



# Logiciels ou applications en ligne pour la Maternelle

Compilation d'activités pouvant être proposées de la PS à la GS – Mise à jour septembre 2015

*Légende* : les titres soulignés sont des logiciels commerciaux , A (Activité en ligne), L (Logiciel à installer)  
*Note* : les descriptifs sont pour certains des extraits des commentaires des auteurs ou des éditeurs.

S'APPROPRIER LE LANGAGE								
Mot clé	Titre	PS	MS	GS	Descriptif	Lien	A	L
Vocabulaire	Les couleurs	x	x		L'élève doit cliquer sur la couleur prononcée par l'ordinateur. Au niveau maternelle, l'entraînement et le niveau 1 suffisent ; l'objectif étant de connaître le nom des couleurs les plus fréquentes.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/couleurs/couleurs.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/couleurs/couleurs.php</a>	x	
Vocabulaire	<u>Lecthème langage niveau 1</u>	x	x		COMPRENDRE - MÉMORISER - AFFINER LE VOCABULAIRE : Mémoire visuelle - Mémoire auditive - Vocabulaire - Métalangage - Champ sémantique (notion de classe) Discrimination auditive - Perception des phonèmes	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9401.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9401.htm</a>		x
Vocabulaire	<u>Lecthème langage niveau 2</u>		x	x	COMPRENDRE LA PAROLE ET MIEUX ABORDER L'ÉCRIT : Mémoire auditive et visuelle - Vocabulaire - Métalangage - Champ sémantique (notion de classe) - Anticipation - Notion de genre - Discrimination auditive	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9402.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9402.htm</a>		x
Lexique	Lexique		x	x	Ce logiciel est conçu comme un outil d'étayage pour aider à l'acquisition du lexique à partir de la moyenne section. Il regroupe des activités pour : <u>découvrir</u> (ou préférablement parcourir librement) dans laquelle l'enfant peut retrouver les entrées lexicales déjà abordées sous forme d'un "imagier", <u>nommer</u> : l'enfant doit reconnaître et nommer mentalement ou oralement le mot ou l'expression associée à l'image, puis contrôler sa formulation et <u>désigner</u> : il doit choisir l'image correspondant au mot ou à l'expression entendue.	<a href="http://www.abuledu.org/leterrier/lexique">http://www.abuledu.org/leterrier/lexique</a>		x
Vocabulaire	Le loto de Toto		x	x	Ce jeu propose à votre enfant de découvrir 304 mots de vocabulaire au travers de 10 catégories (chaque mot est présenté sous forme imagée, écrite et sonore), se familiariser à la graphie des lettres et à leur phonème, se confectionner un petit imagier personnel ou fabriquer son jeu de loto en imprimant les planches d'images du jeu. Chaque catégorie abordée comporte 3 ou 4 planches de 8 images chacune.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/toto.htm">http://thierry.hahn.free.fr/toto.htm</a>		x
Vocabulaire	Le loto de Toto poussin	x	x	x	Le "Loto de Toto des Poussins " est jeu qui s'adresse aux enfants qui découvrent le vocabulaire, qui développent leurs capacités d'observation et qui apprennent à faire des choix. Le jeu est très simple d'utilisation. Il suffit pour l'enfant de cliquer sur les images qui se présentent à lui. Il n'est pas nécessaire pour jouer de connaître le nom des images, il suffit simplement de les entendre. Au cours du jeu, chaque nom d'image sera répété 3 fois. L'enfant les mémoriser sans contraintes. Ce jeu propose à votre enfant de découvrir 264 mots de vocabulaire au travers de 10 catégories (chaque mot est présenté sous forme imagée et sonore) et de développer ses capacités d'observation.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/toto-poussins.htm">http://thierry.hahn.free.fr/toto-poussins.htm</a>		x
Vocabulaire	Fantine et Pilou	x	x		Ce jeu permet aux jeunes enfants d'apprendre le nom des vêtements usuels de la journée et de la nuit, d'apprendre la séquence d'habillage et de réaliser des tris de cubes de couleur.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/fantine.htm">http://thierry.hahn.free.fr/fantine.htm</a>		x
Lexique	Lexique FLE		x	x	De nombreux champs lexicaux à explorer par les élèves dans les parties « Cours ». L'élève clique sur une image ou une partie d'image et l'ordinateur dit le nom de l'image ou de la partie cliquée.	<a href="http://lexiquefle.free.fr/">http://lexiquefle.free.fr/</a>	x	
Parler	<u>Je joue avec ma voix</u>			x	Je joue avec ma voix est un logiciel qui propose des situations et des activités amusantes pour développer les capacités de l'enfant et l'aider à maîtriser la structure du langage. Il peut ainsi écouter, répéter et s'enregistrer de façon libre ou encore parler pour interagir avec des personnages, ce qui favorise le développement de sa pensée et de son intelligence.	<a href="http://www.infos-du-net.com/telecharger/Je-joue-avec-ma-voix,0301-">http://www.infos-du-net.com/telecharger/Je-joue-avec-ma-voix,0301-</a>		x

							<a href="#">22294.html</a>		
<b>Vocabulaire</b>	<b>Les animaux 1</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Déplacer les images sous le nom correct de l'animal. Possibilité d'écouter le nom de l'animal.		<a href="http://philbis.org/jeux/Animaux1/index.html">http://philbis.org/jeux/Animaux1/index.html</a>	<b>X</b>	
<b>Vocabulaire</b>	<b>Les animaux 2</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Déplacer les images sous le nom correct de l'animal. Possibilité d'écouter le nom de l'animal.		<a href="http://philbis.org/jeux/Animaux2/index.html">http://philbis.org/jeux/Animaux2/index.html</a>	<b>X</b>	
<b>DÉCOUVRIR L'ÉCRIT</b>									
<b>Mot clé</b>	<b>Titre</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>	<b>Descriptif</b>		<b>Lien</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
<b>Traitement de texte</b>	<b>LibreOffice des Ecoles</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de la version école pour libre office qui propose un traitement de texte simple pour les élèves de maternelle avec les fonctionnalités suivantes : synthèse vocale, mise en forme du texte (couleur, gras, italique, alignement), insertion d'images parmi une liste d'images choisies par l'enseignant, enregistrement vocal des commentaires de l'élève, enregistrement des documents par élève à l'aide d'images... le tout accessible par simple clic sans avoir besoin de sélectionner du texte ou de sélectionner des options dans des boîtes de dialogue.		<a href="http://libreofficedesecoles.free.fr/">http://libreofficedesecoles.free.fr/</a>		<b>X</b>
<b>Clavier</b>	<b>TuxTyping</b>			<b>X</b>	Tux typing est un jeu multiplates-formes destiné à apprendre aux enfants (et aux anciens enfants) à devenir des as du clavier et à taper de leurs dix doigts. Le principe est très simple : des lettres ou des mots tombent du haut de l'écran et il faut appuyer sur les touches correspondantes pour les faire ramasser par Tux. Le jeu est pourvu de plusieurs niveaux de difficulté. Le principe est qu'il ne faut pas regarder le clavier (sinon c'est trop facile) mais mémoriser l'emplacement des touches.		<a href="http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxtype/download.php">http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxtype/download.php</a>		<b>X</b>
<b>Lettres</b>	<b>Alphabet</b>			<b>X</b>	Replacer les lettres dans l'ordre alphabétique. Pour apprendre l'alphabet. Basé sur le fait "pour qu'une consonne sonne, il faut lui associer une voyelle".		<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		<b>X</b>
<b>Mots/Images</b>	<b>Imagier</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Petit imagier : associer image et première lettre du mot. Quand l'enfant a placé une image, il lui faut trouver l'initiale du nom qui la désigne et il aura ainsi l'écriture complète.		<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		<b>X</b>
<b>Traitement de texte</b>	<b>Premier traitement de textes</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Petit traitement de texte pour enfants. On peut taper son texte, choisir sa couleur de fond, sa police et sa couleur, copier, coller et imprimer. Seuls quelques icônes permettent d'accéder aux principales fonctionnalités.		<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		<b>X</b>
<b>Traitement de texte</b>	<b>Écrivons</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'enfant tape son texte. Pour modifier, il clique sur un des boutons de mise en forme de la police, type ou taille. La modification s'applique à TOUT le texte (impossibilité de mettre un seul mot d'un texte en grande taille par exemple). Ce logiciel peut être utilisé dès la moyenne section. Il présente l'avantage de familiariser l'enfant avec les différentes écritures abordées en maternelle.		<a href="http://pnoguer.free.fr/Ecrivons.html">http://pnoguer.free.fr/Ecrivons.html</a>		<b>X</b>
<b>Traitement de textes parlant</b>	<b>VoxOoFox</b>			<b>X</b>	Il s'agit d'un traitement de texte parlant. Idéal pour l'apprentissage des lettres, la première construction de syllabes ou de mots, l'écriture des prénoms. Ce logiciel énonce les lettres saisies, ou les syllabes, les mots ou les phrases. Idéal pour travailler sur la correspondance phonie/graphie. À partir de la GS. Permet également de lire tout contenu texte sur internet.		<a href="http://bertrand.lambard.free.fr/">http://bertrand.lambard.free.fr/</a>		<b>X</b>
<b>Mots/Images</b>	<b>Mon imagier</b>			<b>X</b>	Apprentissage du clavier et imagier. Pour avoir l'illustration d'un mot, il suffit de le retaper correctement au clavier. 540 mots au choix.		<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		<b>X</b>
<b>Clavier</b>	<b>Marions les lettres</b>			<b>X</b>	Ce jeu permet de travailler la frappe des lettres au clavier ainsi que l'association majuscules/minuscules.		<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		<b>X</b>
<b>Clavier</b>	<b>Le Tip Tape</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	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		<a href="http://adajls.pagesperso-">http://adajls.pagesperso-</a>		<b>X</b>

				déplacent sur l'écran ; avec une limite de temps les lettres sont écartées de la zone de jeu si l'enfant n'est pas assez rapide. Dans chaque tableau il y a 4 lettres ou chiffres à retrouver et on gagne un point par lettre retrouvée dans le temps imparti. 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.	<a href="http://orange.fr/softedu.html#tel_echangement">orange.fr/softedu.html#tel_echangement</a>	
<b>Traitement de texte</b>	<b>La machine à écrire</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	C'est un traitement de texte simplifié qui a été fait surtout pour les maternelles. Il permet aux enfants d'écrire avec les 3 polices: majuscule scripte, minuscule scripte et cursive et de passer de l'une à l'autre très facilement. Les commandes sont sous forme d'icônes avec sons associés : 3 tailles de polices, copier, coller, effacer tout, sauvegarder au format .txt, importer au format .txt, changer la couleur de fond, quitter. Dans cette nouvelle version, on peut imprimer, mais seulement la partie visible de l'écran.	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echangement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echangement</a>	<b>X</b>
<b>Copie</b>	<b>L'écritoire</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Ce programme est fait pour les 3 - 5 ans ; il s'agit de copier des mots au clavier avec le modèle (le modèle étant selon les niveaux en majuscule scripte, en minuscule ou en cursive). Au départ il y a 5 mots par défaut et un éditeur permet de changer ces mots. Pour fonctionner correctement le logiciel nécessite l'installation de 2 polices fournies dans le fichier zip.	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echangement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echangement</a>	<b>X</b>
<b>Alphabet</b>	<b>Lettres grenouille script</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	L'élève élimine les lettres qu'il ne connaît pas. Ensuite, parmi celles qu'il connaît il doit cliquer sur la lettre dictée par l'ordinateur. Si l'enfant trouve, la lettre se met en vert et la grenouille avance. Sinon la lettre se met en rouge et la grenouille n'avance pas. Cela permet de voir les lettres qu'il connaît et celles qu'il n'a pas encore mémorisé. À chaque bonne réponse, la grenouille se rapproche un peu plus de sa maman... Au bout de 20 bonnes réponses, l'élève peut accéder à la page bonus. Cela donne un peu de piment au jeu et apporte une motivation supplémentaire.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_script/grenouille_script.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_script/grenouille_script.php</a>	<b>X</b>
<b>Alphabet</b>	<b>Lettres grenouille cursives</b>		<b>X</b>	L'élève élimine les lettres qu'il ne connaît pas. Ensuite, parmi celles qu'il connaît il doit cliquer sur la lettre dictée par l'ordinateur. Si l'enfant trouve, la lettre se met en vert et la grenouille avance. Sinon la lettre se met en rouge et la grenouille n'avance pas. Cela permet de voir les lettres qu'il connaît et celles qu'il n'a pas encore mémorisé. À chaque bonne réponse, la grenouille se rapproche un peu plus de sa maman... Au bout de 20 bonnes réponses, l'élève peut accéder à la page bonus. Cela donne un peu de piment au jeu et apporte une motivation supplémentaire.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_cursif/grenouille_cursif.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_cursif/grenouille_cursif.php</a>	<b>X</b>
<b>Alphabet</b>	<b>Lettres grenouille majuscules</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	L'élève élimine les lettres qu'il ne connaît pas. Ensuite, parmi celles qu'il connaît il doit cliquer sur la lettre dictée par l'ordinateur. Si l'enfant trouve, la lettre se met en vert et la grenouille avance. Sinon la lettre se met en rouge et la grenouille n'avance pas. Cela permet de voir les lettres qu'il connaît et celles qu'il n'a pas encore mémorisé. À chaque bonne réponse, la grenouille se rapproche un peu plus de sa maman... Au bout de 20 bonnes réponses, l'élève peut accéder à la page bonus. Cela donne un peu de piment au jeu et apporte une motivation supplémentaire.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_majuscule/grenouille_majuscule.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_majuscule/grenouille_majuscule.php</a>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Conscience phonologique</b>		<b>X</b>	Il s'agit d'un jeu qui permet de développer la conscience syllabique et phonémique. Il s'adresse principalement aux élèves de grande section mais est aussi bien exploitable en début de CP ou (en amont) pour les moyennes sections. L'avantage est que les consignes sont données systématiquement de manière orale, ce qui évite de mettre une barrière entre l'activité et l'élève et le rendrait très dépendant de l'adulte. Ce travail a été réalisé avec des élèves de grande section, dans le cadre d'un travail sur la conscience phonologique. Il s'est fait principalement à l'aide de dessins et d'images et a été "numérisé" par d'autres images pour des raisons de simplicité et de compréhension vis-à-vis des élèves voulant exploiter ce jeu. Il y a 20 questions.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono/phono.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono/phono.php</a>	<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Les couleurs</b>		<b>X</b>	L'élève doit cliquer sur la couleur écrite par l'ordinateur. Pour les grandes sections, cp : la présence du mot écrit en lettre permet de faire des ponts entre oral, écrit et l'objet (la couleur ici en l'occurrence).	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/couleurs/couleurs.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/couleurs/couleurs.php</a>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Phono-Floc</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Cédérom pour Maternelle / CP et enseignement spécialisé. 23 jeux à votre disposition pour s'adapter à votre pratique dans l'accès à la conscience phonologique des élèves. Phono-Floc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en février 2010.	<a href="http://www.floc-multimedia.com/">http://www.floc-multimedia.com/</a>	<b>X</b>
<b>Lettres et mots</b>	<b>Quizztop : lettres et mots</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	RECONNAISSANCE DES LETTRES - DISCRIMINATION – LOGIQUE : 12 catégories d'exercices portant sur la reconnaissance des lettres, la discrimination et la logique.	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9560.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9560.htm</a>	<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Lecthème : vers la lecture</b>		<b>X</b>	DÉCOUVRIR L'ÉCRIT : Discriminer lettres et graphèmes, acquérir le sens de la lecture et mémoriser des mots écrits. Livré avec un fichier photocopiable de 200 exercices pour prolonger au travers de l'écrit le travail sur écran.	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9403.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9403.htm</a>	<b>X</b>
<b>Combinatoire</b>	<b>Lecthème : combinatoire</b>		<b>X</b>	APPRENTISSAGE DU CODE DE LA LANGUE ÉCRITE : Découvrir la valeur phonétique des lettres, des syllabes et des mots, percevoir les rapports entre écrit et oral.	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9407.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9407.htm</a>	<b>X</b>

