

# BNE Version 2.8.2

## Descriptifs des logiciels

### Accessoires - Bureautique – Multimédia

#### Accessoires

<b>DonnerLaParole</b>	<b>Frédéric Déléchamp</b>	DonnerLaParole est un logiciel qui permet de saisir des mots et des phrases facilement et de les restituer en sons.	libre
-----------------------	---------------------------	---	-------

#### Bureautique

<b>LibreOffice</b>	<b>Communauté du projet LibreOffice</b>	<p>Cette installation automatisée intègre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'<b>extension LireCouleur</b> est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur (accès : panneau latéral droit du traitement de texte)</li> <li>- des « greffons » : <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Grammalecte 0.6.5</b>, correction grammaticale en français</li> <li><b>CropOOo 0.2.1</b>, recadrage aisé d'images dans les différents modules d'OpenOffice (accès : bouton « <b>CropOOo</b> », à gauche dans la barre d'outils)</li> <li><b>ImpressRunner 2.0</b>, ajout du mode slideshow automatique au module présentation (accès : bouton « <b>Set Autostart</b> » ou « <b>Stop Autostart</b> », à droite dans la barre d'outils d'Impress)</li> <li><b>WriterRotationTool 1.0.4</b>, rotation possible des objets « image » dans le module traitement de texte. (accès : bouton « <b>Rotation</b> » à droite dans la barre de dessin, en bas de la fenêtre du traitement de texte)</li> </ul> </li> </ul>	libre
--------------------	---	---	-------

L'alternative libre et gratuite de la suite Microsoft Office ... et qui n'a pas grand chose à lui envier...

#### Internet

<b>Firefox</b>	<b>Communauté du projet Mozilla</b>	Firefox est moins perméable qu'Internet Explorer aux attaques virales et offre de nombreuses fonctionnalités intéressantes Est paramétré pour utiliser Qwant Junior comme moteur de recherche	libre
----------------	-------------------------------------	--	-------

#### Outils

<b>7-Zip</b>	<b>Igor Pavlov</b>	7-Zip est un logiciel permettant de compresser et/ou de décompresser des fichiers.	libre
--------------	--------------------	--	-------

#### Son

<b>Audacity</b>	<b>Communauté du projet Audacity</b>	Audacity est un logiciel de traitement du son gratuit. Il permet d'enregistrer, de jouer, d'importer et d'exporter des données sonores dans plusieurs formats, de traiter les sons, de combiner les pistes et d'ajouter des effets à ses enregistrements.	libre
<b>Freac</b>	<b>Robert Kausch</b>	Freac permet d'enregistrer les pistes audio des disques compacts et de les sauvegarder dans différents formats.	libre

#### Vidéo

<b>Openshot</b>	<b>Jonathan Thomas</b>	OpenShot Video Editor est une application de montage vidéo non-linéaire. Le logiciel est multi-pistes audio / vidéo / image et permet l'utilisation de transitions et d'effets (audio et vidéo)	libre
-----------------	------------------------	---	-------

#### Lecteur multimédia

<b>VLC</b>	<b>Communauté du projet VLC media player</b>	VLC Media Player est un lecteur multimédia qui se présente comme une alternative convaincante face à Windows Media Player et aux nombreux autres programmes utilisant les fondations du lecteur de Microsoft. Il est en mesure de lire les formats audio et vidéo les plus répandus de façon totalement autonome.	libre
------------	--	---	-------

## Image

<b>Diaporama</b> v 3.0.1	<b>Christian Martinez (SoftChris)</b>	Ce logiciel permet de réaliser facilement des présentations de ses photos sous forme de diaporama. Il est possible pour chaque image de régler le temps d'affichage, de choisir un des 127 modèles de transition et d'ajouter un commentaire le cas échéant. Une musique peut être jouée en boucle.	gratuit
<b>Images Actives</b> V 1.0	<b>CRDP Académie de versaille</b>	Dynamiser ses cours par des images interactives ! Des SVT à l'histoire des arts, créer des schémas, tableaux, photos dynamiques où légendes et commentaires sont directement associés aux zones pertinentes de l'image	libre
<b>PhotoFiltre</b>	<b>Antonio Da Cruz</b>	PhotoFiltre est un logiciel de retouche d'images très complet. Il permet d'effectuer des réglages simples ou avancés sur une image et de lui appliquer un large éventail de filtres.	gratuit
<b>Xnview</b>	<b>Pierre-emmanuel Gougelet</b>	XnView est un logiciel permettant de visionner, modifier et convertir des fichiers images. Il permet un enchaînement automatique de traitements sur plusieurs images simultanément.	gratuit
<b>PhotoMosaïque</b> v 1.6	<b>Antonio Da Cruz</b>	PhotoMosaïque permet de créer très simplement et très rapidement des images mosaïques. L'image finale est constituée de milliers de petites images.	gratuit
<b>Refllet</b> v 2.6	<b>Antonio Da Cruz</b>	Refllet permet de générer simplement et rapidement une animation simulant des effets de vague et de reflet d'une image dans l'eau.	gratuit
<b>Scrutico</b> v 2.1	<b>Antonio Da Cruz</b>	Scrutico permet de scanner un répertoire afin de récupérer toutes les icônes présentes sur l'ordinateur sous forme de fichiers ou de ressources. Il permet ensuite de les enregistrer au format ICO, BMP, GIF transparent, TIFF ou Targa.	gratuit
<b>Visioimg</b> V 3.3	<b>Antonio Da Cruz</b>	Visioimg est une visionneuse d'images plutôt destinée au diaporama. Elle permet de personnaliser l'affichage à l'aide des thèmes et gère le défilement automatique de l'image en cas de débordement. Des fonctions de transformation (redimensionnement, symétrie, ...) et de conversion de format sont également disponibles.	gratuit

# Descriptifs des logiciels

## Niveau 1

### Langue

<b>Wismo-contes-dessins animés-jeux</b>	<b>Pascal Vaucher de la Croix, Chantal Teano, Jacques Zürcher</b>	Toujours muni de son baluchon magique, Wismo est un petit lutin qui voyage dans l'univers des contes et des légendes d'Europe, de l'Antiquité jusqu'au 20ème siècle.	site
<b>J'écoute puis j'écris</b>	<b>E. Chenavier F. Mathy C. Thivind</b>	S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.	gratuit
<b>Je lis puis j'écris</b>	<b>E. Chenavier F. Mathy C. Thivind</b>	S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression, une phrase, un texte, un nombre, etc... après les avoir lus et mémorisés.	gratuit

