquer sur l'avion et sur Tux.

Test Python

Activité test pour le plugin python

Olivier Samyn (osamyn on ulb dot ac.be)

(pythontest.xml)

Prérequis Programmeur Python avancé

Objectif Ajout du support d'un langage dans gcompris

Manuel

Chemin de fer

Un jeu de mémoire basé sur des trains



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(railroad.xml)



Prérequis Savoir cliquer.

Objectif Entraînement de la mémoire.

Manuel

Un train (une locomotive et ses wagons) est affiché en haut de la zone principale. Après quelques secondes, le train part. Ensuite vous devez le reconstruire en haut de l'écran en sélectionnant les wagons puis la locomotive appropriés. Vous pouvez toujours dé-sélectionner un élément en cliquant dessus. Pour valider votre construction, cliquez sur le pouce dans la barre de contrôle.

Les nombres avec les dés

Appuie sur les touches 1 à 9 avant que les dés ne touchent le sol



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(smallnumbers.xml)



Prérequis

Savoir dénombrer.

Connaître les chiffres écrits.

Objectif

Associer un chiffre au cardinal d'une collection.

Reconnaître des constellations.

Manuel

Sur le pavé numérique du clavier, presse la touche correspondant aux nombres de points sur le dé qui tombe.

Entraînement à l'opération de soustraction

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(algebra_minus.xml)



Prérequis

Soustraction simple

Objectif

En temps limité, donner la réponse à la soustraction de deux nombres.

Manuel

La soustraction de deux nombres est affichée. Sur la droite du signe égale, vous devez entrer la réponse. Utiliser les touches gauche et droite pour modifier la réponse. La touche 'entrée' valide la réponse.

Fais fonctionner une écluse

Tux a quelques difficultés dans son bateau pour passer l'écluse. Aide Tux et apprends comment une écluse fonctionne.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(canal_lock.xml)



Prérequis

Objectif Sensibilisation au mécanisme des vases communicants.

Manuel Tu es responsable de l'écluse. Tu dois ouvrir les portes et les vannes dans le bon ordre. Fait traverser Tux à travers l'écluse dans les deux sens.

Apprentissage des échecs

Joue aux échecs contre l'ordinateur dans un mode d'apprentissage



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_computer.xml)



Prérequis

Manipulation de la souris
Connaissance des règles du jeu d'échecs.

Objectif Situation problème autour du jeu d'échecs.

Manuel Déplace les pièces en cliquant dessus puis sur la case de destination. Gagne la partie contre l'ordinateur.

Apprentissage des échecs

Entraînement aux échecs. Prends les pions de l'ordinateur.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_movelearn.xml)



Prérequis

Manipulation de la souris

Objectif

Apprendre le déplacement des pièces du jeu d'échecs.

Manuel

Déplace les pièces en cliquant dessus puis sur la case de destination pour prendre tous les pions.

Apprentissage des échecs

Joues des fins de partie contre l'ordinateur.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_partyend.xml)



Prérequis

Manipulation de la souris

Connaissance des règles du jeu d'échecs.

Objectif

Situation problème autour du jeu d'échecs.

Apprendre le déplacement des pièces du jeu d'échecs.

Manuel

Déplace les pièces en cliquant dessus puis sur la case de destination. Gagne la partie contre l'ordinateur.

Apprentissage de l'heure

Apprends à lire l'heure



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(clockgame.xml)



Prérequis

Lecture de l'heure chiffrée

Objectif

Distinguer les heures, minutes et secondes.
Lire l'heure sur un cadran.

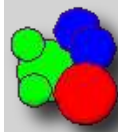
Manuel

Composer l'heure sur le cadran d'une montre en déplaçant les aiguilles.

Pour chaque heure affichée (heures : minutes ou heures : minutes : secondes), manipule les aiguilles correspondantes pour les positionner correctement. Les aiguilles peuvent être tournées en les sélectionnant et en bougeant la souris (mouvement glisser déplacer).

Table à double entrée

Attrape et fais glisser les éléments dans le tableau à double entrée



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(doubleentry.xml)



Prérequis

Savoir associer le cardinal d'une collection à son écriture chiffrée

Objectif

Compléter un tableau à double entrée.

Manuel

Déplace les éléments sur la gauche et les place-les sur la bonne case dans le tableau à double entrée.

Clique et fais glisser les éléments vers leur destination.

Reconstitue la carte



Attrape et fais glisser les éléments pour reconstituer la carte



Jean-Philippe Ayanides (jp.ayanides on free dot fr)

(geography.xml)



Prérequis Savoir cliquer déplacer

Objectif Placer les différentes parties de la cartes pour la reconstituer

Manuel Dans la zone principale d'affichage, un ensemble de points rouges est affiché sur un fond de carte. Dans la zone verticale (à gauche de l'écran), un ensemble de pièces de puzzle correspondant aux différentes parties de la carte sont disponibles. Utilise le 'glisser déplacer' pour positionner les pièces sur le bon point rouge pour reconstituer la carte.