<b>Lettres et mots</b>	<b><u>ZOOM : lettres et mots</u></b>	X	X	X	Objectifs : reconnaître les différentes graphies d'une lettre, d'un mot, apprendre à lire des images, reconnaître les marques du pluriel, développer l'attention auditive et développer la reconnaissance visuelle.	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9566.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9566.htm</a>	X
<b>Phonologie</b>	<b><u>ZOOM : éveil à la conscience phonologique</u></b>		X	X	Objectifs : travailler l'attention auditive, manipuler les syllabes et discriminer les sons. 12 exercices variés adaptés aux thèmes de vie de la maternelle : associer un bruit et un mot (écoute attentive), repérer une syllabe ou un son dans un mot, dénombrer les syllabes d'un mot, repérer la position d'une syllabe dans un mot, repérer une rime donnée (syllabe ou son constitutifs), repérer une attaque donnée (syllabe ou son constitutifs), repérer des syllabes identiques dans des mots, associer deux syllabes identiques, associer des syllabes dites pour composer un mot, repérer les syllabes d'un mot, repérer la longueur d'un énoncé et remettre les mots d'une phrase dans l'ordre	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9568.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9568.htm</a>	X
<b>Goût de lire</b>	<b><u>Le monde de ZOOM</u></b>	X	X	X	Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. Ateliers d'écoute en autonomie. Observer et manipuler des livres, commencer à se repérer dans une page, sur une couverture	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9569.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9569.htm</a>	X
<b>Histoires</b>	<b>Images séquentielles</b>		X	X	Des images à remettre dans l'ordre afin d'obtenir une histoire logique. Séries de 3, 4 ou 5 images.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Lettres et mots</b>	<b>Mettre les lettres en ordre</b>			X	Logiciel dans lequel les élèves doivent remettre en ordre les lettres d'un mot. Le clic droit sur une lettre permet d'entendre le nom de la lettre. Pour une grande partie des mots, un ou deux mots outils sont ajoutés en haut à droite pour aider à l'écriture des sons les plus difficiles (voie analytique).	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=018">http://astro52.com/dl.php?idfile=018</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes1</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « La chenille qui fait des trous ».	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=023">http://astro52.com/dl.php?idfile=023</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes2</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « Bon appétit Monsieur Lapin ».	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=024">http://astro52.com/dl.php?idfile=024</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes3</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « Anthony Browne (Marcel) ».	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=025">http://astro52.com/dl.php?idfile=025</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes1</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « La chenille qui fait des trous ».	<a href="http://astro52.com/lachenille.swf">http://astro52.com/lachenille.swf</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes2</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « Bon appétit Monsieur Lapin ».	<a href="http://astro52.com/monsieurlapin.swf">http://astro52.com/monsieurlapin.swf</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes3</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « Anthony Browne (Marcel) ».	<a href="http://astro52.com/marcel.swf">http://astro52.com/marcel.swf</a>	X
<b>Phrases</b>	<b>Mots étiquettes4</b>		X	X	Logiciels dans lesquels les élèves peuvent déplacer et écouter librement des mots-étiquettes pour construire des phrases en rapport avec l'album : « Le kissékakopé de Vincent Cordebar ».	<a href="http://astro52.com/kiss.swf">http://astro52.com/kiss.swf</a>	X
<b>Lecture</b>	<b><u>Moi, je sais lire !</u></b>		X	X	« Moi, je sais lire » offre de nombreuses activités ludiques pour reconnaître les lettres, apprendre les sons, jouer à les assembler, former des mots, et jongler avec les phrases. Ce logiciel, offrant de nombreux paramètres (gestion des niveaux, sélection des thèmes à étudier, création d'exercices, suivi des activités, bilans personnalisés,...), est un outil d'enseignement sur mesure et peut être utilisé avec n'importe quelle méthode de lecture existante. Trois modules : « Différencier les sons », « Travailler les mots » et « Travailler les phrases ». Moi, je sais lire permet de travailler le sens de la phrase, sa cohérence ainsi que l'organisation des divers éléments qui la composent. « Moi, je sais lire » permet de fixer, individuellement, pour chaque enfant, le niveau et les exercices à réaliser. Un suivi après activité est également disponible.	<a href="http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=4&amp;numr=2">http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=4&amp;numr=2</a>	X
<b>Lettres</b>	<b>Mémory</b>	X	X	X	Mémory permet aux élèves de s'amuser à retrouver les paires de lettres dissimulées sous les briques.	<a href="http://lybil.free.fr/educatif/memory-install.zip">http://lybil.free.fr/educatif/memory-install.zip</a>	X

<b>Lecture</b>	<b>Associations</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Associations intègre une synthèse vocale qui permet d'oraliser les mots écrits et les consignes. Avec plus de 300 associations enregistrées, rangées par thèmes et phonèmes, il est intéressant pour les enfants de 5 à 8 ans, afin de découvrir ludiquement la phonologie, le codage/décodage et la lecture orthographique des mots. Dix-neuf exercices sont proposés à partir de ces associations, ils peuvent être activés ou désactivés très simplement. Le logiciel permet un suivi personnalisé des élèves.	<a href="http://www.abuledu.org/leterrier/associations">http://www.abuledu.org/leterrier/associations</a>		<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b><u>1000 mots</u></b>			<b>X</b>	Ce grand classique permet de travailler l'écoute, la phonologie et la combinatoire. Livré avec les progressions pour une quinzaine de méthodes de lecture récentes, il s'adapte facilement à toutes les autres méthodes avec ses entrées par phonème ou par graphème de la Grande Section de maternelle jusqu'au CE1 et au-delà si une remédiation s'impose.	<a href="http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_1000MOTS/index.htm">http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_1000MOTS/index.htm</a>		<b>X</b>
<b>Lecture GS</b>	<b><u>Lecture GS</u></b>			<b>X</b>	Lecture GS-CP aborde les 13 phonèmes les plus courants ou les plus évidents de la langue que l'enfant de Grande Section de maternelle ou de début de CP est capable de différencier (les voyelles y compris é et ou et les consonnes m, r, s, p, t) ainsi que la reconnaissance des 26 lettres de l'alphabet. En début d'année, les phonèmes sont principalement abordés dans des exercices d'écoute et de différenciation (phonologie). Ils sont repris dans des exercices de correspondance oral/écrit à partir de janvier puis des exercices d'écriture et de compréhension après les vacances de Pâques.	<a href="http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_Thematic/haplec.htm">http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_Thematic/haplec.htm</a>		<b>X</b>
<b>Lettres/Mots</b>	<b>Leximots</b>			<b>X</b>	Objectif pédagogique : Reconstituer un mot lettre par lettre en faisant glisser chacune d'elles au bon endroit à l'aide de la souris. Le mot est d'abord affiché, puis caché, selon l'option choisie. La base lexicale peut être modifiée ou enrichie de nouveaux mots. Le logiciel comptabilise les erreurs commises par l'élève.	<a href="http://logoplus.pagesperso-orange.fr/private/leximots.exe">http://logoplus.pagesperso-orange.fr/private/leximots.exe</a>		<b>X</b>
<b>Images/Mots</b>	<b>Imagemo</b>			<b>X</b>	Imagemo est un outil gratuit d'aide à la lecture fondé sur la mise en relation d'une image et d'un mot. Il s'articule autour de 4 activités : associer un mot à une image, classer des mots commençant par une lettre, recomposer un mot à l'aide de lettres prises dans un clavier et jouer au Memory avec des images, avec images et texte ou texte seulement.	<a href="http://www.imagemo.fr/telecharger.html">http://www.imagemo.fr/telecharger.html</a>		<b>X</b>
<b>Images/Mots</b>	<b>Imagemo</b>			<b>X</b>	Imagemo est un outil gratuit d'aide à la lecture fondé sur la mise en relation d'une image et d'un mot. Il s'articule autour de 4 activités : associer un mot à une image, classer des mots commençant par une lettre, recomposer un mot à l'aide de lettres prises dans un clavier et jouer au Memory avec des images, avec images et texte ou texte seulement.	<a href="http://www.imagemo.fr/imagemo_demo_fr.htm">http://www.imagemo.fr/imagemo_demo_fr.htm</a>		<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b><u>Phonemo</u></b>		<b>X</b>	<b>X</b>	PHONEMO est un outil de développement de la conscience phonologique et syllabique, conçu pour permettre aux enfants de 4 à 7 ans d'exercer les compétences dans le domaine de la maîtrise de la langue, référencées dans les nouveaux programmes pour l'école élémentaire de 2008. PHONEMO propose d'étudier 225 mots, 30 sons et 197 syllabes au travers de 8 activités : memory des lettres, identifier une lettre, identifier un son, identifier une syllabe, localiser une syllabe, compter les syllabes, memory des rimes, domino des rimes.	<a href="http://www.imagemo.fr/phonemo/">http://www.imagemo.fr/phonemo/</a>		<b>X</b>
<b>Mots</b>	<b>Discrimots</b>			<b>X</b>	Jeu de lecture, discrimination visuelle. Utilisation avec la souris. Dans chaque ligne de mots, il faut retrouver celui qui est identique au premier mot. Le logiciel est fourni avec 6 fichiers externes format .txt modifiables à souhait. Ils correspondent aux 6 séries de mots du logiciel.	<a href="http://www.ecoliciel.net/telecharger_discrimots2011.html">http://www.ecoliciel.net/telecharger_discrimots2011.html</a>		<b>X</b>
<b>Mots</b>	<b>Jumimots</b>			<b>X</b>	Jeu de lecture, discrimination visuelle Utilisation avec la souris. Dans chaque tableau , il faut retrouver les paires de mots identiques. Trois niveaux de difficulté et huit tableaux de mots. Le logiciel génère 8 fichiers externes format .txt modifiables à souhait. Ils correspondent aux 8 tableaux de mots du logiciel.	<a href="http://www.ecoliciel.net/telecharger_jumimots.htm">http://www.ecoliciel.net/telecharger_jumimots.htm</a>		<b>X</b>
<b>Images séquentielles</b>	<b>Ordrimage</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Deux types d'utilisation : Découvrir une histoire et remettre en ordre les images en prélevant des indices visuels ou remettre en ordre les images suite à des activités préalables (audition d'une histoire ou autre).	<a href="http://www.ecoliciel.net/telecharger_ordrimages.htm">http://www.ecoliciel.net/telecharger_ordrimages.htm</a>		<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b><u>Reconnaissance des sons</u></b>			<b>X</b>	Ce programme permet de travailler la reconnaissance des sons en Maternelle (Grande section), CP et CE1 : l'enseignant peut mettre l'accent sur la discrimination auditive, sur la discrimination visuelle ou sur la combinaison des deux. L'élève écoute et déplace les étiquettes-mots dans les "sacs à sons" correspondants. La reconnaissance s'effectue en affichant ou non l'écriture des mots selon qu'on privilégie l'écoute ou la lecture.	<a href="http://www.generation5.fr/produits/Reconnaissance-des-sons--1225--21120--ens.php">http://www.generation5.fr/produits/Reconnaissance-des-sons--1225--21120--ens.php</a>		<b>X</b>
<b>Traitement de texte</b>	<b>Babysoft</b>			<b>X</b>	BabySoft rassemble deux applications éducatives pour enfants âgés de 2 à 8 ans. BabyDraw, logiciel de dessin, développe les capacités artistiques des tout-petits. Il propose un choix de 4 couleurs, 4 grosseurs de traits et une gomme. BabyWord pour les plus grands est un logiciel d'écriture fonctionnant sur des principes identiques et offrant en sus une option d'impression. L'interface très	<a href="http://cartables.net/logiciels/transfer/babysoft.exe">http://cartables.net/logiciels/transfer/babysoft.exe</a>		<b>X</b>

				simple de ces programmes a été conçue spécifiquement pour de jeunes enfants.			
<b>Alphabet</b>	<b>Alphabet</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Shareware éducatif français d'initiation à l'alphabet utilisant le clavier et la souris. Appuyez sur la touche <A> par exemple le son A sera alors émis. Les lettres majuscules et minuscules sont gérées, l'apprentissage des nombres avec les bâchettes, les formes et les couleurs.	<a href="http://www.distribuciel.com/Abc.htm">http://www.distribuciel.com/Abc.htm</a>		<b>X</b>
<b>Lettres</b>	<b>Le château des lettres</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Pour apprendre et reconnaître les lettres de l'alphabet. Huit jeux progressifs sur les lettres d'imprimerie et les lettres cursives, minuscules et majuscules. Ils permettent de travailler plusieurs compétences : reconnaître les lettres, associer minuscules et majuscules, repérer un intrus au milieu de différentes écritures d'une même lettre, mémoriser des lettres, connaître l'ordre alphabétique. Accès à un écran d'aide pour réviser la prononciation des lettres. Toutes les consignes sont données sous forme sonore pour faciliter le jeu à des enfants non-lecteurs.	<a href="http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/alphabet.exe">http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/alphabet.exe</a>		<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Coucou le hibou</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Coucou le Hibou est un exercice d'apprentissage des lettres, de reconnaissance de phonèmes, de reconnaissance de syllabes, de construction de syllabes, de construction de mots et de reconnaissance de mots.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/coucou.htm">http://thierry.hahn.free.fr/coucou.htm</a>		<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Vocabulon</b>		<b>X</b>	Vocabulon est un exercice de conscience phonologique qui familiarise l'enfant au monde de la lecture. Ce jeu favorise chez lui l'écoute des syllabes et lui propose le maniement de celles-ci pour former des mots. Il ne s'agit donc pas tant ici de lui d'apprendre à lire ou écrire mais simplement de lui permettre de découvrir que des groupes de lettres peuvent former des syllabes et que des groupes de syllabes peuvent à leur tour former des mots. L'évolution des difficultés est progressive, 31 mots et leurs images sont abordés dont 20 de 2 syllabes, 10 de 3 syllabes et 1 de 4 syllabes.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/vocabulon.htm">http://thierry.hahn.free.fr/vocabulon.htm</a>		<b>X</b>
<b>Traitement de texte</b>	<b>Edith</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Ce traitement de textes est conçu pour les plus jeunes : les caractères sont de grande taille afin que le résultat soit facilement lisible pour eux, l'aire d'écriture est fixe, pas de défilement horizontal ou vertical qui risquent de déplacer ou de masquer leur texte. Lorsque l'application se lance, elle charge le dernier texte sauvegardé.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/edith.htm">http://thierry.hahn.free.fr/edith.htm</a>		<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Fonic</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Fonic est un exercice d'apprentissage des capitales et minuscules d'imprimerie ainsi que des lettres et de leur phonème.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/fonic.htm">http://thierry.hahn.free.fr/fonic.htm</a>		<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Déterminants</b>		<b>X</b>	Trouver le bon déterminant. Plusieurs activités en ligne ou logiciels à télécharger. Pour chaque objet proposé (dessin), l'élève devra choisir entre plusieurs déterminants.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/determinants/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/determinants/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Mots</b>	<b>Les mots</b>		<b>X</b>	Des nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger autour des mots.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/mots/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/mots/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Sons</b>	<b>Les sons</b>		<b>X</b>	Des nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger autour des sons.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/sons/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/sons/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Syllabes</b>		<b>X</b>	Des nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger autour des syllabes phoniques.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/syllabphon/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/syllabphon/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>4 sons</b>		<b>X</b>	Objectif : déterminer à quel son correspond le mot représenté par l'illustration centrale. Des nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger autour des sons "IN-OI-ON-OU".	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/quatretons/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/quatretons/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Lettres/Mots</b>	<b>Scrabble</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	À partir des modèles (majuscules et minuscules) reconstituer le mot (mots de 3, 4 ou 5 lettres). De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/scrabble/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/francais/scrabble/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Mémosyllabes</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	L'enfant doit choisir une consonne. Ensuite l'ordinateur lui propose un jeu (« Le Simon ») dont le principe est de cliquer sur les syllabes sont prononcées. Allie la lecture de syllabes et la mémorisation.	<a href="http://flashmath.free.fr/ACCmemori.swf">http://flashmath.free.fr/ACCmemori.swf</a>		<b>X</b>