### Langue – Alphabet

<b>alphabetou</b>	<b>Yans</b>	alphabetou est un jeu pour apprendre à reconnaître les lettres de l'alphabet et à reconstituer l'ordre alphabétique.	gratuit
<b>Les mariages</b>	<b>Didier Bigeard</b>	L'enfant doit associer la majuscule et sa minuscule (GS et CP).	gratuit
<b>MajouMinou</b>	<b>Patrick Normand</b>	Quatre exercices : 1- Est ce une majuscule ou une minuscule ? 2-Trouvez la majuscule ou la minuscule d'une lettre. 3- Mettre un mot en majuscule ou en minuscule. 4- Corriger la phrase en rajoutant des lettres majuscules quand c'est nécessaire.	gratuit
<b>Marions les lettres</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Apprentissage du clavier et travail sur l'association lettre majuscule et lettre minuscule. L'enfant choisit une lettre au clavier puis avec les flèches, il déplace la majuscule pour la placer sur la minuscule correspondante tout en contournant des obstacles. Jeu à la fin.	gratuit
<b>Memory des lettres</b>	<b>Lybil Ber</b>	Associer par paires les lettres identiques.	gratuit

### Langue – Discrimination visuelle

<b>A la poste</b>	<b>Didier Bigeard</b>	L'enfant doit repérer le timbre différent des autres (l'intrus) sur chacune des enveloppes proposées. En cas de succès, l'enveloppe est envoyée dans la boîte aux lettres. En cas d'échec, l'enfant passe à l'enveloppe suivante (score final sur 20).	gratuit
<b>L'identique</b>	<b>Didier Bigeard</b>	L'enfant doit retrouver parmi cinq objets celui qui est identique à un modèle donné.	gratuit
<b>L'identique 2</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il faut retrouver parmi 3 dessins celui qui est identique à un modèle donné. Ce programme ressemble au programme l'identique du même auteur, mais avec une petite difficulté supplémentaire : mettre en relation une couleur et un nombre pour retrouver le dessin correspondant au modèle.	gratuit
<b>La mauvaise pierre</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il faut retrouver la pierre qui est différente des quatre autres dans chaque série. Pas toujours facile...	gratuit
<b>Le parfait carreleur</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il reste un carreau à poser au mur. Quel sera le bon parmi tous ceux proposés ?	gratuit
<b>Les bidons</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Déplacer, grâce aux quatre flèches de direction, un gros aimant afin prendre le bidon différent des autres.	gratuit

<b>Les intrus</b>	<b>Didier Bigeard</b>	L'enfant doit repérer puis cliquer dans chaque case sur l'intrus.	gratuit
<b>ouestu</b>	<b>Yans</b>	Owestu est un jeu de memory artistique pour 1 ou 2 joueurs. 6 niveaux de difficulté dont un avec les cartes visibles pour faciliter l'apprentissage.	gratuit
<b>pareil</b>	<b>Yans</b>	Pareil est un jeu de memory où il faut retrouver 2 cartes identiques parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 5 niveaux. Possibilité de jouer en réseau.	gratuit
<b>regardou</b>	<b>Yans</b>	Regardou est un jeu de latéralisation utilisant la souris.	gratuit
<b>sayari</b>	<b>Yans</b>	Sayari est un jeu de memory où il faut retrouver 2 cartes identiques parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 10 niveaux. Possibilité de jouer en réseau.	gratuit

### **Langue – Imagier**

<b>Imagier</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dans cet imagier, l'enfant doit placer une image et trouver l'initiale du nom qui la désigne. En cas de réussite le nom complet s'affiche (GS et CP).	gratuit
<b>Mon imagier</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Apprentissage du clavier et imagier. Pour pouvoir regarder l'illustration d'un des 540 mots proposés, il suffit de le retaper correctement, avec l'aide visuelle ou de mémoire.	gratuit

### **Langue – Outils d'écriture**

<b>Ecritoire</b>	<b>Anne Scolé</b>	Il faut utiliser le clavier pour copier 5 mots dont le modèle est donné. Le modèle est écrit, selon le niveau, en majuscule scripte, en minuscule ou en cursive. Le plus de ce logiciel est de posséder un éditeur qui permet de saisir les 5 mots que vous voulez travailler. ATTENTION, ce logiciels n'est pas installé sur un système 64 bits.	gratuit
<b>Ecrivons</b>	<b>Pierre NOGUER</b>	Ecrivons est un traitement de textes simplifié pour les enfants de cycle 2, c'est-à-dire de 5, voire 4 ans à 8 ans environ. Il ne propose que 3 polices, correspondants aux trois graphies utilisées à l'école maternelle. Par défaut, l'enfant écrit en majuscules d'imprimerie et retrouve donc les lettres du clavier de l'ordinateur. Il peut également choisir de voir et imprimer son texte en scripte ou en écriture liée. Les autres fonctions disponibles sont l'agrandissement et la réduction de la taille du texte.	Service public ware
<b>La machine à écrire</b>	<b>Anne Scolé</b>	C'est un traitement de texte simplifié. Il permet d'écrire avec 3 polices: majuscule scripte, minuscule scripte et cursive en 3 tailles et de passer de l'une à l'autre très facilement. Il permet de copier, coller, effacer tout, sauver au format .txt, importer au format .txt et changer la couleur de fond. Les commandes se présentent sous forme d'icônes avec sons associés. On peut imprimer la partie visible de l'écran.	gratuit

### **Mathématiques**

<b>Bibliothèque virtuelle en mathématiques</b>	<b>Utah State University</b>	Nombreuses applications en ligne	site
--	------------------------------	----------------------------------	------

### **Mathématiques -formes et grandeurs**

<b>Les grenouilles</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Comparer des tailles. Selon la taille, il faut replacer chaque grenouille sur le nénuphar qui lui est destiné. Même quand toutes les grenouilles sont placées, l'enfant a la possibilité d'effectuer des changements avant de valider définitivement.	gratuit
------------------------	-----------------------	---	---------

### **Mathématiques -Logique**

<b>Double entrée</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Compléter par des croix, des tableaux à double entrée suivant des indices. Quatre tableaux au choix	gratuit
----------------------	-----------------------	---	---------

<b>Quadrillage</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Compléter des tableaux à double entrée.	gratuit
<b>Suites logiques</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Compléter des suites logiques avec des formes ou des couleurs.	gratuit
<b>Tableaux</b>	<b>Equipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Tableaux offre un ensemble de situations permettant de travailler les tableaux à double entrée. Il intègre un suivi de chaque élève qui permet de lui proposer automatiquement une difficulté supérieure (l'élève peut choisir de reprendre à un niveau précédent). A l'enseignant de suivre la progression de cet élève en éditant une synthèse.	libre
<b>Rondissimo</b>	<b>ERUN du 53</b>	Puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur.	CC BY-NC-ND
<b>LogiPix</b>	<b>ERUN du 53</b>	Un jeu de logique dans lequel il faut organiser l'évacuation d'un groupe de seize monstres, les uns à la suite des autres.	CC BY-NC-ND
<b>Puzz n road</b>	<b>ERUN du 53</b>	Disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non.	CC BY-NC-ND

