

GCompris

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : Bruno Coudoin

Version : 6

Licence : GPL

Date de parution : novembre 2003

Taille du fichier : 24 000 Ko

Environnement requis : GTK

Site dédié : <http://www.ofset.org/gcompris>

Public concerné : cycles 1, 2 et 3

Discipline : toutes disciplines

Genre : éducatif

Descriptif : *GCompris* est un ensemble de logiciels couvrant des domaines d'apprentissage variés : maîtrise de la souris et du clavier, entraînement à la lecture, aux langues vivantes, aux mathématiques ainsi que des jeux de *memory*, compréhension du fonctionnement d'une écluse, lecture de l'heure,... Il existe déjà beaucoup de logiciels correspondants à des parties de *GCompris*, la réunion de ces différentes briques logicielles au sein d'un même environnement permet une homogénéité graphique et ergonomique, rendant la prise en main et la navigation dans les menus accessibles aux plus jeunes.

Le codage par niveau de difficulté (de 1 à 4 étoiles) et le regroupement par champs d'activités participent également à l'autonomie de l'enfant face à *GCompris*.

GCompris fournit par ailleurs une plate-forme de développement en Python pour créer des logiciels éducatifs. *GCompris* fait parti du projet GNU.

Installation :

- ◆ préinstallé pour les utilisateurs d'AbulÉdu, fonctionne sans le son dans la version 1.0.7 d'AbulÉdu

- ◆ Linux et Windows : nécessite Gtk [quid Mac ?](#)

2. Tutoriel (mode d'emploi)

✿ Dans l'interface principale, chaque icône correspond à un champ d'activités différent. 50 activités différentes sont regroupées.

Les icônes placées en bas de page permettent d'accéder aux menus d'aide, de configuration et de sortie du logiciel.

Pour faciliter son exploitation, le tableau ci-dessous présente le titre des modules de *GCompris*, le champ disciplinaire principal auquel ils appartiennent et le cycle à partir duquel ils peuvent être exploités (ils peuvent bien sûr être utilisés aux cycles suivants en fonction des besoins des élèves). Au sein d'une même case les activités sont classées dans un ordre de difficulté croissante.

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Maîtrise du B2I	Déplace la souris Clique sur moi Encastrement Jeu de lettres Labyrinthe	Les mots qui tombent Les nombres avec les dés	
Mathématiques	Jeu de <i>memory</i> Distingue la main droite et la main gauche Construis le puzzle Labyrinthe	Chemin de fer Tableau à double entrée Compter les éléments Les nombres dans l'ordre Déplace Tux sur les cases avec un dé Entraînement à l'addition Entraînement à l'addition (2) Entraînement à la soustraction Équilibre correctement la balance	Entraînement à la multiplication Trouve l'opération correcte Utilise le système monétaire Utilise le système monétaire avec les centimes Labyrinthe en 3D
Langage	Jeu de lettres	Couleurs Clique sur une lettre Les correspondances Couleurs complexes Apprentissage de l'heure Lettre manquante Lire le nom des couleurs Nom de l'image Entraînement à la lecture Entraînement à la lecture horizontale Entraînement à la lecture verticale	
Jeux		Le jeu de Quinze Apprentissage des échecs Parachutiste Master Mind Taquin	Tour de Hanoi
Découverte du monde		Fais fonctionner une écluse Reconstitue la carte	Découverte du cycle de l'eau Pilote un sous-marin
Outils de création	Dessin vectoriel		Test Python

1. Les correspondances

Attrape et fais glisser les éléments pour les faire correspondre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(babymatch.xml)



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

Objectif Concept d'association d'objets.

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

2. Entraînement à l'addition

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(algebra_plus.xml)



Prérequis Reconnaissance des chiffres écrits.

Objectif Effectuer l'addition de deux nombres en temps limité.

Sensibilisation à l'addition simple en ligne.

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

3. Complète l'encastrement

Attrape et fais glisser les formes vers leur emplacement respectif



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



Prérequis Savoir déplacer la souris et cliquer

Objectif Maîtriser le glisser / déposer

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

4. Clique sur moi

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(clickgame.xml)



Prérequis Déplacement du curseur avec la souris.

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

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

5. Clique sur une lettre

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



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)
(click_on_letter.xml)



Prérequis Reconnaissance visuelle des lettres.
Pouvoir déplacer la souris et cliquer

Objectif Reconnaissance du nom des lettres.

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

6. Couleurs

Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)
(colors.xml)



Prérequis Pouvoir déplacer la souris et cliquer

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

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

7. Un outil simple de dessin vectoriel

Tableau à vocation créative où l'on peut dessiner librement



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(draw.xml)



Prérequis Être capable de manipuler la souris

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

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

8. Compter les éléments

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(enumerate.xml)



Prérequis Savoir dénombrer. Maîtriser le glisser / déposer

Objectif Entraînement au dénombrement.

Manuel Déplace les objets pour pouvoir les compter puis pour chaque type d'objet inscrit le nombre correspondant.

9. Déplace la souris de l'ordinateur

Déplace la souris pour tout effacer et découvrir le fond



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(erase.xml)



Prérequis Aucun

Objectif Coordination motrice.