<b>Écriture</b>	<b>Orthokids V1.1</b>		<b>X</b>	Orthokids, logiciel gratuit, s'adresse aux enfants dès 5 ans. Le jeune utilisateur doit reconnaître l'objet qui apparaît à l'écran et l'écrire sur le clavier. Chaque partie comporte une série de 10 images choisies au hasard parmi la centaine enregistrée dans le programme. L'enfant peut accéder à la galerie d'images pour mémoriser l'orthographe de ces mots.	<a href="http://orthokids.softonic.fr/">http://orthokids.softonic.fr/</a>	<b>X</b>	
<b>Phonologie</b>	<b>Phonologie</b>		<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne sur toutes les syllabes simples, complexes, confusions de sons, syllabes proches et mots (remettre en ordre les syllabes d'un mot). L'entrée dans chaque activité se fait grâce à une étiquette son.	<a href="http://ecole.lakanal.free.fr/plugins/iconeframe/0/frame.php?lng=fr">http://ecole.lakanal.free.fr/plugins/iconeframe/0/frame.php?lng=fr</a>	<b>X</b>	
<b>Lettres</b>	<b><u>Mon premier alphabet</u></b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Des jeux éducatifs et ludiques pour découvrir les mots associés aux lettres grâce à des animations attractives, pour voir comment se forment les lettres majuscules et minuscules et apprendre à les écrire, pour lire des mots simples et écrire son prénom, pour associer les lettres majuscules et minuscules, les mots et leurs images et pour reconnaître des mots ou des séquences de lettres à partir d'un modèle.	<a href="http://www.generation5.fr/produits/Mon-Premier-Alphabet--666--12115.php">http://www.generation5.fr/produits/Mon-Premier-Alphabet--666--12115.php</a>	<b>X</b>
<b>Mots</b>	<b>Capucine</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Capucine est un logiciel destiné à des enfants âgés entre 2 et 6 ans, dont l'un des objectifs est la lecture et l'écriture des mots d'une bibliothèque d'objets (images, mots, petits textes etc).	<a href="http://ecole.marelle.org/sponsor/pruelen/">http://ecole.marelle.org/sponsor/pruelen/</a>	<b>X</b>
<b>Alphabet</b>	<b>AbcdLine</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ce logiciel permet d'apprendre l'alphabet à l'aide de mots simples. Cet abécédaire multimédia est réalisé par une classe de maternelle. Accès à une liste de lettres colorées correspondant aux lettres de l'alphabet. Lorsque l'enfant clique dessus, plusieurs dessins d'enfants s'affichent et il a accès à quelques mots commençant par la lettre choisie. L'enfant peut écouter la prononciation phonétique du mot qu'il souhaite afin d'apprendre l'alphabet.	<a href="http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/ABCD2.5Setup.exe">http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/ABCD2.5Setup.exe</a>	<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b><u>La lecture</u></b>			<b>X</b>	Un cédérom pour apprendre à lire et se perfectionner. Ce logiciel éducatif regroupe plusieurs années scolaires, en conformité avec la notion de cycle, ainsi que le recommandent les Instructions Officielles de l'Éducation Nationale. Grâce à la combinaison du texte, de l'image et du son, les élèves effectueront plus aisément les apprentissages nécessaires à travers des activités variées et attractives : ils exerceront leur mémoire visuelle, ils identifieront et retrouveront des sons (simples puis complexes) à l'intérieur des mots., ils enrichiront leur vocabulaire, ils développeront des stratégies de lecture adaptées à leur âge, ils s'entraîneront à la compréhension de consignes écrites, de phrases puis de textes de différents types grâce à des jeux ou exercices divers et ils liront de plus en plus vite et avec plus de facilité, apprendront à repérer, trier, classer des informations.	<a href="http://www.generation5.fr/produits/La-Lecture-Grande-section-CP-CE1--210--21120--ens.php">http://www.generation5.fr/produits/La-Lecture-Grande-section-CP-CE1--210--21120--ens.php</a>	<b>X</b>
<b>Lecture</b>	<b>Mots moyens</b>			<b>X</b>	Exercices de discrimination visuelle : reconnaître un mot parmi d'autres.	<a href="http://astro52.com/motsmoyens.zip">http://astro52.com/motsmoyens.zip</a>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Syllaphon</b>			<b>X</b>	À partir de syllabes ou de mots inventés, ce logiciel propose des activités permettant entre autres de travailler les connaissances/capacités suivantes : - Écrire en respectant les caractéristiques phonologiques du codage : écrire des syllabes sous la dictée, écrire des mots inventés sous dictée - Identifier des mots (voie directe et indirecte) - Retrouver un mot inventé dans une liste Concernant les activités de dictée, le contrôle de la validité de la réponse donnée s'effectue de manière phonétique. Par exemple, si la syllabe dictée correspond à "fa", les réponses suivantes sont valides : fa, pha, phah , ...	<a href="http://www.abuledu.org/l'eterrier/syllaphon">http://www.abuledu.org/l'eterrier/syllaphon</a>	<b>X</b>
<b>Histoire</b>	<b>Roule galette</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		L'histoire de roule galette est racontée aux élèves avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	<a href="http://pragmatice.net/kitelech/galette.zip">http://pragmatice.net/kitelech/galette.zip</a>	<b>X</b>
<b>Histoire</b>	<b>C'est Noël</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Histoire multimédia sur le thème de Noël avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	<a href="http://pragmatice.net/kitelech/noel.zip">http://pragmatice.net/kitelech/noel.zip</a>	<b>X</b>
<b>Histoire</b>	<b>C'est l'automne</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Histoire multimédia sur le thème de l'automne avec des exercices d'écoute et de lecture autour de quelques mots.	<a href="http://pragmatice.net/kitelech/automne.zip">http://pragmatice.net/kitelech/automne.zip</a>	<b>X</b>
<b>Phonologie</b>	<b>Entraînement phonologique</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Deux livres interactifs d'entraînement phonologique visant à aider les élèves de moyenne et grande section de l'école maternelle (voire de début de CP) dans l'acquisition de la conscience syllabique. Le premier volume comprend 3 types d'exercices : dénombrement des syllabes d'un mot, repérage d'une syllabe dans un mot et localisation d'une syllabe dans un mot. Le second contient les types d'exercices suivants : dénombrement des syllabes d'un mot, repérage d'une syllabe en début de mot, repérage d'une syllabe en fin de mot (rime riche), localisation d'une syllabe dans un mot, fusion des syllabes d'un mot et synthèse de mots.	<a href="http://www.libretice.webou.net/articles.php?lng=fr&amp;pg=15">http://www.libretice.webou.net/articles.php?lng=fr&amp;pg=15</a>	<b>X</b>

<b>Clavier</b>	<b>Paraphalbet</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	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.	<a href="http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/2105_paralphanet.htm">http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/2105_paralphanet.htm</a>			<b>X</b>
<b>DEVENIR ÉLÈVE</b>									
Mot clé	Titre	PS	MS	GS	Descriptif	Lien	A	L	
<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>									
Mot clé	Titre	PS	MS	GS	Descriptif	Lien	A	L	
<b>Espace</b>	<b>Oursetidon</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Permet de travailler sur le positionnement dans l'espace selon les six critères de bases : à gauche, à droite, devant, derrière, sous, sur. A la fin, une page d'analyse des résultats permet de voir ce qui pose problème à l'élève. Bien évidemment, plus le nombre d'exercices est important (à choisir dans les paramètres proposés au début), plus l'analyse sera fine. Comme le jeu s'adresse à de jeunes enfants, les consignes sont également orales. Il est possible de réécouter la consigne autant de fois que nécessaire si l'enfant n'a pas bien entendu en cliquant sur le triangle rouge.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/oursetidon/oursetidon.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/oursetidon/oursetidon.php</a>			<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Bouge avec Floc</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Cédérom pour enfants de 4 à 8 ans et enseignement spécialisé. 24 jeux autour de l'orientation, des déplacements et du repérage. 216 niveaux de jeux, tous aléatoires. Bouge avec Floc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en novembre 2005.	<a href="http://www.floc-multimedia.com/">http://www.floc-multimedia.com/</a>			<b>X</b>
<b>DÉCOUVRIR LE MONDE</b>									
Mot clé	Titre	PS	MS	GS	Descriptif	Lien	A	L	
<b>Observation</b>	<b>Puz-mat</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	PUZ-MAT est un générateur de puzzles pour la maternelle et le cycle 2. À partir de n'importe quelle image ou photo scannée: - réalisez facilement un puzzle de 4 à 36 pièces, - avec ou sans modèle, - avec ou sans rotation des pièces, - jouez à l'écran, ou bien - imprimez-le à la taille de votre choix pour en faire un puzzle carton.	<a href="http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&amp;a=29">http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&amp;a=29</a>			<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>De 1 à 10</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Numération de 1 à 10 combinée : suivant le nombre, il faut placer une carte avec une constellation de doigts, compléter un domino et placer le nombre correspondant d'objets	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>			<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Logique</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Compléter des suites logiques selon les formes ou les couleurs. Clic gauche, déplacer l'objet, et clique droit !	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>			<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Intrus</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Repérer un objet intrus qui diffère par sa forme, son orientation, sa taille ou sa couleur parmi 4 objets identiques.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>			<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Cartes</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Retrouver le nombre qui manque après avoir mélangé les cartes (cartes de 1 à 10 dont une manquante)	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>			<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Le clone</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Retrouver parmi cinq objets celui qui est identique à celui donné au début.	<a href="http://pragmatice.net/kiti">http://pragmatice.net/kiti</a>			<b>X</b>

						<a href="http://nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	
<b>Géométrie</b>	<b>Les boules symétriques</b>			<b>X</b>	Il faut replacer, en bas, les boules symétriquement à celles situées en haut sur le plateau.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Château</b>			<b>X</b>	Il faut terminer la construction des châteaux, symétriquement par rapport à une ligne donnée.(Pour faciliter le placement des éléments, la grille de dépôt des objets est aimantée).	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Tuiles</b>			<b>X</b>	Après la tempête, la maison a perdu quelques tuiles. Il faut prendre le nombre correspondant de tuiles manquantes sur la palette et les déposer sur le camion. (Nombres de 1 à 10 et ensuite de 10 à 20)	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>A la mer</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un avant-goût des vacances ! Avant de partir en vacances à la mer, il faut faire la valise. Suivant le nombre d'enfants, il faut prendre le nombre de masques et de palmes nécessaires.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Ploum</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Ce logiciel s'adresse à des enfants de moyenne et de grande section de maternelle (4-5 ans) qui apprennent à compter. Il devrait les aider à acquérir, de manière ludique, la notion de nombre, en comparant et en manipulant des collections d'objets. Tant que l'enfant n'aura pas acquis qu'une quantité donnée ne change pas quelles que soient les modifications spatiales qu'on lui fait subir, alors il n'aura pas acquis l'invariance du nombre, clé de voûte de la numération. L'utilisation de ce logiciel amènera l'enfant à prendre conscience de cela.	<a href="http://jc.meier.free.fr/log_free.php">http://jc.meier.free.fr/log_free.php</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Intrus</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Jeu d'observation. Pour que l'enveloppe puisse aller dans la boîte aux lettres, il faut enlever le timbre qui n'est pas comme les autres.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>À la campagne</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Il faut amener les animaux dans les prés. Quand on a tiré les nombres aléatoires, il reste à remplir les prés avec les animaux correspondants. 4 nombres s'affichent (entre 1 et 10 ou entre 1 et 20) et l'élève doit mettre autant d'animaux que le nombre dans les prés correspondant.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>À la bonne place</b>			<b>X</b>	Organisation de l'espace. Il faut replacer un objet dans le quadrillage (7x7 cases) en se référant à la position occupée dans le modèle (3x3 cases).	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Grenouilles</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Savoir anticiper. Selon la taille, il faut replacer chaque grenouille sur le nénuphar qui lui est destiné.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Mémoire</b>	<b>Mémory</b>			<b>X</b>	Mémory sur les nombres. A chaque "carte nombre" est associée une carte avec la constellation des doigts de la main. Deux niveaux : 10 ou 20 cartes.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Unique</b>			<b>X</b>	Il faut retrouver un personnage. Sur un banc sont disposés des indices. Par élimination, il n'en reste qu'un. Ce jeu met en œuvre le sens de l'observation.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Jardin</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Le tracteur a amené sa cargaison de légumes. Il ne reste plus qu'à les planter dans les champs, mais attention le nombre de légumes doit correspondre à celui indiqué dans chaque champ. Deux niveaux : nombres de 1 à 10, ou de 10 à 20.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>

<b>Géométrie</b>	<b>Le Petit Poucet</b>	<b>x</b>	<b>x</b>	<b>x</b>	Déplacement sur quadrillage. Le Petit Poucet doit semer des cailloux pour indiquer à l'animal le chemin le plus court pour pouvoir prendre sa nourriture. Ce jeu s'apparente à un labyrinthe où l'on doit faire sortir le Petit Poucet.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Symétrie</b>			<b>x</b>	Symétrie par rapport à un axe. L'enfant doit colorier une figure symétrique à une autre par rapport à un axe.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Observation</b>	<b>Cuisine</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Jeu d'observation : le parfait carreleur. Il reste un carreau à poser au mur. Quel sera le bon parmi tous ceux proposés ? L'élève doit trouver parmi plusieurs carreaux celui dont le motif est identique aux autres posés dans la cuisine.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Observation</b>	<b>Bidons</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Jeu d'observation : le parfait docker. Un bidon est différent des autres. Il faut le prendre avec l'aimant et le transporter avec la grue sur le cargo.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Observation</b>	<b>L'identique</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Retrouver parmi 3 dessins celui qui est identique à celui donné en modèle. Double recherche symbole-couleur.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Math.</b>	<b>La bonne couleur</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Parmi deux cartes données, il faut retrouver celle qui est la plus forte, prendre son "code couleur" et colorier sa case.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Observation</b>	<b>Labyrinthe</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Série de huit labyrinthes. Notre jolie chenille multicolore voudrait bien retrouver sa pomme pour pouvoir la manger.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Observation</b>	<b>La mauvaise pierre</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Parmi 5 pierres, il faut retrouver celle qui est différente des autres. Jeu pour développer le sens de l'observation.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Math.</b>	<b>Numération de 1 à 20</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Numération de 1 à 20. Il faut détruire sur quatre plates-formes un nombre de billes déterminé. L'enfant peut vérifier et corriger ses erreurs.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Math.</b>	<b>Football</b>			<b>x</b>	Marquer des buts pour remplir "son contrat". Le jeu affiche le nombre de buts à marquer dans les deux camps Une fois le contrat remplis on vérifie si on a réussi. Deux niveaux : 1 à 10 ou 1 à 20. Le jeu est réussi quand on obtient 5 bonnes réponses.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Papillons</b>			<b>x</b>	La symétrie par les papillons. Redonner à chaque papillon ses bonnes ailes afin qu'elles soient symétriques.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	<b>x</b>
<b>Logique</b>	<b>Tableaux</b>			<b>x</b>	Logiciel destiné aux élèves de cycle 1 ou 2 qui permet de travailler sur les tableaux à double entrée : replacer dans le tableau, compléter un tableau, trouver les coordonnées... Le logiciel "Tableaux" enchaîne le type et la difficulté des niveaux prédéfinis par : la taille du tableau (lignes x colonnes = 3x1, 1x4, 2x2, 3x3, 3x4), le nombre d'éléments à placer dans le tableau (tous ou cinq), le changement aléatoire des entrées du tableau à chaque réponse et le décodage/codage des coordonnées des cases du tableau.	<a href="http://www.abuledu.org/l eterrier/tableaux">http://www.abuledu.org/l eterrier/tableaux</a>	<b>x</b>
<b>Math.</b>	<b>Dessins mystères de Méli-flour</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Des points à relier de 1 à 10 ou de 1 à 20. De nombreux dessins à découvrir.	<a href="http://www.tfo.org/sites/liste/?s=14">http://www.tfo.org/sites/liste/?s=14</a>	<b>x</b>
<b>Math.</b>	<b>Boules</b>		<b>x</b>	<b>x</b>	Il faut remplir un contrat, en complétant avec des boules les colonnes, suivant les nombres indiqués sous chacune d'elles. Petit jeu	<a href="http://pragmatice.net/kiti">http://pragmatice.net/kiti</a>	<b>x</b>