## Mathématiques -Quantités et nombres

<b>A la campagne</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Après un tirage aléatoire, remplir les prés avec les animaux correspondant au nombre indiqué. Travail au choix sur les nombres de 1 à 10 ou de 10 à 20.	gratuit
<b>A la mer</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Faire sa valise avant de partir en vacances à la mer. Suivant le nombre d'enfants, il faut prendre le nombre de masques et de palmes nécessaires.	gratuit
<b>A nous les nombres</b>	<b>Equipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Ensemble de plusieurs modules concernant la construction du nombre.	libre
<b>Au jardin</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres . Après un tirage aléatoire, planter les légumes correspondant au nombre indiqué dans les champs. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 et de 10 à 20.	gratuit
<b>Bip</b>	<b>Anne Scolé</b>	Dénombrement et construction de collections. Jeu de plate-forme. Trois niveaux de difficulté: dénombrer avec les constellations du dé, dénombrer de 0 à 4 et ajuster une collection d'objets en ajoutant ou en retirant des éléments. Le joueur a 10 points au début du jeu et perd 1 point à chaque erreur. Tableau des meilleurs scores.	gratuit
<b>Dominos</b>	<b>Lybil Ber</b>	Dénombrement et perception des constellations. Compléter une chaîne domino.	gratuit
<b>La bonne couleur</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et comparaison de nombres. Chaque tableau comporte des séries de deux cartes à comparer. Il faut d'abord repérer la plus forte, prendre son code couleur en cliquant à gauche sur la couleur qui correspond puis en haut dans la bonne case couleur. Il faut ensuite cliquer sur la case où se trouvent les deux cartes qui ont été comparées pour la colorier avec cette même couleur.	gratuit
<b>La bonne table</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Déplacer un personnage et supprimer des fruits et des légumes afin qu'il reste dans chaque emplacement de la grande table le nombre demandé. Eviter de se faire renverser par les voitures qui tournent autour de la table sinon tout est à recommencer. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 ou de 10 à 20. On accède à un jeu après 5 réussites.	gratuit
<b>La course aux nombres</b>	<b>Anna Wilson et Stanislas Dehaene</b>	La course aux nombres est un logiciel développé par l'unité de neuroimagerie cognitive de l'INSERM-CEA. 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. ATTENTION, ce logiciels n'est pas installé sur un système 64 bits.	libre
<b>La girafe</b>	<b>Yans</b>	Additionner. L'enfant doit reconstituer la girafe (tête, cou et corps) tout en veillant à ce que le total des taches" sur le cou et sur le corps corresponde au nombre indiqué sur les pattes."	gratuit
<b>Les bonnes boules</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. L'enfant doit détruire en se déplaçant sur des plates-formes un nombre de billes donné (entre 1 et 20). Chaque tableau comporte quatre plates-formes. L'enfant peut vérifier et corriger ses erreurs. S'il réussit 5 tableaux complets, il peut accéder à un jeu.	gratuit
<b>Les coussins</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Un nombre est écrit au tableau. Il faut mettre sur le tapis le même nombre de coussins. Deux niveaux, avec ou sans l'aide des enfants.	gratuit

<b>Les nombres</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Travail sur les nombres de 1 à 9. L'enfant doit retrouver le nombre qui manque après avoir mélangé les cartes.	gratuit
<b>Les nombres de 1 à 10</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombre. Pour chaque nombre tiré aléatoirement de 1 à 10, l'enfant doit réaliser trois tâches : placer la carte correspondante avec la constellation des doigts de la main, compléter un domino vierge, placer le nombre correspondant d'objets.	gratuit
<b>Les tuiles</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et construction de collections. 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).	gratuit
<b>Mémorydoigts</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Dénombrement et lecture de nombre. Memory sur les nombres de 1 à 10. Chaque carte nombre doit être associée à une carte avec la constellation des doigts de la main. Travail au choix avec 10 ou 20 cartes. Avant le memory, un petit exercice permet à l'enfant de se familiariser avec les cartes.	gratuit

### **Mathématiques -Structuration de l'espace**

<b>A la bonne place</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Se repérer sur un quadrillage. Replacer un objet dans un quadrillage en se référant à la position occupée dans le modèle.	gratuit
<b>Chemin</b>	<b>Equipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Repérer, coder et décoder des cases et des nœuds sur un quadrillage.	libre
<b>Déplacements sur un plan</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Décoder un déplacement sur quadrillage. Faire suivre à un petit pingouin un chemin prédéfini par des flèches de direction.	gratuit
<b>La bonne place</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Se repérer sur un quadrillage. Un nouvel élève arrive dans la classe. Il doit rejoindre sa place en se servant des indices qui sont disposés sur une table.	gratuit
<b>La maison infernale</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Se repérer dans un plan. Sur un panneau publicitaire est entouré un objet. Il faut se placer dans la pièce où il se trouve. Les ascenseurs montent, mais ne descendent pas ! On peut corriger son placement. 10 parcours" différents disponibles."	gratuit
<b>Labyrinthes</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Série de huit labyrinthes. Notre jolie chenille multicolore voudrait bien retrouver sa pomme pour pouvoir la manger.	gratuit
<b>LaTortue</b>	<b>Philippe Hénaff et Philippe Tanguy</b>	Si le logiciel permet de dessiner, librement ou avec des contraintes, des formes géométriques grâce au pointeur graphique, il offre aussi 6 niveaux de jeu qui proposent des petites situations problèmes liées aux déplacements d'un objet dans un plan.	libre
<b>Le petit Poucet</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Déplacements sur quadrillage. Le Petit Poucet doit semer des cailloux pour indiquer à l'animal le chemin le plus court pour pouvoir prendre sa nourriture. Le droit à l'erreur n'est pas permis.	gratuit
<b>gigirusti</b>	<b>Yans</b>	gigirusti est un jeu pour apprendre à reconstituer des images à trous.	gratuit
<b>Les puzzles</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Reconstituer des puzzles de 12 pièces par glisser-déposer. Avec ou sans modèle.	gratuit
<b>Les puzzles de Zébulon</b>	<b>Anne Scolé</b>	5 puzzles de 12 à 15 pièces. Les déplacements des pièces se font à la souris. Le joueur dispose au départ d'un capital de 10 points et perd 1 point chaque fois qu'il pose une pièce au mauvais endroit. Si la pièce est bien posée, une musique est jouée. A la fin de chaque puzzle on revient au menu après avoir enregistré son nom dans la table des meilleurs scores.	gratuit
<b>meltout</b>	<b>Yans</b>	Meltout est un jeu pour apprendre à reconstituer des images coupées en deux.	gratuit
<b>PuzMath</b>	<b>Christian Vinent et Pierre Thiollière</b>	PUZ-MAT est un générateur de puzzles pour la maternelle et le cycle 2. A partir de n'importe quelle image ou photo scannée, réaliser facilement un puzzle de 4 à 36 pièces, avec ou sans modèle, avec ou sans rotation des pièces, jouer à l'écran, ou bien l'imprimer à la taille de son choix pour en faire un puzzle en carton.	gratuit
<b>Tam Gram Meuh</b>	<b>Christian Vinent</b>	Tan Gram Meuh est un logiciel d'initiation au célèbre puzzle permettant: la résolution de problèmes, la création de nouveaux problèmes, l'échange de problèmes par e-mail.	CC
<b>Tangram1</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Une série de tangrams concernant les nombres, les lettres de l'alphabet et les maisons.	gratuit
<b>Tangram2</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Une série de tangrams concernant des animaux et des personnages.	gratuit