Tour de Hanoi simplifié



Reproduit la tour donnée



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(hanoi.xml)



Prérequis Manipulation de la souris.

Objectif Situation problème autour du jeu de la tour d'Hanoi.

Manuel Reproduit dans la zone vide la même tour que celle de droite. Attrape et fais glisser les pièces du haut sur des emplacements libres.

Entraînement à la lecture

Exercices de lecture pour trouver le mot correspondant à une image



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(imageid.xml)



Prérequis Déchiffrage

Objectif Associer un mot écrit à son illustration.

Manuel Clique sur le mot correspondant à l'image affichée.

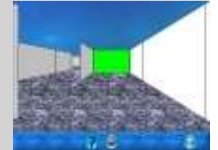
Labyrinthe en 3D

Trouve ta voie hors du labyrinthe en 3D



Christof Petig (christof on petig-baender dot de)

(maze3D.xml)



Prérequis Savoir utiliser les flèches du clavier.

Objectif Se repérer dans un environnement en 3 dimensions.

Manuel Utilise les flèches du clavier pour déplacer Tux jusqu'à la porte.

Labyrinthe

Trouve ta voie hors du labyrinthe



Bastiaan Verhoef (b.f.verhoef on student dot utwente.nl)

(maze.xml)



Prérequis

Aucun.

Objectif

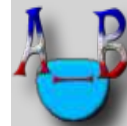
Savoir utiliser les flèches du clavier.

Manuel

Utilise les flèches du clavier pour déplacer Tux jusqu'à la porte.

Lettre manquante

Trouve la lettre manquante



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(missing_letter.xml)



Prérequis

Lecture de mots

Objectif

Apprentissage de la lecture

Manuel

Un objet est affiché dans la zone principale. Un mot incomplet est inscrit sous l'image. Sélectionnes la lettre manquante pour compléter le mot.

Argent



Manipulation des billets et pièces



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(money.xml)



Prérequis

Savoir additionner.

Objectif

Utiliser le système monétaire européen

Manuel

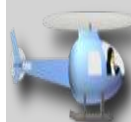
Tu dois acheter différents produits en donnant leur prix exact. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits sont affichés, tu dois alors calculer le prix total.

Clique sur les pièces ou les billets en bas de l'écran pour payer. Si tu désires enlever une pièces, clique dessus dans la zone du haut.

Les nombres dans l'ordre



Déplace l'hélicoptère pour attraper les nuages dans le bon ordre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(planegame.xml)



Prérequis

Reconnaître les nombre

Objectif

Constituer une bande numérique

Manuel

Utilises les touches flèches de direction du clavier pour déplacer l'hélicoptère et passer sur les nombres dans l'ordre croissant.

Lire le nom des couleurs

Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(read_colors.xml)



Prérequis

Savoir déchiffrer

Objectif

L'objectif de cette activité est de lire le nom des couleurs de base.

Manuel

Clique sur le bon objet coloré.

Entraînement à la lecture horizontale

Lis une liste de mots et dis si le mot donné en fait partie



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(readingh.xml)



Prérequis

Lecture

Objectif

Entraînement à la lecture dans un temps limité

Manuel

En haut et à gauche de la zone principale, un mot est affiché. Sur la gauche une liste de mots va passer et clignoter sur l'écran. Il s'agit de dire si le mot indiqué est passé dans la liste.

Entraînement à la lecture verticale

Lis une liste de mots et dis si le mot donné en fait partie



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(readingv.xml)



Prérequis Lecture

Objectif Entraînement à la lecture dans un temps limité.

Manuel En haut et à gauche de la zone principale, un mot est affiché. Sur la gauche une liste de mots va passer et clignoter sur l'écran. Il s'agit de dire si le mot indiqué est passé dans la liste.

Entraînement à la soustraction avec un jeu amusant

Tux à faim. Aide-le à trouver des poissons en comptant les glaçons nécessaires pour les atteindre.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(reversecount.xml)



Prérequis Savoir manipuler la souris, lire des nombres et les associer au cardinal correspondant.

Objectif Tux à faim. Aide-le à trouver des poissons en comptant les glaçons nécessaires pour les atteindre.

Manuel D'abord compte combien de glaçons il y a entre Tux et le poisson. Ensuite, clique sur le dé pour sélectionner le bon chiffre. Tu peux aussi utiliser le bouton droit de la souris pour compter à l'envers. Quand tu as terminé, clique sur le bouton OK ou utilise la touche entrée.

Équilibre correctement la balance

Attrape et fais glisser les poids pour équilibrer la balance



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(scalesboard.xml)



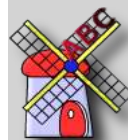
Prérequis Savoir additionner.

Objectif Calcul mental, égalité arithmétique.

Manuel Pour équilibrer la balance, déplace les masses sur le plateau de gauche. Les masses peuvent être placées dans n'importe quel ordre.