				de Tétris à la fin, suivant le nombre de réussites (paramétrable).	<a href="http://nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	
<b>Logique</b>	<b>Suites logiques</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Des suites logiques à compléter. Nombreuses combinaisons aléatoires. Petit jeu de Tétris à la fin, suivant le nombre de réussites (paramétrable).	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Constellations</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Travail de numération de 1 à 6 avec les nombres et les constellations du dé, sous forme de jeu de plate-forme. L'élève doit associer un dé ou un nombre d'objet en fonction d'un nombre proposé de 1 à 6. (Le nombre de réussites par plate-forme pour parvenir au jeu final est paramétrable.)	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Les coussins</b>		<b>X</b>	Un nombre est écrit au tableau. Il faut mettre sur le tapis le même nombre de coussins que d'enfants assis ou du nombre d'enfants écrit : donc, eux niveaux, avec ou sans l'aide des enfants.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Les ensembles</b>		<b>X</b>	Pour pouvoir enlever des ballons sur le terrain de football (en fonction du nombre indiqué), l'enfant doit d'abord dessiner leur ensemble en déplaçant la souris. Numération et travail du clic gauche et droit.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Clavier/Souris</b>	<b>L'as du clic et de la frappe</b>		<b>X</b>	Pour travailler la frappe des lettres au clavier, le clic gauche ou droit, et enfin le double-clic. L'enfant déplace son personnage suivant les indications qui lui sont données. Idéal pour l'apprentissage du clavier, et de la souris.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>La bonne table</b>		<b>X</b>	Numération. Deux niveaux : 1 à 10 et 1 à 20. Il faut se déplacer dans la ville sans se faire écraser par une voiture, aller dans chaque champ et cueillir le nombre de fruits et de légumes indiqué (commande à respecter au bas de la page)	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>La maison infernale</b>		<b>X</b>	Repérage dans l'espace : sur un panneau publicitaire est entouré un objet. Il faut aller se placer dans la pièce où il se trouve. Les ascenseurs montent, mais ne descendent pas ! On peut néanmoins corriger son placement.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>La mauvaise image</b>		<b>X</b>	Des images sont classées par critères de sens, d'idées, de concepts, de similitudes, ...sauf une. Il faut cliquer sur cette dernière afin d'éteindre l'ordinateur.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Ma bonne place</b>		<b>X</b>	Repérage dans l'espace. Un nouvel élève arrive dans une classe. Il doit rejoindre sa place qui lui est indiquée par des indices disposés sur une table.	<a href="http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut">http://pragmatice.net/kiti_nstit/3_installer_sentraine_r.htm#haut</a>	<b>X</b>
<b>Souris</b>	<b>Babysouris</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echargement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echargement</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Je compte avec BIP</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	C'est un jeu style plateforme dans lequel BIP rencontre sur son chemin des obstacles sous forme de problèmes à résoudre ; 3 niveaux de difficulté : dénombrer une collection d'objets avec comme indication les constellations du dé, puis les nombres jusqu'à 6 et enfin ajuster une collection en ajoutant ou en enlevant des objets. À la fin de son parcours BIP déclenche le tableau des meilleurs scores où le joueur peut inscrire son nom.	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echargement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#tel_echargement</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>SUDOKU des animaux</b>		<b>X</b>	Des grilles de 16 cases avec 4 animaux à placer selon les règles du SODOKU : l'animal ne doit être présent qu'une seule fois sur chaque ligne, une seule fois sur chaque colonne et une seule fois dans chaque bloc de 4 cases.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/sudoku_animaux1/sudoku_animaux1.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/sudoku_animaux1/sudoku_animaux1.php</a>	<b>X</b>

<b>Math.</b>	<b>Complément à 10</b>			X	Trouver le complément à 10 des nombres proposés : une petite musique retentit si l'élève se trompe.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/com10/comp10.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/com10/comp10.php</a>	X
<b>Mémoire</b>	<b>Mémory des nombres</b>	X	X	X	Ce jeu permet de travailler graduellement les nombres 1 à 12 en accentuant : - La reconnaissance visuelle des chiffres => approche en amont ; - L'association de nombres aux constellations correspondantes ; - L'association de nombres écrits aux nombres entendus ; - L'association de constellations aux nombres entendus. Enfin, les 35 niveaux permettent de cibler les memorys en fonction de l'âge et des objectifs.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/memonombres_junior/memonombres_junior.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/memonombres_junior/memonombres_junior.php</a>	X
<b>Mémoire</b>	<b>Mémory des animaux sauvages</b>	X	X	X	Ce jeu de mémory propose 7 niveaux de difficulté : de 12 à 20 cartes avec que des images ou des images et des mots	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/animaux.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/animaux.php</a>	X
<b>Mémoire</b>	<b>Mémory des animaux de la ferme</b>	X	X	X	Ce jeu de mémory propose 7 niveaux de difficulté : de 12 à 20 cartes avec que des images ou des images et des mots	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/ferme.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/ferme.php</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Le hérisson calculeur</b>			X	Petites additions dont le total est inférieur à 10. Se joue à deux dans l'idéal. Il faut arriver à reproduire le nombre demandé en un ou deux coups. A chaque bonne réponse le joueur avance. Sinon il passe la main. Le but est d'arriver au bout de la course le premier.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/hedgehog/hedgehog.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/hedgehog/hedgehog.php</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Nombres en cubes</b>			X	Le but du jeu est de rassembler autant de cubes que le nombre proposé. Pour ce faire, il faut cliquer sur les centaines/dizaines/unités en bas pour les ajouter au nombre à construire.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/numer1/numer1.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/numer1/numer1.php</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Tables d'additions</b>		X	X	Voici un moyen ludique de revoir ses tables d'additions et d'être plus performant dans cet exercice dont l'importance est capitale pour tout ce qui concerne les activités autour du calcul. Chaque bonne réponse fait avancer le kangourou. Le but est d'aller plus vite que l'éléphant qui avance à une vitesse constante. La difficulté pour une même table est progressive	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/tablees_addition/tablesaddition.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/tablees_addition/tablesaddition.php</a>	X
<b>Mémoire</b>	<b>Mémory sur les transports</b>	X	X	X	Ce jeu de mémory propose 7 niveaux de difficulté : de 12 à 20 cartes avec que des images ou des images et des mots	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/locomo.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memory/locomo.php</a>	X
<b>Souris</b>	<b>Déplacement souris</b>	X			L'élève déplace la souris sur les différentes cases afin de faire apparaître une photo. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes, afin qu'ils puissent s'habituer à manipuler la souris. A chaque fois que l'enfant parvient à survoler tous les carrés, il se fait applaudir et une nouvelle image apparaît. Il y a 5 images en tout.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/souris/souris.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/souris/souris.php</a>	X
<b>Logique</b>	<b>Logico-Floc</b>	X	X	X	Cédérom pour enfants de 4 à 9 ans et enseignement spécialisé. 20 jeux autour de la logique pour jouer seul, à deux ou en groupe. 283 niveaux de jeux, tous aléatoires. Logico-Floc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en mars 2007.	<a href="http://www.floc-multimedia.com/">http://www.floc-multimedia.com/</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Je compte avec Floc</b>		X	X	Cédérom pour enfants de 4 à 6 ans et enseignement spécialisé. Plus de 20 jeux et activités autour du nombre. J'apprends à compter avec Floc a obtenu la marque RIP "Reconnu d'intérêt pédagogique par le Ministère de l'Éducation nationale" en juin 2005.	<a href="http://www.floc-multimedia.com/">http://www.floc-multimedia.com/</a>	X
<b>Espace</b>	<b>ZOOM : structuration de l'espace</b>	X	X	X	Objectifs : identifier, puis reproduire des figures géométriques, découvrir des notions simples : fermé, ouvert, dessus, dessous, en haut, en bas et apprendre à lire un tableau à double entrée... 12 activités variées : compléter une symétrie, recomposer une surface, reproduire une figure simple, situer l'intérieur d'une courbe, situer les objets, rétablir la continuité dans un pavage, coordonnées d'un quadrillage, coder un parcours, décoder un parcours, coder un parcours sur un quadrillage, décoder un parcours sur un quadrillage et organiser un déplacement	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9562.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9562.htm</a>	X

<b>Math.</b>	<b><u>ZOOM : numération</u></b>	X	X	X	Objectifs : reconnaître les collections, identifier les différentes représentations d'un nombre., comprendre la notion de quantité et repérer les nombres sur la file numérique. 12 activités variées : classer des objets, conserver une quantité, réaliser une collection, compléter une collection, constituer une quantité, dénombrer, reconnaître l'écriture des chiffres, reconnaître les représentations d'un nombre, lire des chiffres, anticiper par comptage, décomposer une quantité et repérer une position avec le nombre	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9564.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9564.htm</a>	X
<b>Math.</b>	<b><u>Quizztop : numération</u></b>			X	Maîtriser les nombres jusqu'à 20 : 12 catégories d'exercices.	<a href="http://www.jocatop.fr/produit-9561.htm">http://www.jocatop.fr/produit-9561.htm</a>	X
<b>Observation</b>	<b>Association d'images1</b>			X	Le petit conservateur. L'enfant doit placer 15 tableaux au mur en les exposant de telle sorte que chaque pan de mur représente une collection. Les 15 images sont à classer en trois thèmes de 5 images (meubles, animaux...)	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Observation</b>	<b>Association d'images2</b>			X	Le petit conservateur. L'enfant doit placer 15 tableaux au mur en les exposant de telle sorte que chaque pan de mur représente une collection. Les 15 images sont à classer en trois thèmes de 5 images (outils, objets...)	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Clavier</b>	<b>Les montgolfières</b>		X	X	Travail de la frappe des lettres au clavier. Des montgolfières qui portent chacune une lettre ou un chiffre traversent le ciel. L'enfant doit alors taper les touches correspondantes. Sauvegarde des meilleurs scores. Il faudra donc taper son nom ou prénom !	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Souris</b>	<b>Drôle de parcours</b>	X	X	X	Savoir "manier" la souris. Après diverses épreuves (enlever des journaux, déplacer un personnage, couper des ballons, déclencher des fontaines, faire sauter des dauphins), l'enfant pourra déclencher lui-même un feu d'artifice, le tout en manipulant la souris.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Clavier/Souris</b>	<b>Apprendre le clavier</b>			X	Il faut réécrire des mots qui sont donnés. Deux exercices au choix : l'un où on clique sur les touches, l'autre où on tape ces dernières.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Je compte, ça compte</b>	X	X	X	Logiciel pédagogique gratuit pour la construction du nombre et les premiers calculs (à l'école maternelle notamment) comportant une progression pédagogique d'une trentaine d'exercices.	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=002">http://astro52.com/dl.php?idfile=002</a>	X
<b>Géométrie</b>	<b>Symétrie</b>		X	X	Un logiciel support à des activités de géométrie. Des activités libres afin de constituer un papillon qui a des ailes symétriques. Une partie exercice avec reconnaissance d'ailes symétriques parmi 4 papillons.	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=032">http://astro52.com/dl.php?idfile=032</a>	X
<b>Géométrie</b>	<b>Lignes ouvertes, lignes fermées</b>		X	X	Sous Paint, les élèves doivent discriminer les lignes ouvertes des lignes fermées. Avec le pot de peinture, ils doivent colorier en noir l'intérieur de toutes les lignes fermées, c'est-à-dire les maisons où l'on pourrait se cacher dans le jeu du loup. Ils ne doivent pas perdre le fond d'image jaune (c'est ce qui arrive s'ils cliquent dans une ligne ouverte ou en dehors de tout domaine). Dans un deuxième temps, on peut aussi leur demander de fermer les lignes ouvertes avec le crayon puis de vérifier leur fermeture avec le pot de peinture.	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=026">http://astro52.com/dl.php?idfile=026</a>	X
<b>Logique</b>	<b>Rangement</b>		X	X	Du plus petit au plus grand et inversement. Dans cet exercice (très court) les élèves doivent choisir parmi des collections celles qui sont rangées du plus petit au plus grand puis du plus grand au plus petit.	<a href="http://astro52.com/dl.php?idfile=027">http://astro52.com/dl.php?idfile=027</a>	X
<b>Géométrie</b>	<b><u>Quadrillages</u></b>	X	X	X	Avec Quadrillages, l'enfant aborde les premières notions de mathématique. Le logiciel l'entraîne à se repérer dans un quadrillage et dans un tableau à double entrée, à discerner des formes, des figures géométriques, des lettres ou de syllabes. Les notions abordées : se repérer dans un quadrillage, se repérer dans un tableau à double entrée, placer une forme dans un tableau à double entrée, discerner, placer des formes géométriques simples (rectangles, ovales, triangles,...), reconnaître les couleurs, différencier des syllabes proches (approche de la lecture) et tableau cartésien (approche du calcul).	<a href="http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=2&amp;numr=1">http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=2&amp;numr=1</a>	X
<b>Math.</b>	<b><u>Moi, je sais compter !</u></b>		X	X	« Moi, je sais compter » permet un apprentissage personnalisé des nombres et du calcul. Le programme propose de nombreuses activités ludiques pour apprendre à dénombrer, reconnaître les chiffres, s'initier à l'euro, s'exercer au calcul rapide et résoudre les opérations.	<a href="http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9">http://www.clubpom.fr/la_boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9</a>	X