<b>Tangram 3</b>	<b>Mark Overmars</b>	Reconstitution de tangram (4 niveaux de difficultés);un éditeur permet de modifier les tangrams existants ou d'en créer d'autres (en anglais).	gratuit
<b>Coloriage symétrique</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Colorier une figure symétrique à une autre par rapport à un axe vertical ou horizontal.	gratuit
<b>Les boules symétriques</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Placer les boules manquantes d'un plateau de jeu par rapport à un axe de symétrie horizontal.	gratuit
<b>Les châteaux</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Terminer la construction des châteaux en respectant la symétrie par rapport à un axe vertical.	gratuit
<b>Les papillons</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Chacune des 8 planches présente 6 papillons dont les ailes ont été interverties, il faut donc rendre à chaque papillon ses bonnes ailes. Chaque moitié de papillon doit être symétrique à l'autre (axe vertical).	gratuit
<b>Les poissons</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Reconstituer des poissons par symétrie axiale horizontale.	gratuit
<b>Pavages symétriques</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Colorier les cases d'un quadrillage symétrique par rapport à un axe vertical.	gratuit

### Outils de dessin

<b>Dessin</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Création de dessins mais les outils mis à disposition restent très modestes et ne permettent ni l'enregistrement ni l'impression.	gratuit
<b>SimplePaint</b>	<b>Johannes Wallroth</b>	Tous les outils de base pour dessiner sur son ordinateur.	gratuit
<b>Tuxpaint</b>	<b>Communauté du projet Tuxpaint</b>	Programme de dessin pour les jeunes enfants. Il possède une interface simple et amusante donnant accès à de nombreux outils et cliparts. À la différence des programmes de dessin avancés, il a des fonctionnalités limitées. Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés.	libre

### Usage de l'ordinateur

<b>Coursouris</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Apprentissage de l'utilisation de la souris.	gratuit
<b>grabouille</b>	<b>Développeurs du projet Grabouille</b>	Grabouille est un logiciel qui permet de dessiner très simplement grâce à la souris et au clavier. Faire la combinaison de touches CTRL+e pour sortir du logiciel.	libre
<b>L'as du clic</b>	<b>Didier Bigeard</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.	gratuit
<b>Mulot</b>	<b>André Connes</b>	Mulot est dédié à l'apprentissage de la motricité fine avec la souris (TPS et PS de maternelle et pour les débutants).	libre
<b>Souriklik</b>	<b>Anne Scolé</b>	Les 3-5 ans qui débutent au clavier pourront apprendre, sous forme d'un jeu, à déplacer la souris, à cliquer et à double-cliquer. Le jeu est composé de 4 parties et de nombreux tableaux différents.	gratuit

### Outils pluridisciplinaires

<b>Gcompris</b>	<b>Bruno Coudoin</b>	Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Les domaines suivants sont abordés: découverte de l'ordinateur, révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, la symétrie, les sciences, la géographie, des casses têtes, des exercices d'entraînement à la lecture...Attention la version windows est bridée, celle de Linux est entièrement accessible.	libre
<b>Le petit vélo rouge</b>	<b>Marielle et Luc</b>	Des activités en ligne adaptées aux plus petits.	site
<b>Les jeux de Lulu le lutin malin</b>	<b>Régine BD</b>	Les jeux de Lulu vous proposent une gamme de jeux ludiques et pédagogiques en ligne pour enfants de 4 à 12 ans et plus : logique, nombre, memory, puzzle, quiz, orientation...	site
<b>TIBAO</b>	<b>Grégory Korzeniowski</b>	Jeux, animations, concours de dessin et sélection de livres et cédéroms sur le thème de l'Afrique.	site
<b>Lakanal.net</b>	<b>Marc Bouvier</b>	Le but de ces exercices en ligne est de permettre à chaque enfant de retravailler les compétences qui sont en cours d'acquisition, de revoir certaines compétences acquises depuis un certain temps et de découvrir de nouvelles compétences à acquérir à l'issue du cycle 2.	site
<b>Childsplay</b>	<b>Développeurs de Schoolsplay</b>	Childsplay est une suite de jeux éducatifs. Il contient des activités variées de type memory, manipulation du clavier, reconnaissance image / son...	libre

# Descriptifs des logiciels

## Niveau 2

### Langue

<b>J'écoute puis j'écris</b>	<b>E. Chenavier F. Mathy C. Thivind</b>	S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.	gratuit
<b>Je lis puis j'écris</b>	<b>E. Chenavier F. Mathy C. Thivind</b>	S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression, une phrase, un texte, un nombre, etc... après les avoir lus et mémorisés.	gratuit
<b>Le Français en ligne</b>	<b>Pascal Dussausaye</b>	Des activités interactives et auto correctives.	site
<b>CCDMD</b>	<b>Centre Collégial de Développement de Matériel Didactique</b>	Site canadien - Exercices interactifs en ligne	site

### Langue – Conjugaison

<b>Conjuguer à l'imparfait</b>	<b>Didier Bigeard</b>	conjuguer à l'imparfait les verbes en "-ger" et "-cer".	gratuit
<b>Conjuguer au futur</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Conjuguer des verbes particuliers au futur. Verbes pouvoir, envoyer, courir, ... et du 1er groupe.	gratuit
<b>Conjuguer au présent</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Conjuguer au présent à partir du verbe et du pronom. Accès à un jeu si 20 bonnes réponses .	gratuit
<b>Infinitif et groupe</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Après avoir saisi la phrase proposée, retrouver son verbe , écrire son infinitif et donner son groupe. Une aide sous la forme d'un rappel des règles de classement des verbes est accessible à tout moment.	gratuit
<b>La bonne météorite</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Les terminaisons particulières du présent (je, tu, il). Verbes en -er, -ir, -oir, -re, -dre, -indre, -soudre, valoir, pouvoir, vouloir, ...	gratuit
<b>Les verbes</b>	<b>Site</b>	Conjuguer en ligne de plus de 12000 verbes français.	
<b>Les infinitifs</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Reconnaître le verbe conjugué et écrire son infinitif.	gratuit
<b>Voyage dans le temps</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Déterminer le temps du verbe dans la phrase : passé, présent ou futur. Interface ludique. 20 bonnes réponses : un jeu.	gratuit

### Langue – Grammaire

<b>COD et COI</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Trouver le groupe de mots COD ou COI dans la phrase puis préciser sa nature. Interface ludique.	gratuit
<b>Compléments circonstanciels</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Une phrase est donnée. Il faut en extraire le complément circonstanciel, et indiquer ensuite s'il est de temps, de lieu, ou de manière. On peut rentrer ses propres phrases.	gratuit