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

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

10. Le jeu de Quinze

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(fifteen.xml)



Prérequis Connaissance de la suite numérique écrite.

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

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

11. Jeu de lettres

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(gletters.xml)



Prérequis Manipulation du clavier.

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

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

12. Distingue la main droite et la main

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



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(leftright.xml)



Prérequis Savoir cliquer.

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

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

13. Jeu de memory

Découvre les cartes et trouve les paires



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(memory.xml)



Prérequis Manipulation de la souris.

Objectif Entraînement de la mémoire.

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

14. Construis le puzzle

Attrape et fais glisser les éléments pour reconstruire le tableau original



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(paintings.xml)



Prérequis Manipulation de la souris : mouvement glisser et déplacer

Objectif Représentation spatiale.

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

15. Parachutiste

Gère le parachutiste et fais-le atterrir en douceur



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(paratrooper.xml)



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

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

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

16. Test Python

Activité test pour le plugin python

Olivier Samyn (osamyn on ulb dot ac.be)

(pythontest.xml)

Prérequis Programmeur Python

Objectif Ajout du support d'un langage dans Gcompris.

Développement de briques logicielles pour Gcompris.

Manuel

17. Chemin de fer

Un jeu de mémoire basé sur des trains



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(railroad.xml)



Prérequis Savoir cliquer.

Objectif Entraînement de la mémoire.

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

18. Les nombres avec les dés

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(smallnumbers.xml)



Prérequis Savoir dénombrer.
Connaître les chiffres écrits.

Objectif Associer un chiffre au cardinal d'une collection.
Reconnaître des constellations.

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

19. Entraînement à la soustraction

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(algebra_minus.xml)



Prérequis Soustraction simple

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

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

20. Fais fonctionner une écluse

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(canal_lock.xml)



Prérequis Savoir cliquer

Objectif Sensibilisation au mécanisme des vases communicants et au fonctionnement d'une écluse.

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

21. Apprentissage des échecs (1)

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_computer.xml)



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

Objectif Situation problème autour du jeu d'échecs.

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

22. Apprentissage des échecs (2)

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_movelearn.xml)



Prérequis Manipulation de la souris

Objectif Apprendre le déplacement des pièces du jeu d'échecs.

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

23. Apprentissage des échecs (3)

Joue des fins de partie contre l'ordinateur.



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(chess_partyend.xml)



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

Objectif Situation problème autour du jeu d'échecs.
Apprendre le déplacement des pièces du jeu d'échecs.

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

24. Apprentissage de l'heure

Apprends à lire l'heure



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(clockgame.xml)



Prérequis Lecture de l'heure chiffrée

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

Manuel Composer l'heure sur le cadran d'une montre en déplaçant les aiguilles. Pour chaque heure affichée (heures : minutes ou heures : minutes : secondes), manipule les aiguilles correspondantes pour les positionner correctement. Les aiguilles peuvent être tournées en les sélectionnant et en bougeant la souris (mouvement glisser/déplacer).

25. Tableau à double entrée

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(doubleentry.xml)



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

Objectif Compléter un tableau à double entrée.

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

Clique et fais glisser les éléments vers leur destination.

26. Reconstitue la carte

Attrape et fais glisser les éléments pour reconstituer la carte



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

(geography.xml)



Prérequis Savoir cliquer déplacer

Objectif Placer les différentes parties de la carte pour la reconstituer

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

27. Tour de Hanoi simplifiée

Reproduit la tour donnée



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(hanoi.xml)



Prérequis Manipulation de la souris.

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

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

28. Entraînement à la lecture

Exercices de lecture pour trouver le mot correspondant à une image



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(imageid.xml)



Prérequis Déchiffrage.

Objectif Associer un mot écrit à son illustration.

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

29. Labyrinthe en 3D

Trouve ta voie hors du labyrinthe en 3D



Christof Peřig (christof on petig -baender dot de)

(maze3D.xml)



Prérequis Savoir utiliser les flèches du clavier.

Objectif Se repérer dans un environnement en 3 dimensions.

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

30. Labyrinthe

Trouve ta voie hors du labyrinthe



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

(maze.xml)



Prérequis Aucun.

Objectif Savoir utiliser les flèches du clavier.
Anticiper.
Se repérer dans l'espace

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

31. Lettre manquante

Trouve la lettre manquante



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(missing_letter.xml)



Prérequis Lecture de mots

Objectif Apprentissage de la lecture

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

32. Utilise le système monétaire

Manipulation des billets et pièces



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)

(money.xml)



Prérequis Savoir additionner.

Objectif Utiliser le système monétaire européen

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

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

33. Les nombres dans l'ordre

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(planegame.xml)



Prérequis Reconnaître les nombres

Objectif Constituer une bande numérique

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

34. Lire le nom des couleurs

Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)
(read_colors.xml)



Prérequis Savoir déchiffrer

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

Manuel Clique sur le bon objet coloré.

35. Entraînement à la lecture horizontale

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(readingh.xml)



Prérequis Lecture

Objectif Entraînement à la lecture dans un temps limité

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

36. Entraînement à la lecture verticale

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(readingv.xml)



Prérequis Lecture

Objectif Entraînement à la lecture dans un temps limité.