				Quatre modules : « Apprendre à dénombrer », « Reconnaître et utiliser les nombres », « S'initier à l'euro », « Apprendre à compter vite » et « Poser les opérations ». Moi je sais compter permet d'adapter chacun des exercices en fonction du niveau scolaire et des acquisitions de chacun.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/a_nous_les_nombres">a28db51e46d52feb832e&amp;prod=6&amp;numr=3</a>		
<b>Math.</b>	<b>La course aux nombres</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Dans ce jeu, l'élève doit dénombrer et comparer deux collections pour trouver la plus grande des deux et ainsi avancer sur un parcours pour finalement délivrer des animaux. Le contexte est très ludique et pousse l'enfant à s'investir dans le jeu : deux plateaux de jeu de l'oie, des personnages à gagner, des animaux à délivrer, un adversaire fort bavard... De plus, le but est de maintenir le jeu à un taux de réussite de l'élève aux alentours de 75 %, pour maintenir son envie de jouer, et le logiciel s'adapte aux progrès ou régressions de l'enfant pour que la difficulté soit acceptable, sans être trop aisée. Le manuel, livré avec le jeu, vous permet d'ajuster le niveau de départ pour chaque enfant, car le jeu accepte autant de profils que d'enfant pour mieux gérer la différenciation.	<a href="http://www.unicog.org/main/pages.php?page=Number%20Race%20Download">http://www.unicog.org/main/pages.php?page=Number%20Race%20Download</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>À nous les nombres</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Ce logiciel regroupe des activités d'énumération, de dénombrement ou d'écriture numérique, éventuellement dans des situations de communication comme dans Chemins ou Labyrinthe.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/a_nous_les_nombres">http://www.abuledu.org/aterrier/a_nous_les_nombres</a>	<b>X</b>	
<b>Espace</b>	<b>Chemins</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	"Chemins" est un logiciel permettant d'acquérir des compétences de repérage dans l'espace : lire et coder des déplacements absolus sur les cases ou les nœuds d'un quadrillage. Une série de trois ou quatre chemins de difficulté croissante ayant été regroupés par activité : décodage, codage immédiat, codage différé et parcours caché	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/chemins">http://www.abuledu.org/aterrier/chemins</a>	<b>X</b>	
<b>Nombres</b>	<b>Contour</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de survoler, ou cliquer, ou "double-cliquer" sur des nombres, ou de saisir un nombre (suivant les réglages définis) ; ces nombres sont ordonnés selon une suite arithmétique pour tracer le contour d'une image ou d'une partie de l'image. Un contour constitué de segments apparaît progressivement lorsque l'utilisateur sélectionne un nombre après l'autre dans cette liste ordonnée.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/contour">http://www.abuledu.org/aterrier/contour</a>	<b>X</b>	
<b>Espace</b>	<b>Labyrinthe</b>		<b>X</b>	Labyrinthe est un logiciel comportant plusieurs activités autour du codage écrit ou oral de déplacement sur quadrillage. Labyrinthe est constitué, pédagogiquement, de 4 modules : Labyrinthe, Anticiper, Codage différé, Situation de communication. Il intègre un éditeur permettant de créer des labyrinthes, un éditeur de séquences, et un bilan permettant le suivi de l'élève.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/labyrinthe">http://www.abuledu.org/aterrier/labyrinthe</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>Suite arithmétique</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il faut retrouver le nombre manquant dans la suite proposée en désordre : Cliquer sur la case marquée par un point d'interrogation, saisir le nombre au pavé numérique, puis valider. Lorsque le nombre est bon, il s'affiche et l'exercice suivant est proposé (bouton Nouveau). Il est possible de choisir : l'origine de la suite des nombres et le saut (la raison en terme savant) entre deux nombres consécutifs.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/suite_arithmetique">http://www.abuledu.org/aterrier/suite_arithmetique</a>	<b>X</b>	
<b>Géométrie</b>	<b>Symcolor</b>		<b>X</b>	Symcolor est un logiciel destiné à la construction du principe de symétrie axiale chez l'enfant à partir de la grande section en maternelle.	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/symcolor">http://www.abuledu.org/aterrier/symcolor</a>	<b>X</b>	
<b>Logique</b>	<b>Tableaux</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit pour l'élève de remplir ou compléter un tableau à double entrée. Le logiciel "Tableaux" enchaîne le type et la difficulté des niveaux prédéfinis par : la taille du tableau (lignes x colonnes = 3x1, 1x4, 2x2, 3x3, 3x4), le nombre d'éléments à placer dans le tableau (tous ou cinq), le changement aléatoire des entrées du tableau à chaque réponse ainsi que le décodage/codage des coordonnées des cases du tableau	<a href="http://www.abuledu.org/aterrier/tableaux">http://www.abuledu.org/aterrier/tableaux</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>Math2</b>		<b>X</b>	MathGS-CP-CE1 couvre pratiquement la totalité du programme du cycle II en numération, opération, espace et géométrie, grandeurs et mesures, problèmes. L'enfant est actif et réalise des manipulations. C'est par exemple le cas avec les compteurs de la numération, les balances de la mesure de masses, les horloges de la mesure du temps... Manipulations libres pour découvrir un concept par soi-même ou manipulation au TNI servant de base à une argumentation en groupe. L'enseignant dispose d'une banque de 880 exercices qui viennent compléter les activités des traditionnels fichiers papier.	<a href="http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_Thematic/thmath2.htm">http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/jmc_Thematic/thmath2.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Souris</b>	<b>Clic</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Apprendre le clic, le double clic et le clic-glissé. Savoir les utiliser avec initiative.	<a href="http://dan.gros.free.fr/logiciels/Clic.html">http://dan.gros.free.fr/logiciels/Clic.html</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Égal</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	L'élève doit se débrouiller pour qu'il y ait autant de pions noirs que de pions blancs : il indique l'inégalité en cliquant sur la grimace, il peut ajouter des jetons de la couleur de son choix, il indique l'égalité en cliquant sur le sourire, il rejoue grâce à la flèche.	<a href="http://dan.gros.free.fr/logiciels/egal.html">http://dan.gros.free.fr/logiciels/egal.html</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Ploum V1.1</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Un logiciel gratuit pour les tout petits (4-5 ans, moyennes et grandes sections des classes de maternelle) qui apprennent à compter. Basé sur les travaux de J. Piaget, il devrait leur permettre d'acquérir, de manière ludique, la notion de nombre, en comparant et en manipulant des collections d'objets. 4 niveaux de difficulté sont proposés	<a href="http://jc.meier.free.fr/dalex.php?file=_Ploum">http://jc.meier.free.fr/dalex.php?file=_Ploum</a>	<b>X</b>	
<b>Géométrie</b>	<b>Blocs Logiques</b>		<b>X</b>	L'élève doit reconstituer des dessins géométriques en fonction de blocs géométriques de couleur. Objectif pédagogique :	<a href="http://logoplus.pagespers">http://logoplus.pagespers</a>	<b>X</b>	

				reconnaitre une forme géométrique plane et identifier sa couleur. Blocs logiques évalue en taux de réussite les compétences de l'élève et peut ainsi faciliter la détection d'un élève qui aurait des difficultés à percevoir certaines couleurs.	<a href="http://o-orange.fr/private/blocs%20logiques.exe">o-orange.fr/private/blocs%20logiques.exe</a>		
<b>Géométrie</b>	<b>Tableaudou V1.1</b>		<b>X</b>	Travail sur les tableaux à double entrée avec deux types d'activités : repérage de cases ou codage de cases	<a href="http://www.ecoliciel.net/t/elecharger_tableaudou.htm">http://www.ecoliciel.net/t/elecharger_tableaudou.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Géométrie</b>	<b>Cases</b>		<b>X</b>	Reproduire un motif à l'identique sur un quadrillage. Deux niveaux de difficulté avec six séries de six quadrillages chacun. Les séries sont modifiables avec l'éditeur inclus. Pour le cycle 2.	<a href="http://www.ecoliciel.net/t/elecharger_cases.htm">http://www.ecoliciel.net/t/elecharger_cases.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>Entrenum</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu où l'on se déplace dans un univers entièrement en 3D pour apprendre les chiffres de 1 à 9.	<a href="http://yans.humour.free.fr/_charge.php">http://yans.humour.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>	
<b>Mémoire</b>	<b>Ouestu</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu de memory artistique et mathématique (les tables de multiplications) pour 1 ou 2 joueurs. 12 niveaux de difficulté dont un avec les cartes visibles pour faciliter l'apprentissage.	<a href="http://yans.humour.free.fr/_charge.php">http://yans.humour.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Tablou</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un jeu pour apprendre à remplir des tableaux à double-entrées avec des items de couleurs.	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Regardou</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un jeu de latéralisation à la souris avec des bébés en 3D. Il s'agit de replacer 4 bébés dans des positions différentes sur leur ombre et retrouver ainsi les bébés qui ont la même position 2 à 2.	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Doubleta</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu pour apprendre à remplir des tableaux à double-entrées avec des items de couleurs, de tailles et d'orientations.	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Rustinou</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu pour apprendre à reconstituer des images artistiques à trous. Les images sont issues d'un batik africain et de productions photographiques	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>1 2 3 Boum</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu d'arcade pour apprendre à reconnaître les nombres de 0 à 10 et pour apprendre à compter de 0 à 10. Trois niveaux de difficulté.	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Pareil</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Un jeu à la souris où il faut retrouver 2 cartes identiques parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 5 niveaux de difficulté.	<a href="http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php">http://jeuxfreeware.free.fr/_charge.php</a>	<b>X</b>
<b>Souris</b>	<b>Mulot</b>	<b>X</b>			Mulot est un logiciel comportant plusieurs activités permettant la prise en main de la souris. Au-delà de l'aspect technique c'est un support motivant la production langagière et plus particulièrement la description d'image et l'anticipation.	<a href="http://www.abuledu.org/l/eterrier/mulot">http://www.abuledu.org/l/eterrier/mulot</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Compte... jusqu'à 10</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Six jeux différents pour associer les nombres de 0 à 10 et leur représentation : avec les doigts, avec les constellations, avec les boîtes de Picbille (pour ceux qui utilisent la méthode Brissiaud) et écrits en lettres. Dans chaque jeu, l'enfant peut choisir entre s'entraîner à son rythme ou faire un match de vitesse contre l'ordinateur. Pour enfants de GS ou CP.	<a href="http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/compte10.exe">http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/compte10.exe</a>	<b>X</b>
<b>Souris</b>	<b>1 Clic</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Pour apprendre à utiliser la souris Sept jeux différents pour enfants de maternelle pour s'entraîner à cliquer avec la souris sur des objets de tailles différentes, fixes ou en mouvement.	<a href="http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/1clic.exe">http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/1clic.exe</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Le même</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	"Le même" est un jeu d'observation, de recherche et de reconnaissance d'images identiques. Le but est de trouver puis cliquer sur l'image identique au modèle proposé. Cela parmi un ensemble d'images chaque fois plus important. Le jeu comporte 10 niveaux classés par ordre de difficulté. Il initie l'enfant au maniement de la souris, il sollicite sa mémoire, il développe son attention et sa concentration, il développe son vocabulaire (plus de 200 vignettes), avec l'accompagnement de l'adulte, il favorise son autonomie, il sensibilise votre enfant à la comptine numérique et lui apprend le sens de la lecture : de gauche à droite et de haut en bas.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/lememe.htm">http://thierry.hahn.free.fr/lememe.htm</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Lapin blanc, chasseur vert</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ce jeu permet aux enfants de se familiariser avec les notions de position : - sur - sous - devant - derrière - à côté - Au cours d'une dizaine de tableaux l'enfant aborde progressivement ces différentes notions en cherchant, d'une part, la position d'une carotte en référence au modèle proposé (image puis mot), d'autre part, en cherchant le mot qui correspond à la position de la carotte sur un dessin.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/_lapin.htm">http://thierry.hahn.free.fr/_lapin.htm</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>La tour de cubes</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	"Les tours de cubes" est un jeu d'apprentissage, d'observation et de reproduction d'une suite de couleurs. À l'aide de la souris,	<a href="http://thierry.hahn.free.fr">http://thierry.hahn.free.fr</a>	<b>X</b>

				disposer les cubes à droite en respectant le modèle de gauche. Ce jeu prépare l'enfant à une bonne analyse séquentielle des informations qui se présentent à lui. Cette capacité est essentielle à toute démarche analytique (pour la lecture : décodage des mots, des phrases ... plus généralement pour le raisonnement et la planification).	<a href="#">/cubes.htm</a>			
<b>Math.</b>	<b>Canari Tmécic</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Canari Tmécic est un exercice d'apprentissage de la comptine numérique, des chiffres, du dénombrement et de la formation de quantités jusqu'à 10.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/canari.htm">http://thierry.hahn.free.fr/canari.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Mémoire</b>	<b>Mémorimage</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ce jeu de "memory" permet à votre enfant de développer ses capacités d'identification, de mémorisation et de concentration. Le but est de trouver toutes les paires de cartes de chaque tableau en un minimum de tentatives. 5 tableaux sont proposés : les transports (14 cartes), la famille (14 cartes), les outils (14 cartes), les fruits (28 cartes) et les vêtements (28 cartes).	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/memorimage.htm">http://thierry.hahn.free.fr/memorimage.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Souris</b>	<b>Chemins</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Jeu de précision (manipulation fine de la souris) et de concentration. A l'aide de la souris, conduire une perle sur une succession de chemins, sans toucher les bords, en essayant de garder ou de récolter un maximum de perles pour former le collier final.	<a href="http://thierry.hahn.free.fr/chemins.htm">http://thierry.hahn.free.fr/chemins.htm</a>	<b>X</b>	
<b>Tangram</b>	<b>jTans</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	jTans est un jeu de Tangram. jTans propose presque 150 figures pour la solution desquelles deux formes d'aide sont accessibles, la visualisation de la silhouette du résultat dans la zone où on place les pièces, et la visualisation des pièces sur le modèle.	<a href="http://www.framasoft.net/article2135.html">http://www.framasoft.net/article2135.html</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>Les nombres de 1 à 10</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'élève doit cliquer sur des mains représentant un nombre (en fonction du nombre de doigts levés). Des ballons traversent alors l'écran et l'élève doit cliquer sur le nombre correspondant écrit en chiffre.	<a href="http://www.estudiodefrances.com/exercices/nombre1a10.html">http://www.estudiodefrances.com/exercices/nombre1a10.html</a>	<b>X</b>	
<b>Math.</b>	<b>Addition</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour des additions (de 1 à 5 jusqu'à 9)	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/addition/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/addition/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Soustraction</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour des soustractions (de 1 à 5 jusqu'à 9)	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/soustraction/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/soustraction/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Partager</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'ordinateur affiche un nombre d'invités (dessins). Il faut alors donner à chaque invité son morceau de tarte, et inscrire le nombre de morceaux distribués.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/division/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/division/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math</b>	<b>Apprendre à compter</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour d'activités de comptages.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/compter/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/compter/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Ordonner</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ordonner du plus petit au plus grand une quantité d'objets.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/divers/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/mathematique/divers/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Observation</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour d'activités mettant en jeu le sens de l'observation des élèves.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/observation/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/observation/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Suites</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour des suites.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/suites/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/suites/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Tableaux à double entrée</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	De nombreuses activités en ligne ou logiciels à télécharger pour la maternelle autour des tableaux à double entrées.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/tableaux/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/tableaux/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>

<b>Logique</b>	<b>Labyrinthes</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Conduire la coccinelle jusqu'à la fleur. Possibilité d'écouter la consigne qui est orale.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/trajets/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/trajets/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Intrus</b>			<b>X</b>	Il s'agit de découvrir l'intrus parmi une collection de 6 images.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/intrus/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/intrus/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Logique.</b>	<b>Du + petit au + grand</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	5 activités ou logiciels à télécharger autour du rangement d'objets de la plus petite taille à la plus grande.	<a href="http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/petitgrand/page.html">http://www.pepit.be/exercices/maternelle/divers/petitgrand/page.html</a>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Tangram</b>	<b>Tangram</b>			<b>X</b>	Jeu d'identification et de reproduction de combinaisons de formes. Possibilité de créer ses propres modèles.	<a href="http://www.delphiforfun.org/Programs/tangram2.htm">http://www.delphiforfun.org/Programs/tangram2.htm</a>		<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b><u>Je découvre les chiffres et les nombres</u></b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ce cédérom invite les enfants de Moyenne et Grande section de maternelle au pays des Petits Monstres, à découvrir avec eux les mystères des nombres. Le niveau de difficulté des activités croît progressivement au fil des réussites. Le professeur peut suivre les réalisations des élèves de façon individualisée. Une fois qu'il a créé un fichier de sauvegarde pour chaque élève, le professeur peut accéder à leurs réalisations tout au cours des sessions de travail grâce à : un bilan global au sein du groupe de travail, un bilan personnel de l'élève sur l'ensemble des activités, un bilan « analyse » des comportements et résultats de cet élève au sein d'une activité, et des compléments pédagogiques, des démarches didactiques et des prolongements d'activités.	<a href="http://www.generation5.fr/produits/Je-decouvre-les-chiffres-et-les-nombres--322--21120--ens.php">http://www.generation5.fr/produits/Je-decouvre-les-chiffres-et-les-nombres--322--21120--ens.php</a>		<b>X</b>
<b>Logique/Observation</b>	<b>Séquence</b>			<b>X</b>	Programme ludo-éducatif proposant aux élèves un travail de logique et d'observation des images. L'objectif du jeu est de compléter la suite logique d'images qui est présentée en choisissant celle qui manque parmi une proposition de 18 images. Un seul niveau de jeu et de difficulté est proposé.	<a href="http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-sequence-51.php">http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-sequence-51.php</a>		<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Jetons et échanges</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Programme ludo-éducatif, pour 2 à 3 joueurs, dont le but est de faire des échanges sur la base de 1 pour 5 sans formalisation. Les joueurs prennent à tour de rôle le nombre de jetons indiqué par le dé ou son équivalent ; deux modes de jeu sont disponibles : le mode "jetons de couleur" et le mode "positions de couleur". L'objectif est de mettre en place l'habitude de la logique d'échange et de pondération en vigueur dans notre numération. La règle détaillée est incluse dans le logiciel.	<a href="http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-jetons-et-echanges-151.php">http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-jetons-et-echanges-151.php</a>		<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Placer sur une grille</b>			<b>X</b>	Exercice d'entraînement dans lequel les élèves doivent faire glisser des animaux sur une grille 5x5, dans la case demandée, repérée par une lettre et un numéro. La vérification s'opère en cliquant sur le bouton "Vérifier". Si la consigne n'est pas respectée, un message d'erreur se fait entendre. Il n'y a pas de limite au nombre d'essais.	<a href="http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-placer-sur-une-grille-158.php">http://www.cndp.fr/sialle/fiche-detaillee-placer-sur-une-grille-158.php</a>		<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Lilimini</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'application propose une centaine d'exercices variés pour l'enseignement des Mathématiques à la maternelle et en école primaire : calcul mental, géométrie, problèmes, etc., accompagnés d'un module de calcul du pourcentage de réussite des élèves. Le programme offre à l'enseignant la possibilité de créer ses propres exercices.	<a href="http://lilimath.free.fr/lilimini/">http://lilimath.free.fr/lilimini/</a>		<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Tolki</b>			<b>X</b>	Un jeu de logique au travers un jeu d'aventure dans un labyrinthe. 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).	<a href="http://pragmatice.net/kitelech/tolki.zip">http://pragmatice.net/kitelech/tolki.zip</a>		<b>X</b>
<b>Souris</b>	<b>Monsieur Patate</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	L'enfant peut construire des M. Patate en faisant glisser les différents éléments. Ce petit logiciel permettra de travailler la motricité fine et les déplacements avec la souris.	<a href="http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/patate.exe">http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/patate.exe</a>		<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>10 wagons</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit avec les flèches du clavier de remettre dans l'ordre les 10 wagons numérotés de 1 à 10.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/10_wagons">http://echosdecole.com/game/play/10_wagons</a>		<b>X</b>
<b>Tableau</b>	<b>16 cases</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Ranger avec la souris dans un tableau à double entrée 4 formes de 4 couleurs différentes.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/16_squares">http://echosdecole.com/game/play/16_squares</a>		<b>X</b>
<b>Tableau</b>	<b>81 cases</b>			<b>X</b>	Ranger avec la souris dans un tableau à double entrée 9 formes de 9 couleurs différentes.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/81_squares">http://echosdecole.com/game/play/81_squares</a>		<b>X</b>