### Langue – Lecture

<b>Abalect</b>	<b>Philippe Chevé</b>	Logiciel de lecture, comprenant des exercices de compréhension, de remise en ordre de phrases, permettant d'intégrer ses propres textes.	gratuit
<b>Aller</b>	<b>David Lucardi</b>	Logiciel d'entraînement à la lecture qui se compose d'un éditeur permettant de créer ou de modifier des exercices et de différents modules d'exercices : closure, reconstitution ... que l'on peut paramétrer grâce au menu réglages". Il permet également de travailler dans des domaines plus précis : structures grammaticales.	libre
<b>Associations</b>	<b>David Lucardi</b>	Ensemble de petits programmes pour travailler sur entendre, reconnaître, voir, combiner, écrire. Travail sur des images, des étiquettes, des syllabes ou des lettres. Les mots sont regroupés dans des catégories. Possibilité de créer de nouvelles catégories, de nouvelles images et de nouveaux mots. Cycle 2 plutôt dédié CP.	libre



<b>La folie de Titours</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	L'auteur dit : Superbe livre aux images 3D... avec choix de questions de lecture ou non !!! 1 question aléatoire sur 5 à chaque écran et 10 écrans, donc près de 10 MILLIONS de combinaisons possibles !	gratuit
<b>lecture (1)</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Choisir un personnage dans une série en comptant 8 en se référant à la description donnée.	gratuit
<b>lecture (2)</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Choisir un personnage dans une série en comptant 8 en se référant à la description donnée. Des descriptifs de personnages plus complexes que dans Lecture (1).	gratuit
<b>Lexique</b>	<b>David Lucardi</b>	Ce logiciel est conçu comme un outil d'étayage pour aider à l'acquisition du lexique à partir de la moyenne section : découvrir des entrées lexicales déjà abordées sous forme d'un "imagier", nommer mentalement ou oralement le mot ou l'expression associée à l'image, puis contrôler sa formulation, désigner l'image correspondant au mot ou à l'expression entendue.	libre
<b>ouestu</b>	<b>Yans</b>	Ouestu est un jeu de memory artistique pour 1 ou 2 joueurs. 6 niveaux de difficulté dont un avec les cartes visibles pour faciliter l'apprentissage.	gratuit
<b>pareil</b>	<b>Yans</b>	Pareil est un jeu de memory où il faut retrouver 2 cartes identiques parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 5 niveaux. Possibilité de jouer en réseau.	gratuit
<b>regardou</b>	<b>Yans</b>	Regardou est un jeu de latéralisation utilisant la souris.	gratuit
<b>sayari</b>	<b>Yans</b>	Sayari est un jeu de memory où il faut retrouver 2 cartes identiques parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 10 niveaux. Possibilité de jouer en réseau.	gratuit

### Langue – Orthographe

<b>a ou à</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Choisir entre a et à en fonction de la phrase proposée. Très ludique et en cas de victoire (10 réponses justes) un jeu est proposé .	gratuit
<b>Memo pluriels</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Jeu de memory sur les pluriels irréguliers de certains mots. On peut jouer avec ou sans chronomètre, avec 20 ou 30 mots.	gratuit
<b>On ou ont</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Choisir entre on et ont en fonction de la phrase proposée. Très ludique et en cas de victoire (20 réponses justes) un petit jeu est proposé.	gratuit
<b>Pendu (1)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Jeu traditionnel du pendu. Il s'agit de retrouver le mot mystère en se servant de la définition proposée. On joue contre l'ordinateur.	gratuit
<b>Pendu (2)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Jeu traditionnel du pendu. Il s'agit de retrouver le mot mystère en se servant de la définition proposée. On joue contre l'ordinateur.	gratuit
<b>Pendu ouvert</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Jeu traditionnel du pendu. Se joue à deux. Le premier joueur saisit son mot, le deuxième doit le retrouver.	gratuit
<b>pluriel (1)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Trouver le pluriel des mots proposés ( mots en -(e)au, - ou, -eu). Une aide est proposée sous la forme d'un rappel de la règle. En cas de succès, un petit jeu est proposé.	gratuit
<b>pluriel (2)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Trouver le pluriel irrégulier de certains mots. Au bout de 20 bonnes réponses un petit jeu est proposé.	gratuit
<b>s ou ss</b>	<b>Didier Bigeard</b>	En fonction du groupe nominal proposé, il faut écrire la bonne graphie du phonème [s]. (s,ss,t,x,c,ç)	gratuit
<b>Son ou sont</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Choisir entre son et sont en fonction de la phrase proposée. Très ludique, en cas de victoire (20 réponses justes) le jeu proposé va beaucoup plaire.	gratuit

### Langue – Vocabulaire

<b>Ordre alphabétique (1)</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Apprentissage de l'ordre alphabétique (pour apprendre à utiliser un dictionnaire).	gratuit
<b>Ordre alphabétique (2)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Apprentissage de l'ordre alphabétique (pour apprendre à utiliser un dictionnaire).	gratuit

## Outils d'écriture

<b>Écrivons</b>	<b>Pierre NOGUER</b>	Ecrivons est un traitement de textes simplifié pour les enfants de cycle 2, c'est-à-dire de 5, voire 4 ans à 8 ans environ. Il ne propose que 3 polices, correspondants aux trois graphies utilisées à l'école maternelle. Par défaut, l'enfant écrit en majuscules d'imprimerie et retrouve donc les lettres du clavier de l'ordinateur. Il peut également choisir de voir et imprimer son texte en scripte ou en écriture liée. Les autres fonctions disponibles sont l'agrandissement et la réduction de la taille du texte.	libre
-----------------	----------------------	---	-------

## Mathématiques

<b>Le Matou matheux</b>	<b>L'équipe de Matou matheux</b>	Exercices, animations et énigmes mathématiques interactifs pour les 6-16 ans	Site Creative Commons
<b>Le Kangourou des Mathématiques</b>	<b>L'équipe de Kangourou</b>	Le Kangourou des mathématiques est un concours proposé aux élèves chaque année mais aussi un site original où l'on trouve de multiples documents et jeux interactifs.	site
<b>Activités en ligne grâce à Géogébra</b>	<b>Daniel Mentrard</b>	Exercices en ligne conçus avec Géogébra	site
<b>Récréomath</b>	<b>Charles-É. Jean</b>	Site est consacré aux mathématiques récréatives. Il contient une banque de problèmes récréatifs et une banque d'outils mathématiques.	site
<b>Bibliothèque virtuelle en mathématiques</b>	<b>Utah State University</b>	Nombreuses applications en ligne	site