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

37. Déplace Tux sur les cases avec un dé

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(reversecount.xml)



Prérequis Savoir manipuler la souris .
Savoir dénombrer.

Objectif Associer deux collections de même cardinal.

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

38. Équilibre correctement la balance

Attrape et fais glisser les poids pour équilibrer la balance



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(scalesboard.xml)



Prérequis Savoir additionner.

Objectif Calcul mental, égalité arithmétique.

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

39. Les mots qui tombent

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(wordsgame.xml)



Prérequis Manipulation du clavier

Objectif Entraînement au clavier

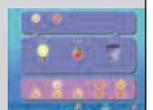
Manuel Saisis au clavier les mots qui tombent avant qu'ils ne touchent le sol

40. Utilise le système monétaire

Apprends à manipuler de l'argent avec les centimes



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(money_cents.xml)



Prérequis Savoir dénombrer et additionner.

Objectif Savoir utiliser un système monétaire.

Manuel Tu dois acheter les différents produits et donner leur prix exact. Aux niveaux supérieurs, plusieurs produits sont affichés, tu dois alors calculer le prix total. Clique sur les pièces ou les billets en bas de l'écran pour payer. Si tu désires enlever une pièce, clique dessus dans la zone du haut.

41. Super Cerveau (Master Mind)

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(superbrain.xml)



Prérequis Savoir cliquer

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

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

42. Entraînement à l'addition (2)

Touche la cible et compte tes points



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(target.xml)



Prérequis Sait déplacer la souris.
Savoir lire et écrire des nombres et compter jusqu'à 15 (premier niveau)

Objectif Entraînement à l'addition.
Sensibilisation à la géométrie vectorielle.

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

43. Un puzzle avec des pièces qui glissent

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(traffic.xml)



Prérequis Savoir cliquer déplacer

Objectif Repérage spatial, anticipation.

Manuel Jeu proche du taquin. Il s'agit de déplacer les différentes barres correspondant à des voitures dans un parking dans un ordre déterminé pour dégager la sortie et ainsi faire sortir la « voiture » rouge.

44. Entraînement à la multiplication

Je te pose quelques questions simples d'algèbre



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(algebra_by.xml)



Prérequis Table de multiplication

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

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

45. Trouve l'opération correcte

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



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)
(algebra_guesscount.xml)



Prérequis Connaître les quatre opérations arithmétiques. Combiner les opérations

Objectif Résoudre une situation problème du type « le compte est bon ».

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

46. Nom de l'image

Attrape et fais glisser les éléments au dessus de leur nom



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(imagename.xml)



Prérequis Lecture

Objectif Associer un mot et son illustration.

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

47. Découverte du cycle de l'eau

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



Bruno Coudoin (bruno.coudoin on free dot fr)
(watercycle.xml)



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

Objectif Découvrir le cycle de l'eau.

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

48. Pilote un sous-marin

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



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)
(submarine.xml)



Prérequis Physique de base

Objectif Apprendre le fonctionnement d'un sous-marin.

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

49. Couleurs complexes

Clique sur la bonne couleur



Pascal Georges (pascal.georges1 on free dot fr)

(advanced_colors.xml)



Préquis	Savoir lire
Objectif	Reconnaître des couleurs non usuelles.
Manuel	Clique sur le bon objet coloré.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Apprentissage du maniement de la souris

Présentation :

- ◆ discipline : découverte du monde
- ◆ niveau concerné : cycle 1 (débutants dans l'utilisation de la souris)
- ◆ descriptif : Une série d'exercices de difficulté croissante ayant été créée dans chaque activité, les enfants les enchaînent. 3 logiciels de *GCompris* sont concernés : ils constituent en effet une progression permettant de maîtriser le cliquer-déplacer.

Il s'agit de :

- *Complète l'encastrement*
- *Déplace la souris de l'ordinateur*
- *Clique sur moi*
- ◆ référence aux programmes officiels : "Brevet informatique et internet : Domaine 1 : Maîtriser les premières bases de la technologie informatique : Pour répondre à ses besoins concernant l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, l'élève doit être capable de recourir avec à propos à l'utilisation de la souris."
- ◆ prérequis : -
- ◆ objectif cognitif : maîtriser la souris
- ◆ objectif méthodologique : développer des méthodes d'énumération
- ◆ temps imparti : 3 séances. Ces activités demandant une grande attention, elles devraient durer 15 minutes chacune.

Déroulé pédagogique :

- ◆ mode d'utilisation : présentation collective de l'activité puis travail individuel (le changement d'activité peut être réalisé par l'enseignant)
- ◆ déroulé des étapes :
 - Les enfants passent les uns après les autres, individuellement.
 - Chaque fois qu'un scénario est réussi, l'enfant accède au niveau supérieur.
 - Lorsque tous les niveaux d'une activité sont réussis, l'enseignant ressort (en cliquant sur l'icône de la porte) puis clique sur l'icône de l'activité suivante en explicitant à l'enfant ces actions.