<b>Observation/Logique</b>	<b>9 cubes</b>			<b>X</b>	Recomposer une image au choix en cliquant sur les cubes puis en effectuant la rotation nécessaire (2 niveaux).	<a href="http://echosdecole.com/game/play/9_cubes">http://echosdecole.com/game/play/9_cubes</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Afrique</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Replacer les animaux vivants en Afrique sur leur ombre. Quand l'animal est bien placé, l'enfant entend son cri.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/afrika">http://echosdecole.com/game/play/afrika</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Boîtes de jouets</b>			<b>X</b>	3 jeux au choix : trouver la boîte de jouets qui a autant de jouets que la boîte encadrée, trouver la boîte de jouets qui a plus de jouets que la boîte encadrée et trouver la boîte de jouets qui a moins de jouets que la boîte encadrée	<a href="http://echosdecole.com/game/play/toys_box">http://echosdecole.com/game/play/toys_box</a>	<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Pavage</b>			<b>X</b>	À partir d'un modèle, l'élève doit reconstituer un pavage grâce à des carrés de couleurs différentes.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/squares">http://echosdecole.com/game/play/squares</a>	<b>X</b>
<b>Souris</b>	<b>Cerises</b>			<b>X</b>	Jeu de rapidité de manipulation de la souris. L'élève doit cueillir avec une barre magique les cerises rouges sans toucher les cerises vertes qui se rapprochent par magnétisme de la barre magique. Deux niveaux de jeu sont proposés.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/cherries">http://echosdecole.com/game/play/cherries</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Réseaux</b>			<b>X</b>	L'élève doit reconstituer un réseau de route grâce à un plan. 5 niveaux de jeu sont proposés. Le plan peut être imprimé afin de faciliter le jeu et le proposer alors à des élèves de MS.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/paths">http://echosdecole.com/game/play/paths</a>	<b>X</b>
<b>Observation/Logique</b>	<b>Dominos</b>			<b>X</b>	Trois jeux de dominos à associer en fonction d'une logique entre les images.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/dominos">http://echosdecole.com/game/play/dominos</a>	<b>X</b>
<b>Observation/Logique</b>	<b>Emboîter</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Deux niveaux de jeu proposés. Il s'agit d'emboîter 6 ou 9 boîtes, de la plus grande à la plus petite.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/fit_together">http://echosdecole.com/game/play/fit_together</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Evido</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de placer 10 formes dans leur logement respectif	<a href="http://echosdecole.com/game/play/evido">http://echosdecole.com/game/play/evido</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Les extra-terrestres</b>			<b>X</b>	Il s'agit de compter des extra-terrestres (de 1 à 10) en un temps limité et de cliquer ensuite sur le nombre correspondant.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/alien">http://echosdecole.com/game/play/alien</a>	<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Flèches</b>			<b>X</b>	Deux possibilités de jeu : déplacer un pion sur un quadrillage en fonction du codage proposé ou élaborer un codage en fonction du chemin fourni.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/arrows">http://echosdecole.com/game/play/arrows</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Instruments</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de replacer des instruments de musique sur leur ombre	<a href="http://echosdecole.com/game/play/instruments">http://echosdecole.com/game/play/instruments</a>	<b>X</b>
<b>Tableau</b>	<b>Inventaire</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'objectif de cette activité est de ranger des pulls dans un tableau à double entrée en fonction du motif présent sur le devant du pull et en fonction de la couleur du pull.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/inventory1">http://echosdecole.com/game/play/inventory1</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Le jeu des balles</b>			<b>X</b>	Il s'agit de partager un nombre de balles en deux. Pour cela on peut s'aider d'une barre rouge afin de partager la ligne de balles. On doit alors cliquer sur le nombre représentant le nombre de balle de chaque tas.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/balls">http://echosdecole.com/game/play/balls</a>	<b>X</b>
<b>Observation/Mémoire</b>	<b>Jeu de Kim</b>			<b>X</b>	Observe bien les objets affichés, l'un d'eux va disparaître. À toi de le retrouver celui qui a disparu parmi une dizaine d'objets proposés.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/kim">http://echosdecole.com/game/play/kim</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>L'arrosoir</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	L'élève doit cliquer sur le nombre d'arrosoir correspondant au nombre de fleurs à arroser	<a href="http://echosdecole.com/game/play/watering_can">http://echosdecole.com/game/play/watering_can</a>	<b>X</b>
<b>Espace/Observation</b>	<b>L'étagère</b>			<b>X</b>	Ranger des objets sur une étagère selon les indications données (à droite, à gauche, au-dessous...)	<a href="http://echosdecole.com/game/play/shelf">http://echosdecole.com/game/play/shelf</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>La ferme</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de replacer les animaux de la ferme sur leur ombre. Quand l'animal est bien placé, l'enfant entend son cri.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/farm">http://echosdecole.com/game/play/farm</a>	<b>X</b>

<b>Math.</b>	<b>La fusée</b>			<b>X</b>	Compter à rebours. L'enfant doit trouver le calcul qui fait 10, puis celui qui fit 9, puis 8... jusqu'à ce que la fusée décolle.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/rocket">http://echosdecole.com/game/play/rocket</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>La galette</b>			<b>X</b>	Invite tes amis à partager la galette en fonction du nombre que tu auras défini. L'enfant doit alors distribuer une part de galette à chacun. À la fin, un petit jeu de hasard te permettra peut-être de découvrir la fève.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/twelfth_night_vake">http://echosdecole.com/game/play/twelfth_night_vake</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Grenouille</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Il faut placer la grenouille selon les indications fournies (juste devant, juste derrière...)	<a href="http://echosdecole.com/game/play/frog">http://echosdecole.com/game/play/frog</a>	<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>La roue</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		L'élève doit retrouver la forme désignée par la roue qui aura fait préalablement tourner. La couleur devra également être respectée.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/wheel">http://echosdecole.com/game/play/wheel</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Le camion</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un camion doit transporter 10 caisses. Certaines sont déjà chargées. Deux niveaux : cliquer sur le dé ou le nombre représentant les caisses manquantes.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/the_lorry">http://echosdecole.com/game/play/the_lorry</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Le jardin</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un grand-père demande à son petit fils de remplir le jardin du nombre de fleurs qu'il indique (inférieur à 10)	<a href="http://echosdecole.com/game/play/the_garden">http://echosdecole.com/game/play/the_garden</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Le parking</b>			<b>X</b>	Petits problèmes de places restantes. Le parking contient 10 places. Des voitures sont déjà garées. Il faut trouver le nombre de places vides qui sont matérialisées par un signe « P ». L'élève peut donc les compter.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/the_car_park">http://echosdecole.com/game/play/the_car_park</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Le traîneau</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Le traîneau du Père Noël doit transporter 10 cadeaux. Certains sont déjà chargés. Il faut trouver le nombre de cadeaux manquants afin que le traîneau soit entièrement chargé.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/the_sleigh">http://echosdecole.com/game/play/the_sleigh</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Les ballons</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Un dé est proposé. Des ballons contenant un nombre entre 0 et 10 s'envolent. L'élève doit cliquer sur les ballons correspondant au nombre de points du dé. S'il réussit le ballon disparaît, s'il se trompe, le ballon diminue.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/balloons1">http://echosdecole.com/game/play/balloons1</a>	<b>X</b>
<b>Mémory</b>	<b>Mémory</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		5 jeux de memory avec des lettres, des mots, des sons, des images et des chiffres.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/memory">http://echosdecole.com/game/play/memory</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Nature</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Il s'agit de replacer des animaux de la forêt sur leur ombre. Quand l'animal est bien placé, l'enfant entend son cri.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/nature">http://echosdecole.com/game/play/nature</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Noisettes</b>			<b>X</b>	Il s'agit d'écrire de 3 façons le nombre représenté (qui correspond au nombre de noix que doit manger un écureuil) : à l'aide d'un nombre, à l'aide d'un dé et à l'aide du dessin des noix.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/hazelnut">http://echosdecole.com/game/play/hazelnut</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Nos amis</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		L'élève choisit un animal dans la forêt. L'ordinateur lui propose alors des animaux similaires ou orientés de façons différentes. Il faut trouver celui qui est rigoureusement identique au modèle.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/our_friends">http://echosdecole.com/game/play/our_friends</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Silhouettes</b>			<b>X</b>	L'élève doit replacer des enfants dans une cour de récréation sur leur ombre respective.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/silhouettes">http://echosdecole.com/game/play/silhouettes</a>	<b>X</b>
<b>Math.</b>	<b>Père-Noël</b>			<b>X</b>	Il s'agit de placer dans l'ordre des jouets numérotés au pied des 10 maisons alignées dans la forêt.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/santa_claus">http://echosdecole.com/game/play/santa_claus</a>	<b>X</b>
<b>Observation/Logique</b>	<b>Perles</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Il faut placer les perles de la plus petite à la plus grande sur une longue tige.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/beads">http://echosdecole.com/game/play/beads</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Puzzle1</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Reconstituer un puzzle de 12 morceaux avec un modèle et une ombre pour s'aider. Thème : des enfants dans une cour de récréation.	<a href="http://echosdecole.com/game/play/puzzle1">http://echosdecole.com/game/play/puzzle1</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Puzzle2</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Reconstituer un puzzle de 12 morceaux avec un modèle et une ombre pour s'aider. Thème : un enfant à la plage	<a href="http://echosdecole.com/game/play/puzzle2">http://echosdecole.com/game/play/puzzle2</a>	<b>X</b>

<b>Observation</b>	<b>Puzzle3</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Reconstituer un puzzle de 12 morceaux avec un modèle et une ombre pour s'aider. Thème : un départ en vacances	<a href="http://echosdecole.com/game/play/puzzle3">http://echosdecole.com/game/play/puzzle3</a>	<b>X</b>
<b>Observation</b>	<b>Puzzle4</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	Reconstituer un puzzle de 12 morceaux avec un modèle et une ombre pour s'aider. Thème : des clowns	<a href="http://echosdecole.com/game/play/puzzle4">http://echosdecole.com/game/play/puzzle4</a>	<b>X</b>
<b>Géométrie</b>	<b>Visite à la ferme</b>			<b>X</b>	10 jeux différents pour apprendre à se repérer sur une grille et à coder ou décoder des chemins	<a href="http://echosdecole.com/game/play/visit">http://echosdecole.com/game/play/visit</a>	<b>X</b>
<b>Espace</b>	<b>Deplan</b>			<b>X</b>	À 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 !	<a href="http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_orientation/deplan/deplan.exe">http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_orientation/deplan/deplan.exe</a>	<b>X</b>
<b>Nombres</b>	<b>Cinq et ...</b>			<b>X</b>	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.	<a href="http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/cinqet/cinqet.exe">http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/cinqet/cinqet.exe</a>	<b>X</b>
<b>Mémoire</b>	<b>Mémoire Doigts</b>			<b>X</b>	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 mémoire avec ces cartes.	<a href="http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/memory_doigt/memory.exe">http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/memory_doigt/memory.exe</a>	<b>X</b>
<b>Logique</b>	<b>Suites</b>			<b>X</b>	Compléter le dernier élément d'une suite logique en le posant dans la case vide.	<a href="http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/logique/logique.exe">http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/20_Ressources/21_Mat/210_maths/logique/logique.exe</a>	<b>X</b>
<b>Mémoire</b>	<b>Jeu de mémoire 1</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Jeu de mémoire avec 10 cartes.	<a href="http://philbis.org/jeux/Memory1/index.html">http://philbis.org/jeux/Memory1/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Mémoire</b>	<b>Jeu de mémoire 2</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Jeu de mémoire avec 10 cartes.	<a href="http://philbis.org/jeux/Memory2/index.html">http://philbis.org/jeux/Memory2/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Mémoire</b>	<b>Jeu de mémoire 3</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Jeu de mémoire avec 20 cartes.	<a href="http://philbis.org/jeux/Memory3/index.html">http://philbis.org/jeux/Memory3/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Puzzle</b>	<b>Puzzle 1</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Puzzle de Walt Disney à reconstituer sans modèle (9 pièces) : la première pièce proposée se place en haut à droite.	<a href="http://philbis.org/jeux/puzzle1/index.html">http://philbis.org/jeux/puzzle1/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Puzzle</b>	<b>Puzzle 2</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Puzzle de Walt Disney à reconstituer sans modèle (9 pièces) : la première pièce proposée se place en haut à droite.	<a href="http://philbis.org/jeux/puzzle2/index.html">http://philbis.org/jeux/puzzle2/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Puzzle</b>	<b>Puzzle 3</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Puzzle de Walt Disney à reconstituer sans modèle (9 pièces) : la première pièce proposée se place en haut à droite.	<a href="http://philbis.org/jeux/puzzle3/index.html">http://philbis.org/jeux/puzzle3/index.html</a>	<b>X</b>
<b>Puzzle</b>	<b>Puzzle 4</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Puzzle de Walt Disney à reconstituer sans modèle (9 pièces) : la première pièce proposée se place en haut à droite.	<a href="http://philbis.org/jeux/puzzle4/index.html">http://philbis.org/jeux/puzzle4/index.html</a>	<b>X</b>

**PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER**

Mot clé	Titre	PS	MS	GS	Descriptif	Lien	A	L
<i>Dessin</i>	<b>TuxPaint</b>	X	X	X	Un petit logiciel de dessin adapté aux maternelles. Outre le choix des couleurs, des tailles des traits...), TuxPaint offre la possibilité de faire des formes et des tampons.	<a href="http://tuxpaint.org/?lang=fr_FR">http://tuxpaint.org/?lang=fr_FR</a>		X
<i>Dessin</i>	<b>Paint Enfants</b>	X	X	X	Petit programme très basique pour dessiner à main levée. 16 couleurs sont à disposition, ainsi que la gomme. On peut imprimer. Convient dès la PS.	<a href="http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut">http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_sentrainer.htm#haut</a>		X
<i>Écoute</i>	<b>Mémo-sons</b>	X	X	X	Sur le principe du jeu de mémoire (retrouver les paires) mais avec des sons : animaux, voix, bruits divers. Plusieurs tableaux de 8, 12 et 16 cartes.	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#telechargement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#telechargement</a>		X
<i>Création</i>	<b>Les puzzles de Zébulon</b>	X	X	X	5 puzzles de 12 à 15 pièces sont proposés dans le menu, les pièces se déplacent à la souris, le joueur a au départ un capital de 10 points et perd 1 point chaque fois qu'il pose une pièce au mauvais endroit. Quand une pièce est posée à sa place une petite musique avertit le joueur et la pièce est fixée. À la fin de chaque puzzle on revient au menu après avoir enregistré son nom dans la table des meilleurs scores.	<a href="http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#telechargement">http://adajls.pagesperso-orange.fr/softedu.html#telechargement</a>		X
<i>Création</i>	<b>Puzzle animaux</b>	X	X		3 puzzles d'animaux de 12 pièces chacun.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_12p2.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_12p2.php</a>		X
<i>Création</i>	<b>Puzzle animaux2</b>	X	X		3 puzzles d'animaux de 12 pièces chacun.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_12p1.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_12p1.php</a>		X
<i>Création</i>	<b>Puzzle Blanche Neige</b>	X	X		3 puzzles de Blanche Neige de 12 pièces	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_blancheneige.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/puzzles/puzzle_blancheneige.php</a>		X
<i>Création</i>	<b>Les dragonneaux</b>		X	X	Construire des dragonneaux à partir de pièces données. Deux critères de construction des dragonneaux : en fonction de la couleur mais également de la forme	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/drago1.php">http://www.logicieleducatif.fr/math/problemes/drago1.php</a>		X
<i>Coloriages</i>	<b>Colorier la Joconde</b>	X	X		À partir d'une palette de couleurs, colorier la Joconde. Mode plein écran disponible.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colojoconde.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colojoconde.php</a>		X
<i>Coloriages</i>	<b>Colorier une vache</b>	X	X		À partir d'une palette de couleurs, colorier une vache. Mode plein écran disponible.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colovache.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colovache.php</a>		X
<i>Coloriages</i>	<b>Colorier une tortue</b>	X	X		À partir d'une palette de couleurs, colorier une tortue. Mode plein écran disponible.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/coloriage_tortue.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/coloriage_tortue.php</a>		X
<i>Coloriages</i>	<b>Colorier un poussin</b>	X	X		À partir d'une palette de couleurs, colorier un poussin. Mode plein écran disponible.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colopaques.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/colopaques.php</a>		X

<b>Coloriages</b>	<b>Colorier une princesse</b>	X	X		À partir d'une palette de couleurs, colorier une princesse. Mode plein écran disponible.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/coloriage_princesse.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/coloriages/coloriage_princesse.php</a>	X
<b>Écoute</b>	<b>Mémoire sonore</b>	X	X	X	Retrouver deux sons identiques cachés sous 6 cartes. Permet de travailler la mémorisation auditive => en dépistage de difficultés de compréhensions orales par exemple... Beaucoup d'élèves ont du mal à stocker à court terme les informations auditives. Cela les pénalise et handicape la mémoire de travail. Loin d'être une fatalité, un bon entraînement peut aider à résorber cette lacune. C'est l'objectif visé de ce jeu...	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memosonore2/memosonore2.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memosonore2/memosonore2.php</a>	X
<b>Écoute</b>	<b>Mémoire sonore des animaux</b>			X	Jeu de mémoire sonore des animaux avec 7 niveaux de difficulté : de 6 à 16 cartes, soit de 3 cris d'animaux à 8 à réunir.	<a href="http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memosonore/memosonore.php">http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/memosonore/memosonore.php</a>	X
<b>Dessin</b>	<b>Spray</b>	X	X	X	Un logiciel pour dessiner avec un spray guidé par la souris : les lettres de l'alphabet, les chiffres, des formes et des couleurs, des "graffiti", avec des pinceaux différents, un aquarium.	<a href="http://dchacornac.free.fr/tgf/spray.zip">http://dchacornac.free.fr/tgf/spray.zip</a>	X
<b>Création</b>	<b>Aquarelles</b>		X	X	Il s'agit pour l'élève de reconstituer un tableau avec des pastilles. Avec le "clic gauche" de la souris appuyé, faire glisser les pastilles sur le tableau pour le compléter, relâcher la souris quand la pastille est bien placée. Vous pourrez remplacer mes tableaux et les pastilles par vos graphismes	<a href="http://dchacornac.free.fr/tgf/Aquarelles.zip">http://dchacornac.free.fr/tgf/Aquarelles.zip</a>	X
<b>Création</b>	<b>Je dessine, je peins</b>	X	X	X	Dessiner des formes, les peindre à la manière de Paint. Dessin libre possible également.	<a href="http://pagesperso-orange.fr/jacky.tessier/tel ech/dess-ins.exe">http://pagesperso-orange.fr/jacky.tessier/tel ech/dess-ins.exe</a>	X
<b>Coloriages</b>	<b>Coloriage</b>	X	X	X	Traditionnel éducatif, un ensemble de 30 dessins à colorier à l'écran ou sur papier après impression.	<a href="http://pagesperso-orange.fr/jacky.tessier/tel ech/coloinst.exe">http://pagesperso-orange.fr/jacky.tessier/tel ech/coloinst.exe</a>	X
<b>Création</b>	<b>Babysoft</b>	X	X	X	BabySoft rassemble deux applications éducatives pour enfants âgés de 2 à 8 ans. BabyDraw, logiciel de dessin, développe les capacités artistiques des tout-petits. Il propose un choix de 4 couleurs, 4 grosseurs de traits et une gomme. BabyWord pour les plus grands est un logiciel d'écriture fonctionnant sur des principes identiques et offrant en sus une option d'impression. L'interface très simple de ces programmes a été conçue spécifiquement pour de jeunes enfants.	<a href="http://cartables.net/logiciels/transfer/babysoft.exe">http://cartables.net/logiciels/transfer/babysoft.exe</a>	X
<b>Coloriages</b>	<b>Coloriage</b>	X	X	X	Logiciel de coloriage pour jeunes enfants. Contient 220 dessins à agrémenter. Impression possible ainsi que l'export des dessins au format .bmp. (Une version plus récente est diffusée en shareware à 10 euros).	<a href="http://www.denouvelbis.com/logiciels/setup_coloriage2.exe">http://www.denouvelbis.com/logiciels/setup_coloriage2.exe</a>	X
<b>Création</b>	<b>Simple Paint</b>	X	X	X	Simple Paint 1.02 est un logiciel gratuit conçu pour les enfants. Il offre tous les outils de base pour dessiner sur son ordinateur. Il comprend une palette de 40 couleurs, un pinceau de diverses épaisseurs, une gomme, un pot de peinture et quinze motifs (cliparts) qu'il est possible d'intégrer dans son dessin.	<a href="http://www.jedessine.com/c_2152/dessin/logiciel-dessin/simplepaint">http://www.jedessine.com/c_2152/dessin/logiciel-dessin/simplepaint</a>	X
<b>Écoute</b>	<b>Écoute bien!</b>		X	X	Jeu d'écoute et de mémorisation. Des animaux de la ferme sont cachés derrière cinq arbres. Il faut écouter une série de cris d'animaux, puis retrouver derrière quel arbre se trouvait l'animal qui apparaît. Il y a dix séries différentes à écouter.	<a href="http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/ecoute.exe">http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/ecoute.exe</a>	X
<b>Écoute</b>	<b>Mémo concert</b>			X	Jeu d'écoute et de mémorisation Quatre parties différentes pour écouter une succession de bruits et replacer dans le même ordre les images correspondantes.	<a href="http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/concert.exe">http://thierry.labregere.perso.neuf.fr/concert.exe</a>	X
<b>Écoute</b>	<b>Blinken</b>		X	X	Suivre la série de sons et de clignotements aussi longtemps que vous pouvez. Compléter les algorithmes pour gagner.	<a href="http://www.logiciels-libres-tice.org/spip.php?article454">http://www.logiciels-libres-tice.org/spip.php?article454</a>	X
<b>Coloriages</b>	<b>Coloriages</b>	X	X	X	Des activités en ligne ou logiciels à télécharger pour colorier selon un modèle.	<a href="http://www.pepit.be/exer">http://www.pepit.be/exer</a>	X X

							<a href="http://www.ac-grenoble.fr/ressources/maternelle/divers/colours/page.html">cices/maternelle/divers/colours/page.html</a>		
<b>Création</b>	<b><u>Le petit Léonard</u></b>		<b>X</b>	<b>X</b>		« Le petit Léonard » est un logiciel de création graphique qui se caractérise par une grande simplicité d'emploi : tous les outils sont regroupés autour d'un seul écran de travail sous forme d'icônes avec un système d'aide sonore en voix off (accessibles donc aux élèves non-lecteurs). Le logiciel propose en outre des fonds d'écrans et des banques d'images. Il est donc possible de créer des documents en utilisant les fonctions habituellement rencontrées dans les logiciels simples de ce type, mais également à partir des images fournies par la banque. Ce logiciel a été sélectionné pour sa qualité pédagogique : il est « Reconnu d'Intérêt Pédagogique » - R.I.P.	<a href="http://www.generation5.fr/produits/Salut-l-Artiste-Le-petit-Leonard-161-21150--ens.php">http://www.generation5.fr/produits/Salut-l-Artiste-Le-petit-Leonard-161-21150--ens.php</a>		<b>X</b>
<b>Création</b>	<b>FreeColor</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Logiciel de coloriage destiné aux tout petits. Son interface et ses fonctionnalités ont été conçues pour rendre son utilisation simple et attrayante. FREEColor possède bien plus de fonctionnalités qu'un "simple" outil de coloriage. Ainsi, il est possible de se constituer des images à l'aide de décors et d'objets sous formes de thèmes (le cirque, l'école, la jungle...). Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés	<a href="http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/freecol.exe">http://pascal.oudot.free.fr/telechar/logs/freecol.exe</a>		<b>X</b>
<b>Déformation</b>	<b>Anmanie</b>			<b>X</b>		AnmanieSMP est un logiciel gratuit qui permet de déformer à volonté vos images, photos, etc...	<a href="http://tiry73.free.fr/anm/anmanie.htm">http://tiry73.free.fr/anm/anmanie.htm</a>		<b>X</b>
<b>Création</b>	<b>Pysycache</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Pysycache est un logiciel éducatif ayant pour objectif d'apprendre à manipuler la souris : déplacement, clic, double-clic, et glisser-déposer. Pour cela, quatre activités sont proposées : "l'image cachée" où l'enfant doit faire apparaître une image en passant le curseur dessus, le "jeu du photographe" où il faut cliquer aux bons endroits pour prendre des photos, le "jeu des maisons" où chaque animal doit être dirigé vers sa maison respective grâce aux boutons gauche et droite, le "jeu du puzzle" à reconstituer en déplaçant par glisser-déposer les pièces du puzzle.	<a href="http://www.pysycache.org/web/en/telechargement2.html">http://www.pysycache.org/web/en/telechargement2.html</a>		<b>X</b>
<b>Création</b>	<b>Mini-midi</b>		<b>X</b>	<b>X</b>		Un piano pour enfant, il utilise les 128 instruments midi de votre carte son, c'est encore très simplifié mais ma fille adorait y jouer entre 2 et 3 ans.	<a href="http://freeperso.free.fr/mid-inst.exe">http://freeperso.free.fr/mid-inst.exe</a>		<b>X</b>
<b>Écoute</b>	<b>TBI Quizz Sonore</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		TbiQuizzSonore est un logiciel permettant à l'élève d'associer un son à une image. L'élève entend un son et plusieurs images lui sont proposées. Il doit cliquer sur l'image qui représente le bon son. Plusieurs niveaux de difficultés sont proposés (2, 3 ou 4 images possibles). Les images sont regroupées par thème. L'enseignant peut créer ses propres thèmes.	<a href="http://caroline-et-serge.coude.net/tbi/win/TbiQuizzSonore-1.2-setup.exe">http://caroline-et-serge.coude.net/tbi/win/TbiQuizzSonore-1.2-setup.exe</a>		<b>X</b>
<b>Imagier</b>	<b><u>Dadoum</u></b>	<b>X</b>				Dadoum est un imagier sonore pour les tous petits. C'est un logiciel éducatif basé sur le dessin et le son. Destiné aux enfants de 18 mois à 4 ans, il est très simple d'utilisation. À chaque dessin est associé un son, que l'on peut écouter attentivement. Activités proposées : le son (le cri des animaux, les sons de la vie courante, les instruments de musique, le rythme), la découverte (des fruits, des fleurs, des légumes) et l'apprentissage (les couleurs, les nombres, les formes, les positions). Utilisation gratuite pendant 30 jours. Prix de la licence : 15 euros.	<a href="http://www.dadoum.com/">http://www.dadoum.com/</a>		<b>X</b>
<b>PLUSIEURS DOMAINES</b>									
<b>Mot clé</b>	<b>Titre</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>	<b>Descriptif</b>	<b>Lien</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
<b>Activités éducatives</b>	<b>Les jeux de Wismo</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	7 activités en ligne sont proposées sur ce site : grattage, puzzle, memory, coloriage, différences, encastrement et imagier	<a href="http://www.wismo.ch/">http://www.wismo.ch/</a>			<b>X</b>
<b>Jeux et activités éducatives</b>	<b>Tibao</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		L'élève se promène au travers d'un paysage africain et accède à des jeux en cliquant sur les éléments ou les animaux : un jeu d'aventure ponctué d'activités ludiques pour la prise en main de l'ordinateur.	<a href="http://www.tibao.com/fr/baobab.htm">http://www.tibao.com/fr/baobab.htm</a>			<b>X</b>
<b>Logiciels éducatifs</b>	<b>Logiciels pour la maternelle</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	Une sélection de 48 logiciels adaptés à la maternelle qui se copient sur votre PC mais qui ne s'installent pas. Un répertoire de raccourci permet alors d'accéder à tous les logiciels. Idéal pour une utilisation depuis une clé USB.	<a href="http://missiontice.ac-besancon.fr/circonscription-2/besancon2/CDeleves/fichiers_de_copie/Logiciels_M">http://missiontice.ac-besancon.fr/circonscription-2/besancon2/CDeleves/fichiers_de_copie/Logiciels_M</a>			<b>X</b>