## Mathématiques- Calcul

<b>Abacalc</b>	<b>Philippe Chevé</b>	Le logiciel propose de revoir systématiquement les techniques opératoires de base.	gratuit
<b>ackli</b>	<b>Yans</b>	Ackli est un jeu d'arcade pour apprendre les multiples et les tables de multiplications.	gratuit
<b>Additions</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Calculer des additions en ligne à trois termes (nombres inférieurs à 1000). Accès à un petit jeu si 20 bonnes réponses.	gratuit
<b>Atoumath</b>	<b>Jean Marc Bassetti</b>	Logiciel permettant le calcul rapide (additions, soustractions) avec une fonction chronomètre et différents niveaux de difficulté, permettant aussi la révision des tables, la recherche de complémentaire à... , le quotient et le reste de la division. Le logiciel permet l'impression des résultats mais ne permet pas une gestion individualisée et nominative des progrès.	gratuit
<b>Boule plus</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Résoudre des additions. Pour progresser dans l'aventure, sur un jeu de plate-formes, l'enfant doit résoudre des additions.	gratuit
<b>Calcul</b>	<b>Yann Rolland</b>	Logiciel de calcul pour le cycle 2 et le cycle 3. Ce logiciel simple d'emploi propose une série d'activités d'entraînement au calcul.	gratuit
<b>Calcul mental</b>	<b>Philippe Cadaugade</b>	Calcul mental est un logiciel développé sur la base du logiciel Calcul réfléchi de David Lucardi. Il propose d'exercer les enfants à des activités de calcul mental	libre
<b>Calcul réfléchi</b>	<b>Equipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Le logiciel propose différentes activités de calcul réfléchi, organisées par différents types d'opération et suivant une progression des difficultés. Il comporte un éditeur, est paramétrable et propose deux outils de suivi : une fiche "bilan synthétique sommatif", une fiche détaillée pour l'analyse des difficultés.	libre
<b>calcul@TICE</b>	<b>équipe de calcul@TICE</b>	A l'heure des 15 minutes quotidiennes de calcul mental, le recours aux ressources en ligne est un atout de diversification et de différenciation.	site
<b>Calculatrice grands entiers</b>	<b>David Lefebvre</b>	Permet de réaliser différents calculs sur de grands entiers.	gratuit
<b>Calculs</b>	<b>JL Sendral</b>	Le logiciel se compose d'éditeurs permettant de créer des scénarii : calcul mental, calcul approché, calcul en arbre, calcul "d'équations", calcul de quotient, calcul sur bande numérique. Bilan individuel et par classe/groupe de l'élève	libre
<b>chito</b>	<b>Yans</b>	Apprendre les tables de multiplications. Il faut retrouver la paire de cartes adéquate parmi des cartes semblables dans un temps imparti. 3 niveaux.	gratuit

<b>Fubuki</b>	<b>Communauté du projet abuledu</b>	Le Fubuki consiste à placer une liste de nombres dans une grille 3×3 de façon à obtenir, par additions successives, le résultat indiqué sur chacune des lignes, chacune des colonnes.	libre
<b>Jeu de l'oie</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Revoir ses tables de multiplication. Se joue à deux.	gratuit
<b>L'aventure des maths</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Réviser ses tables de multiplication en parcourant un jeu de plate forme.	gratuit
<b>La bataille des opérations</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Additionner et soustraire des nombres.	gratuit
<b>La pyramide Maya</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Calculer mentalement des additions. On escalade la pyramide si les bons calculs sont trouvés.	gratuit
<b>Le compte est bon (1)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Revoir ses additions, ses soustractions et ses multiplications en s'amusant au compte est bon.	gratuit
<b>Le labyrinthe des nombres</b>	<b>David Lefebvre</b>	Un logiciel très simple mais redoutablement efficace pour travailler et apprendre les tables d'addition. Il est conçu pour travailler avec un poste individuel ou, mieux encore, en classe avec un TBI.	gratuit
<b>Les bons chemins</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Additionner, soustraire et multiplier tout en s'amusant à un jeu de plate forme.	gratuit
<b>Les carreaux</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Mémoriser les tables de multiplications. Objectif : réussir un sans faute.	gratuit
<b>Les dinosaures</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Calculer des additions en ligne (nombres inférieurs à 100). Accès à un petit jeu au bout de 20 bonnes réponses.	gratuit
<b>Les divisions</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Résoudre des divisions mentalement . Pour parvenir au bout de l'aventure, sur un jeu de plate-forme, l'enfant doit résoudre des divisions simples qui lui permettent de libérer le personnage.	gratuit
<b>Les parachutes</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Calculer des additions en ligne.	gratuit
<b>Les tables de Merlin</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Maîtriser les tables de multiplication. Donner les réponses aux tables de multiplications posées par Merlin l'Enchanteur, pour vaincre l'ordinateur. Jeu accessible si très rapide!	gratuit
<b>Mathador Chrono</b>	<b>Canopé</b>	Chrono est LE jeu pour tous ceux qui aiment le calcul mental et qui en redemandent ! Contre la montre, seul ou à plusieurs	site
<b>Nombre cible</b>	<b>André Connes</b>	Faire prendre conscience aux élèves qu'il est souvent possible et utile de prévoir le résultat d'une action non encore réalisée. Dans le cadre du jeu utilisé ici, seule une stratégie basée sur l'anticipation est efficace.	libre
<b>Opérations</b>	<b>JL Sendral</b>	C'est un logiciel pour apprendre à poser correctement une opération et à gérer la retenue de manière explicite. Le logiciel se compose d'un éditeur permettant de créer des scénarios qui constituent les opérations qui sont mises à la disposition des enfants (additions, soustractions, multiplications).	libre
<b>Primaths</b>	<b>Académie de Dijon</b>	Exerciseur en ligne, complètement paramétrable : opérations, type de calcul (posé ou mental), nombre de tables prises en compte, temps alloué, enregistrement des élèves, sauvegarde de leurs performances.	
<b>Tables</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Mémoriser les tables de multiplication.	gratuit
<b>Tour 1</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Retrouver un nombre et sa décomposition additive associée.	gratuit
<b>Tour 2</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Pour mieux comprendre la structuration des nombres entiers. Ajouter, enlever.	gratuit
<b>TuxMath</b>	<b>développeurs de Tux4Kids Équipe du projet Framakey</b>	TuxMath est un petit logiciel de calcul mental très ludique. Le principe est simple : il suffit de rentrer le résultat d'une opération afin de la détruire avant qu'elle n'atteigne le sol. Le niveau de jeu est cependant assez élevé et les résultats sont parfois ardues : $72 \times 7 = ?$ (en moins de 5s ).	libre

### **Mathématiques- Connaissance des nombres**

<b>Achats en euros (1)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Composer une somme en euros avec un nombre minimal de pièces et de billets.	gratuit
<b>Achats en euros (2)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Composer une somme à l'aide d'un nombre minimal de pièces et de billets en euros.	gratuit
<b>Achats en euros</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Composer une somme à l'aide d'un nombre minimal de pièces et de billets en	gratuit