Les mots qui tombent

Saisis au clavier les mots qui tombent avant qu'ils ne touchent le sol



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(wordsgame.xml)



Prérequis Manipulation du clavier

Objectif Entraînement au clavier

Manuel Saisis au clavier les mots qui tombent avant qu'ils ne touchent le sol

Argent



Apprends à manipuler de l'argent avec les centimes



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(money_cents.xml)



Prérequis

Savoir compter

Objectif

Tu dois acheter les différents produits et donner leur prix exact. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits sont affichés, tu dois alors calculer le prix total.

Manuel

Clique sur les pièces ou les billets en bas de l'écran pour payer. Si tu désire enlever une pièces, clique dessus dans la zone du haut.

Super Cerveau



Tux a caché plusieurs objets de couleur, retrouves les dans le bon ordre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(superbrain.xml)



Prérequis

Objectif

Tux a caché plusieurs objets de couleur, retrouves les dans le bon ordre

Manuel

Cliquez sur les éléments jusqu'à trouver la position qui vous semble correcte. Ensuite, cliquez sur OK dans la barre de contrôle. Dans les niveaux inférieurs, tux vous donne une indication si vous avez trouvé la bonne position en marquant la case en noir. Vous pouvez utiliser le bouton droit de la souris pour faire avancer les couleurs dans l'autre sens.

Entraînement à l'opération d'addition

avec un jeu de fléchette

Touche la cible et compte tes points



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(target.xml)



Prérequis

Sait déplacer la souris, lire des nombres et compter jusqu'à 15 pour le premier niveau

Objectif

Envoie des flèches sur la cible et compte ton score

Manuel

Pour commencer, vérifie la force et la direction du vent. Ensuite clique sur la cible pour lancer une flèche. Quand toutes tes flèches sont lancées, une fenêtre apparaît te demandant de compter ton score. Entre le score avec le clavier et appuie sur entrée ou sur l'icône OK.

Un puzzle avec des pièces qui glissent

L'objectif est de supprimer toutes les voitures rouges de la grille à travers l'ouverture à droite.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(traffic.xml)



Prérequis

Objectif

Manuel

Entraînement à la multiplication

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(algebra_by.xml)



Prérequis Table de multiplication

Objectif En temps limité, donner le résultat de la multiplication de deux nombres

Manuel La multiplication de deux nombres est affichée. Sur la droite du signe égale, vous devez entrer la réponse. Utiliser les touches gauche et droite pour modifier la réponse. La touche 'entrée' valide la réponse.

Trouve l'opération correcte t'amenant au résultat

Avec les nombres et les opérations affichées, trouve la bonne combinaison pour arriver au résultat



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(algebra_guesscount.xml)



Prérequis Les quatre opérations arithmétiques. Combiner les opérations

Objectif Déployer une stratégie pour arranger un ensemble d'opérations arithmétique afin de trouver une valeur cible

Manuel Pour composer vos opérations, choisir vos nombres et les opérateurs arithmétiques en haut de la zone de l'activité. Ces nombres et opérateurs peuvent être dé-sélectionnés en cliquant dessus.

Nom de l'image

Attrape et fais glisser les éléments au dessus de leur nom



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(imagenamexml)



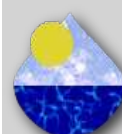
Prérequis Lecture

Objectif Associer un mot et son illustration.

Manuel Dans la zone principale, un ensemble de points rouges associés avec l'exercice sont affichés. Dans la zone verticale (à gauche de la zone principale), un ensemble d'objets sont représentés, chacun de ces objets correspondent à un mot de la zone principale. La bonne association doit être trouvée pour ces objets. Pour le faire, il faut utiliser le mouvement 'glisser déplacer' sur le bon point rouge dans la zone principale.

Apprentissage du cycle de l'eau

Tu dois remettre en marche la distribution d'eau avant que Tux rentre à la maison



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(watercycle.xml)



Prérequis Sensibilisation aux états de l'eau et à la notion de cycle de l'eau.

Objectif Découvrir le cycle de l'eau

Manuel Clique sur différents éléments actif : soleil, nuage, eau, station de pompage et station d'épuration afin de remettre en route la distribution d'eau.

Pilote un sous-marin



Pilote un sous-marin avec les réservoirs d'air et les gouvernails de direction de piqué



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(submarine.xml)



Prérequis Physique de base

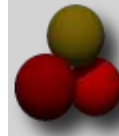
Objectif Apprendre le fonctionnement d'un sous-marin

Manuel Cliquez sur différents éléments actifs : moteur, gouvernails et réservoir d'air pour naviguer à la bonne profondeur

Couleurs complexes



Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(advanced_colors.xml)



Prérequis Savoir lire

Objectif L'objectif de cette activité est de reconnaître des couleurs non usuelles.

Manuel Cliquez sur le bon objet coloré.