						<a href="#">aternelle.exe</a>		
	<b>Les gratuits maternelle</b>	X	X	X	En quelques clics, une grande partie des logiciels d'apprentissage gratuits créés la plupart du temps par des collègues enseignants : Anne Solé , Philippe Cizaire , Didier Bigeard , le Terrier d'Abulédu , ... Installation automatisée de 51 programmes, création d'un répertoire de raccourcis sur le bureau pour une utilisation plus aisée. Ajout d'un "Menu pour les petits" (Médiateur) qui permet d'avoir une interface plein écran avec navigation simple pour une utilisation en autonomie, intégration d'un lancement pour "l'Atelier des tout petits"	<a href="http://ecoles48.net/stock/gratuits/gratmat.exe">http://ecoles48.net/stock/gratuits/gratmat.exe</a>		X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Boowa et Kwala</b>	X	X	X	818 jeux classés par thèmes : animations, labyrinthes, musique, chansons, rigolo, puzzle, choix, ranger, trier, habiller, cartes/paires, histoires, formes, chemins, devinettes, cache-cache, jeux d'erreurs, attrape-moi, jeux d'adresse, classiques, cuisine, création, coloriages, dessins à imprimer, activités	<a href="http://boowakwala.uptoten.com/enfants/boowakwala-games.html">http://boowakwala.uptoten.com/enfants/boowakwala-games.html</a>		X
<b>Compilation de logiciels éducatifs</b>	<b>BB2i</b>	X	X	X	Des logiciels particulièrement adaptés aux élèves non-lecteurs, mais qui pourront être également utilisés par des élèves plus âgés, au cycle 2 notamment. Tous les logiciels sont classés selon les domaines d'apprentissages de la maternelle. Cette compilation a été créée par l'équipe des Professeurs Ressources Informatique du 91 et est mise à jour régulièrement. Vous pouvez télécharger son contenu et le graver sur un cd-rom. Tous les logiciels sont gratuits et peuvent être installés sur toutes les machines d'une école en toute légalité.	<a href="http://www.ressources91.ac-versailles.fr/index.php?page=bb2i">http://www.ressources91.ac-versailles.fr/index.php?page=bb2i</a>		X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Activités Jclic</b>	X	X	X	De nombreuses petites activités en ligne dans ne nombreux domaines pour le cycle 1	<a href="http://missiontice.ac-besancon.fr/circonscription-besancon2/Jclic/Cycle1.htm">http://missiontice.ac-besancon.fr/circonscription-besancon2/Jclic/Cycle1.htm</a>		X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Pepit</b>	X	X	X	Des exercices éducatifs pour les élèves de 2 à 6 ans (possibilité de jouer en ligne ou d'installer le programme sur son ordinateur) : Les déterminants, Les mots, Les sons, Syllabes phoniques, Quatre Sons "in-oi-ou-on", Scrabble (compléter), L'addition, La soustraction, La division, Apprendre à compter, Les couleurs, Les saisons, Observation, Les suites, Les tableaux, Les trajets, Aires d'évolution, Découvrir l'intrus, Dominos, Du plus petit au plus grand	<a href="http://www.pepit.info/">http://www.pepit.info/</a>	X	X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Doudoulinux</b>	X	X	X	Il s'agit d'une compilation d'activités pour les élèves de maternelle qui se lance dès le démarrage de l'ordinateur et qui tient sur un CD ou une clé USB Voici ses avantages : - Contourne le fonctionnement de windows qui parfois ne fonctionne plus très bien sur certains PC. - Le téléchargement est totalement gratuit. - L'utilisation est adaptée à des enfants de maternelle (donc par défaut, extrêmement facile pour les adultes !). - Le portail d'activités se lance automatiquement. - Les nombreuses activités pour les élèves à partir de 2 ans sont organisées en 5 onglets. - Pas besoin de connexion internet ou de PC puissant (peut être lancé sur des PC de récupération). - Même si le PC ne démarre plus pour cause de disque dur "crashé" ou de système d'exploitation inopérant, Doudoulinux fonctionne parfaitement - Le mode d'emploi se lit en 10 minutes. - Peut s'utiliser à l'école ou à la maison en toute légalité.	<a href="http://www.doudoulinux.org/web/francais/">http://www.doudoulinux.org/web/francais/</a>		X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Didamat</b>	X	X	X	"Didamat" est un site proposant de nombreuses activités pédagogiques pour tous les niveaux de la maternelle. Il est basé sur l'interactivité du programme Didapage et ne nécessite aucune installation de l'utilisateur. La majorité des situations peut s'effectuer en autonomie, (sauf pour la petite section) sur un ordinateur de la classe, en salle informatique ou au TBI. Les nouvelles activités sont testées en classe et modifiées si besoin.	<a href="http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/didamat/">http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/didamat/</a>		X
<b>Histoires</b>	<b>Racontine</b>	X	X	X	Le site "Racontine" propose une quinzaine d'histoires à écouter. Des histoires simples utilisables en maternelle. Lu sur le site : "Racontine est un mot composé et inventé à partir du verbe raconter et du mot comptine. Racontine c'est donc une histoire qu'on raconte au tout-petit et qui tient compte de ses capacités d'attention."	<a href="http://www.racontine.com">http://www.racontine.com</a>		X
<b>Histoires</b>	<b>Clicksouris</b>	X	X	X	Des histoires interactives dont l'enfant est le héros, des choix, des énigmes, des ateliers d'écriture, des fins à inventer... Un bestiaire poétique pour lire, écrire et jouer avec les plus belles poésies sur les animaux. Le Biblio-zoo : des livres choisis dans le meilleur de la littérature jeunesse Des jeux, des jeux et encore des jeux pour tous les âges !	<a href="http://www.clicksouris.com/">http://www.clicksouris.com/</a>		X

<b>Exercices en ligne</b>	<b>Lakanal</b>	X	X	X	Des exercices en ligne dans plusieurs domaines à partir de la GS : mathématiques, français, géométrie, découverte du monde, jeux...	<a href="http://cp.lakanal.free.fr/exercices.htm">http://cp.lakanal.free.fr/exercices.htm</a>	X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Tipirate</b>	X	X	X	Tipirate, un site d'activités pour enfants de 2 à 10 ans. Vous y trouverez des jeux en ligne et à imprimer et des exercices ludiques pour apprendre en s'amusant : puzzles, jeux de logique, exercices de numération...	<a href="http://tipirate.net/index.html">http://tipirate.net/index.html</a>	X
<b>Activités éducatives</b>	<b>OmniTux</b>	X	X	X	Le but d'Omnitux est de proposer des activités ludo-éducatives autour d'éléments multimédias (images, sons, textes). Types d'activités : associations, images à placer sur une carte ou un schéma, activités de numération, puzzles, cartes à mémoriser...	<a href="http://omnitux.sourceforge.net/download.fr.php">http://omnitux.sourceforge.net/download.fr.php</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Toupty.com</b>	X	X	X	Des jeux et des coloriages pour les enfants de 3 à 8 ans : coloriages, puzzles, jeux d'observation, les chiffres, dessiner en ligne, jeux de mémoire, jeux de logique, les lettres, jeux divers, chansons...	<a href="http://www.toupty.com/">http://www.toupty.com/</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Kidzo.net</b>		X	X	Des jeux ludiques et amusants pour enfants : puzzles, labyrinthes, memory, casse briques...	<a href="http://www.kidzo.net/">http://www.kidzo.net/</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>PtitClic.net</b>	X	X	X	Ptitclic propose de nombreux jeux éducatifs pour apprendre tout en s'amusant. C'est un site où on peut faire des puzzles, des mémorys, se déplacer dans des labyrinthes...	<a href="http://www.ptitclic.net/sommaireducatif.htm">http://www.ptitclic.net/sommaireducatif.htm</a>	X
<b>Math.</b>	<b>Echos d'école</b>		X	X	67 activités en ligne pour la maternelle dans tous les domaines : observation, calcul, créativité, logique, mémoire, géométrie, numération, spatialité...	<a href="http://echosdecole.com/game/listInSection/3-years-and-over">http://echosdecole.com/game/listInSection/3-years-and-over</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Oscar l'escargot</b>		X	X	Oscar accompagne les enfants de 4 à 6 ans dans leurs premiers pas dans le monde de l'écrit, des chiffres, dans leur découverte du monde et de l'art plastique. Très adaptable, Oscar l'escargot peut être téléchargé pour pouvoir jouer avec les enfants sans être connecté. Les jeux, scénarios et les fiches pédagogiques sont proposés par Hélène Lesueur et Anne-Cécile Perret, professeurs des Écoles.	<a href="http://www.curiosphere.tv/ressource/14666-oscar-lescargot">http://www.curiosphere.tv/ressource/14666-oscar-lescargot</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Max et Tom</b>			X	Maxetom fournit des exercices sous forme de jeux éducatifs en ligne gratuits pour les enfants en école maternelle et primaire, niveau CP, CE1 : pour apprendre à lire, apprendre à compter, apprendre à lire l'heure, s'initier à l'anglais, à l'espagnol, à l'allemand, trouver des idées de loisirs créatifs.	<a href="http://www.maxetom.com/">http://www.maxetom.com/</a>	X
<b>Éveil</b>	<b>P'tit Floc</b>	X	X	X	Cédérom pour enfants à partir de 2 ans et demi et enseignement spécialisé. 28 activités qui invitent l'enfant à comprendre les premières interactions avec l'outil numérique, à manipuler une souris, à construire des savoirs simples : enrichir son lexique, aborder quelques notions autour du nombre, exercer son sens de l'observation, utiliser les flèches du clavier...	<a href="http://www.floc-multimedia.com/">http://www.floc-multimedia.com/</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b><u>Le coffre du pirate</u></b>	X	X	X	Le logiciel "Coffre du Pirate" permet à l'enfant de développer ses repères spatio-temporels, sa logique, ses facultés d'attention et son raisonnement. Vous pourrez ainsi travailler : le repérage dans l'espace (orientation, latéralisation), la mémoire, la logique, la notion d'ordre et les suites, les classements, etc. Les activités proposées sont nombreuses, variées et présentées de façon ludique. La plupart d'entre elles proposent plusieurs niveaux de difficultés.	<a href="http://www.clubpom.fr/la-boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=3&amp;numr=1">http://www.clubpom.fr/la-boutique/produit.php?PHPSESSID=34403ae1e6b9a28db51e46d52feb832e&amp;prod=3&amp;numr=1</a>	X
<b>Activités</b>	<b>GCompris</b>	X	X	X	Le programme exécutable pour Windows et MacOSX est une version de démonstration qui contient 81 activités sur les 144 disponibles. GCompris est un logiciel éducatif qui propose des activités variées aux enfants de 2 à 10 ans. Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants : découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ..., mathématiques : révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, symétrie, ..., sciences : l'électricité, l'écluse, le cycle de l'eau, le sous-marin, ... , géographie : placer les pays sur une carte, jeux : des casses têtes, les échecs, le memory, ..., lecture : exercice d'entraînement à la lecture, autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin vectoriel, création de dessin animé ...	<a href="http://gcompris.net/-Telecharger-">http://gcompris.net/-Telecharger-</a>	X
<b>Activités</b>	<b><u>GCompris</u></b>	X	X	X	GCompris propose également une version payante. Pour les utilisateurs Windows le logiciel est bridé avec 81 activités disponibles sur les 144 au total. La licence coûte 9 € et les vaut largement car on est vite frustré de ne pas avoir accès aux premiers jeux de manipulation de souris ou clavier. Pour les utilisateurs Linux, le logiciel est complet et gratuit.	<a href="http://gcompris.net/buy-fr.html">http://gcompris.net/buy-fr.html</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Childsplay</b>		X	X	Logiciel libre sous licence GNU/GPL, Childsplay concerne principalement les enfants de 4 à 8 ans environ. Il propose un ensemble de jeux ludo-éducatifs de difficulté progressive dans lesquels les élèves devront tester leur mémoire, apprendre les lettres et les chiffres, retrouver des sons, résoudre des puzzles, apprendre l'utilisation du clavier et de la souris, etc. L'interface est très colorée et	<a href="http://sourceforge.net/projects/schoolsplay/files/childsplay_sp-">http://sourceforge.net/projects/schoolsplay/files/childsplay_sp-</a>	X

					accompagnée de d'animations et de sons.	<a href="http://win32/1.6/Childsplay-1.6_win32.exe/download">win32/1.6/Childsplay-1.6_win32.exe/download</a>	
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Minisebran's ABC</b>	X	X	X	Minisebran est un ensemble gratuit de jeux éducatifs pour des enfants de 2 à 6 ans. Il inclut huit exercices différents : des exercices de dessin, des jeux très simples pour se familiariser avec les chiffres et les lettres et pour connaître le clavier.	<a href="http://www.wartoft.nu/prодукter/sebran/minisebran.exe">http://www.wartoft.nu/prодукter/sebran/minisebran.exe</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Projet ATNAG</b>	X	X	X	Le projet ATNAG est un projet éducatif primitivement destiné aux enseignants des classes maternelles. Son but est de leur fournir un ensemble évolutif des jeux en leur laissant toute liberté et toute autonomie pour établir et ajuster les objectifs et contenus pédagogiques en tenant compte des caractéristiques de leur classe. Chaque jeu tel que livré a besoin d'être paramétré par l'enseignant avant d'être soumis à l'élève. En contrepartie de cela, l'enseignant dispose d'outils graphiques les plus simples possibles pour créer ses propres ressources.	<a href="http://sourceforge.net/projects/atnag/files/latest/download?test=goal">http://sourceforge.net/projects/atnag/files/latest/download?test=goal</a>	X
<b>Logiciels éducatifs</b>	<b>Logiciels éducatifs EC</b>	X	X	X	Un ensemble de 34 logiciels éducatifs conçus par Erick Curinier pour les élèves des classes maternelles (dès 3 ans), Cours Préparatoire, CE (Cycle 1 et cycle 2), enseignement spécialisé (IME, classes d'adaptation, RASED, Orthophonistes ...) dans tous les domaines. La licence établissement permet d'installer ce pack sur tous les postes de l'école et d'avoir un suivi individualisé des élèves.	<a href="http://erick.curinier.free.fr/v3.htm#cont">http://erick.curinier.free.fr/v3.htm#cont</a>	X
<b>Logiciels éducatifs</b>	<b>Colibris</b>	X	X	X	Colibris propose un cédérom contenant un choix de logiciels libres et notamment pour la maternelle. L'idée est d'offrir aux élèves et aux enseignants une solution aux coûts élevés des logiciels qui soit compatible avec l'ordinateur qu'ils possèdent à la maison.	<a href="http://zonecolibris.org/index.html">http://zonecolibris.org/index.html</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Les jeux de lulu</b>		X	X	Ce site propose de très nombreuses activités en ligne pour les élèves à partir de 4 ans dans plusieurs domaines : « Logique, stratégie », « Des lettres, des mots », « Autour du nombre », « Orientation et déplacements », « Observations » et « Divers ».	<a href="http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/">Http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>La compil de Palavas</b>	X	X	X	Il s'agit d'une compilation des logiciels du cédérom de Palavas spécifiques pour la maternelle. Cet exécutable installe 82 logiciels accessibles à partir d'un dossier situé sur le bureau de l'ordinateur	<a href="http://etab.ac-montpellier.fr/IE34-16/Docs/Logiciels_Palavas_Maternelle.exe">http://etab.ac-montpellier.fr/IE34-16/Docs/Logiciels_Palavas_Maternelle.exe</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Poisson rouge</b>	X	X	X	Une multitude d'activités en ligne pour les maternelles où l'enfant pourra faire ses propres expériences. Pas de consignes. Lire le mode d'emploi pour comprendre dans quel esprit a été construit ce site. Très riche et intéressant.	<a href="http://www.poissonrouge.com/">http://www.poissonrouge.com/</a>	X
<b>Jeux sur Albums</b>	<b>Jeux de Picandou</b>	X	X	X	Des nombreuses activités en ligne autour des albums de maternelle : mémoires, puzzles, tableaux à double entrée, associations.	<a href="http://materialbum.free.fr/puzzles.htm">http://materialbum.free.fr/puzzles.htm</a>	X
<b>Jeux éducatifs</b>	<b>Le site de Tilou</b>	X	X	X	Des activités en ligne accessibles depuis un château où l'élève clique sur l'activité de son choix : mémoire, nombre, horloge, calcul, lettres, mots, sons et mots.	<a href="http://www.tilou.info/index.html">http://www.tilou.info/index.html</a>	X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Clicouweb</b>	X	X	X	Le site ClicouWeb est un portail d'activités. Il répertorie et classe des sites Web qui proposent des activités en mesure d'accompagner les apprentissages scolaires des élèves de cycle 1 & 2. Il permet aux enseignants d'afficher en page d'accueil leur propre sélection de sites référencés dans l'annuaire, et de la gérer en toute simplicité. Les sites sélectionnés proposent des activités en ligne directement utilisables par des élèves de cycles 1 et 2, à des fins d'accompagnement des apprentissages scolaires, ne contiennent pas ou peu de publicité. Sont donc exclus les sites de jeux, de ressources pour les enseignants, de documents à télécharger, de logiciels à installer, ainsi que tous ceux dont la publicité est prédominante.	<a href="http://clicouweb.net/">http://clicouweb.net/</a>	X
<b>Activités éducatives</b>	<b>Caillou</b>	X	X	X	Une compilation de jeux et d'activités pour les enfants de 3 à 6 ans.	<a href="http://pbskids.org/caillou_french/">http://pbskids.org/caillou_french/</a>	X
<b>Logiciels éducatifs</b>	<b>Logmat</b>	X	X	X	Des animateurs Tice de l'Orne ont réalisé une compilation de logiciels pour des élèves de cycle 1. Ces logiciels sont gratuits. Pour la plupart, ils ont été écrits par des enseignants. Ils s'installent en quelques clics, très simplement, sur autant d'ordinateurs que vous le désirez. Vous disposerez alors de plus d'une quarantaine d'applications, installées en une seule fois. Logmat est utilisable pour la remédiation, l'aide personnalisée, mais aussi dans le cadre habituel de la classe.	<a href="http://www.ac-caen.fr/orne/strap/tice/logmat/setup.exe">http://www.ac-caen.fr/orne/strap/tice/logmat/setup.exe</a>	X
<b>Activités</b>	<b>Caramax</b>	X	X	X	Des jeux éducatifs sonores en ligne pour les élèves de l'école maternelle.	<a href="http://www.caramax.com">http://www.caramax.com</a>	X