<b>(3)</b>		euros.	
<b>Classer des nombres</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Classer les nombres de 0 à 100 (niveau 1) et de 100 à 1000 (niveau 2) par glisser déposer.	gratuit
<b>Comparer des nombres</b>	<b>Philippe Cizaire</b>	Ranger les nombres de 0 à 1000. 2 niveaux: de 0 à 99, de 100 à 1000	gratuit
<b>Contour</b>	<b>André Connes</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.	libre
<b>Décimo</b>	<b>Marco Menei</b>	Décimo est un logiciel qui permet de travailler le passage, pour un nombre décimal, d'une écriture fractionnaire (fractions décimales) à une écriture à virgule.	gratuit
<b>Fractions (1)</b>	<b>Marco Menei</b>	Comparer des aires au moyen de fractions simples. Difficulté : Au niveau 2, les aires à comparer ne font pas partie de la même figure. L'élève doit comparer deux figures, la figure B représentant arbitrairement une unité variable au cours de l'exercice. Il s'agit alors d'indiquer l'aire de la figure A sous la forme d'une fraction.	gratuit
<b>Fractions (2)</b>	<b>Marco Menei</b>	Après avoir donné la fraction correspondant à une partie d'une unité, l'élève doit utiliser une unité divisée de différentes façons (en dixièmes, quarts, tiers et demis) pour mesurer un segment et donner la réponse sous la forme d'une fraction. Il existe deux niveaux de difficultés : au niveau 2, l'élève ne dispose que d'une seule unité graduée pour mesurer les segments de longueur supérieure à une unité, il doit donc utiliser une autre unité non graduée.	gratuit
<b>Les flacons</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Associer chaque nombre ( de 0 à plus de 1 000 000) à sa décomposition sous forme multiplicative. Accès à un petit jeu si 10 bonnes réponses.	gratuit
<b>Mes p'tits euros</b>	<b>Georges Jacquemettaz</b>	Découverte des pièces et des billets en Euro. Préparer et rendre la monnaie, préparer des billets et rendre des billets, compter de l'argent.	gratuit
<b>Mon premier chéquier</b>	<b>Lybil Ber</b>	Mon premier chéquier est un simulateur d'écriture de chèque en lettre. L'élève doit déplacer les mots sur le chèque pour former, en toutes lettres, la valeur du chèque tirée aléatoirement. ATTENTION, ce logiciels n'est pas installé sur un système 64 bits.	gratuit
<b>Monnaie (1)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il s'agit de rendre la monnaie sur un achat en utilisant le moins de pièces ou de billets possibles.	gratuit
<b>Monnaie (2)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il s'agit de rendre la monnaie sur un achat en utilisant le moins de pièces ou de billets possibles. Utilisation des décimaux (centimes d'euro).	gratuit
<b>Monnaie (3)</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Il s'agit de choisir les billets et les pièces correspondant à une somme donnée. Possibilité de choisir des sommes avec ou sans les centimes.	gratuit
<b>Numération romaine</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Etude de la numération romaine: rappel des règles de numération, passage d'un système à un autre, lecture de nombres, rangement...	gratuit
<b>Spirales (visualiseur)</b>	<b>David Lefebvre</b>	Un petit logiciel vous permettant de projeter sur l'écran ou le TNI une spirale des nombres (de 1 à 69) avec plusieurs options : tous les nombres affichés, vide, certains nombres seulement. Beaucoup d'activités sont possibles, toutes permettant construction du nombre et travail du passage à la dizaine.	gratuit
<b>Spirales des nombres</b>	<b>David Lefebvre</b>	Une verso complète de Spirales (tous les exercices) pour travailler sur un poste individuel ou, mieux encore, en classe avec un TNI.	gratuit
<b>Suites</b>	<b>David Lucardi</b>	Suites est un logiciel destiné à travailler en numération sur les suites de nombres (entiers, décimaux) arithmétiques et géométriques ou monotones irrégulières, dénommées "aléatoires", la décomposition des nombres et les écritures numériques. Il s'agit de trouver le bon chemin en se déplaçant avec les touches fléchées du clavier, dans une grille de nombres. Un éditeur d'exercices est proposé ainsi qu'un bilan de suivi de chaque élève.	libre

## Mathématiques- Espace et géométrie

<b>GeoGebra</b>	<b>Communauté du projet GeoGebra</b>	Logiciel libre pour enseigner et apprendre les mathématiques. Géométrie dynamique, algèbre et calcul analytique.	libre
<b>Le bon archéologue</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage.	gratuit
<b>Le dessinateur</b>	<b>Jean-Philippe Blaise</b>	Outil pour réaliser des dessins géométriques. L'élève donne une consigne de tracé, l'ordinateur l'exécute. Les tracés peuvent ensuite être modifiés dynamiquement.	libre
<b>Les poissons</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Reconstituer des poissons par symétrie axiale horizontale.	gratuit
<b>Pavages symétriques</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Colorier les cases d'un quadrillage symétrique par rapport à un axe vertical.	gratuit
<b>Quadrillage</b>	<b>Yvan Pujol</b>	Reproduction de figures géométriques sur plusieurs quadrillages.	gratuit
<b>Symétrie axiale</b>	<b>Yvan Pujol</b>	Reproduction de figures symétriques sur quadrillage par rapport à un axe vertical ou horizontal en suivant un modèle défini ou librement.	gratuit
<b>Trace en poche sur Internet</b>	<b>équipe de trace en poche</b>	TracenPoche est un logiciel de géométrie dynamique utilisable sur Internet ou en local. C'est un projet de Sésamath, et un module de l'ensemble MathenPoche. TracenPoche est prévu pour être utilisé par tout curieux de la chose géométrique qui, en faisant bouger, voit apparaître des propriétés de la figure.	Libre Site
<b>Trace en poche sur l'ordinateur</b>	<b>équipe de trace en poche</b>	TracenPoche est un logiciel de géométrie dynamique utilisable sur Internet ou en local. C'est un projet de Sésamath, et un module de l'ensemble MathenPoche. TracenPoche est prévu pour être utilisé par tout curieux de la chose géométrique qui, en faisant bouger, voit apparaître des propriétés de la figure.	libre

## Mathématiques- Grandeurs et mesures

<b>Mesure de périmètres</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Mesurer les périmètres de figures à l'aide de règles déplaçables.	gratuit
-----------------------------	-----------------------	---	---------

## Mathématiques- Logique

<b>Double entrée</b>	<b>Didier Bigeard</b>	Compléter par des croix, des tableaux à double entrée suivant des indices. Quatre tableaux au choix.	gratuit
<b>Tableaux</b>	<b>Communauté du projet abuledu</b>	Tableau offre un ensemble de situations permettant de travailler les tableaux à double entrée. Il intègre un suivi de chaque élève qui permet de lui proposer automatiquement une difficulté supérieure (l'élève peut choisir de reprendre à un niveau précédent), à l'enseignant de suivre la progression de cet élève en éditant une synthèse.	libre
<b>Rondissimo</b>	<b>ERUN du 53</b>	Puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
<b>Puzz n road</b>	<b>ERUN du 53</b>	Disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
<b>LogiPix</b>	<b>ERUN du 53</b>	Un jeu de logique dans lequel il faut organiser l'évacuation d'un groupe de seize monstres, les uns à la suite des autres.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

## Mathématiques- Résolution de problèmes

<b>4stAttack (Puissance 4)</b>	<b>développeurs de forcedattack Framakey</b>	4stAttack (Puissance 4) est la version informatisée du célèbre jeu du même nom.	libre
<b>PouetChess (Jeu d'échecs)</b>	<b>développeurs de pouetchess Framakey</b>	PouetChess est un jeu d'échecs en 3D disposant d'une interface graphique soignée.	libre
<b>Problèmes</b>	<b>David Lucardi</b>	Ce logiciel a été conçu pour proposer des situations d'apprentissage ou d'étayage concernant l'exploitation des données numériques au cycle 2 : situations de dénombrement, addition ou soustraction pour évaluer la diminution ou l'augmentation d'une quantité, réunion de deux quantités, représentation par une ligne graduée, réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques.	libre
<b>Sudoku</b>	<b>Équipe de portableapps.com</b>	Sudoku est la version numérique du fameux jeu sur papier.	libre

## Mathématiques- Programmation

<b>LightBot</b>	<b>Computer Science Education Week et Code Studio</b>	Initiation à la programmation	site
<b>Scratch 2 et 3</b>	<b>groupe Lifelong Kindergarten au MIT Media Lab</b>	Programmer ses propres histoires interactives, ses jeux et animations - et partager ses créations avec d'autres au sein de la communauté en ligne.	Site libre
<b>Code Studio</b>	<b>Code Studio</b>	Initiation à la programmation	site
<b>Campus Junior</b>	<b>Fondation Samsung pour l'enseignement</b>	Zoé, Sam et Misso dans des vidéos amusantes pour apprendre à utiliser Scratch et programmer	site
<b>Tuxbot 2.0</b>	<b>Groupe RUN 53 1er degré</b>	Programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu.	libre
<b>Géotortue 3</b>	<b>IREM Paris-Nord</b>	GéoTortue est un logiciel inspiré du langage LOGO pour enseigner les mathématiques et l'algorithmique.	libre

## Outils de dessin

<b>Tuxpaint</b>	<b>Communauté du projet Tuxpaint Framakey</b>	Programme de dessin pour les jeunes enfants. Il possède une interface simple et amusante donnant accès à de nombreux outils et cliparts. À la différence des programmes de dessin avancés, il a des fonctionnalités limitées. Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés.	libre
-----------------	---	--	-------



## Outils disciplinaires

<b>Celestia</b>	<b>Celestia Development Team</b>	Celestia permet d'explorer l'espace en temps réel et en trois dimensions. On se déplace dans l'univers grâce à la souris qui pilote le zoom (molette), l'orientation et les déplacements latéraux (boutons droit et gauche).	libre
<b>Apprendre les départements</b>	<b>Christian BRUN</b>	Apprendre à situer les départements en les situant sur une carte. QUIZZ intégré pour un meilleur apprentissage.	gratuit
<b>Apprendre les pays du monde</b>	<b>Christian BRUN</b>	Apprendre à situer les pays en les situant sur une carte. QUIZZ intégré pour un meilleur apprentissage	gratuit
<b>Géoportail</b>	<b>IGN</b>	le portail national de la connaissance du territoire mis en œuvre par l'IGN	site
<b>Dactylo</b>	<b>Gérard Le Du</b>	Didacticiel d'apprentissage du clavier. Exercices répartis en 19 niveaux. Enregistre la vitesse de frappe et le nombre d'erreurs.	gratuit

## Outils pluridisciplinaires

<b>Exercices Aleccor</b>	<b>Jean-Georges Cloarec</b>	Les exOOOs sont des exercices éducatifs libres et gratuits conçus à partir de macros-procédures sous OpenOffice.org. Ces exercices sont auto-correctifs. Ils sont utilisables dans le cadre d'un travail individualisé et personnalisé.	Creative Commons
<b>CNDP-Les fondamentaux</b>	<b>Canopé</b>	Des films d'animation pour favoriser, de façon ludique, l'acquisition des notions fondamentales de l'école élémentaire	site
<b>Clic ! Ma Classe ?</b>		Activités en ligne et exercices à télécharger en français et mathématiques pour le cycle 2	site
<b>Lakanal.net</b>	<b>Marc Bouvier</b>	Le but de ces exercices en ligne est de permettre à chaque enfant de retravailler les compétences qui sont en cours d'acquisition, de revoir certaines compétences acquises depuis un certain temps et de découvrir de nouvelles compétences à acquérir à l'issue du cycle 2.	site
<b>Je réfléchis puis j'écris</b>	<b>E. Chenavier F. Mathy C. Thivind</b>	Saisir précisément une réponse (mot, expression, phrase, nombre, etc...) en respectant une consigne.	gratuit
<b>La base numérique des savoirs du Rhône</b>	<b>Centre d'Expérimentation Multimédia Erasme</b>	Des animations flash répertoriées par thèmes : éducation à la santé, environnement, sciences de la vie et de la terre, histoire, physique, chimie et divers.	site
<b>LearningApps</b>	<b>Pädagogische Hochschule PHBern</b>	Site visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen de petits modules interactifs.	site
<b>Leçons et exercices interactifs au fondamental</b>	<b>Michel Neroucheff</b>	Série de questionnaires interactifs en ligne comportant des questions sur les connaissances en sciences, mathématiques, français, vocabulaire, sécurité routière, géographie et histoire... Attention, c'est un site belge (les références géographiques et historiques, entre autres, ne correspondent pas forcément à nos IO).	site
<b>Les jeux de Lulu le lutin malin</b>	<b>Régine BD</b>	Les jeux de Lulu vous proposent une gamme de jeux ludiques et pédagogiques en ligne pour enfants de 4 à 12 ans et plus : logique, nombre, memory, puzzle, quiz, orientation...	site
<b>Sebran</b>	<b>Marianne Wartoft Équipe du projet Framakey</b>	Apprentissage des lettres et des nombres. Les enfants peuvent jouer au 'Pendou', au 'Mémoire' et à 'Pluie de lettres' ou apprendre les maths avec 'Addition', 'Soustraction' et 'Multiplication'.	gratuit
<b>Logiciels Educatifs.fr</b>	<b>Équipe de LogicielsEducatifs.fr</b>	Les activités présentées ont pour objectif d'aider les élèves dans leurs apprentissages scolaires. Elles concernent principalement le français et les mathématiques. Une grande partie des jeux permettent de varier la difficulté en fonction du niveau de l'élève. (Tous les niveaux)	site
<b>Pepit</b>	<b>J-M Rogge P-A Caille</b>	Des exercices éducatifs pour tous	site
<b>Des Outils Pour La Classe</b>	<b>MiCetF</b>	De multiples ressources en ligne pour la classe.	site
<b>Université de Calgary</b>	<b>Université de Calgary</b>	Site qui propose des QCM, des jeux de mémoire, des exercices à trous, des vrai ou faux, des mots mêlés... autour de la langue française	site

<b>Vikidia, l'encyclopédie des 8-13 ans</b>	<b>Communauté du Wiki</b>	Vikidia est un projet qui vise à réaliser une encyclopédie francophone, en ligne et en wiki, pour des lecteurs âgés de 8 à 13 ans.	site
<b>Vinz et Lou</b>	<b>Vincent Farges Jean-Michel Lasausa Dab's</b>	Aborder les grands enjeux de société, de citoyenneté et de vivre ensemble avec les enfants de 7 à 12 ans.	site
<b>Webconsulte</b>	<b>Didier Quidu</b>	Proposer aux élèves un questionnaire auto-corrigé en ligne sur le site de son choix. Recherche documentaire.	gratuit