

G.Compris – Analyse des activités proposées.

Circonscription Angoulême Sud

Ce document a pour but de vous aider dans le choix des nombreuses activités proposées par la suite logicielle GCompris v9.5 sous environnement Windows. Des aides sur les procédures de réalisation sont parfois précisées afin de gagner du temps dans la prise en main des activités.

Le niveau indiqué correspond au niveau moyen indiqué par les différents enseignants testeurs.

Merci à Bruno Coudoin, créateur de GCompris, aux développeurs de cette suite logicielle et à la communauté du logiciel libre qui œuvre dans la création d'outils pédagogiques.

Merci aux collègues de la circonscription Angoulême Sud qui ont testé ces applications et donné leur avis dans le cadre des animations pédagogiques TUIC 2010 – 2012.

Le logiciel est téléchargeable ici : <http://gcompris.net/-fr->

Il fonctionne sous environnement Linux, Windows et Mac. Les activités présentées ont été analysées sous environnement Windows, avec la version gratuite. Pour accéder à la totalité des activités, il faut installer GCompris sous environnement Linux ou acheter le logiciel sous environnement Windows et Mac.

Sébastien Papineau – Conseiller TUIC – Circonscriptions Angoulême Sud, ASH et Prélémentaire

THEME ET ACTIVITE	Remarque	Niveau
<p><u>1^{ère} icône : découvrir les périphériques</u></p> <p><u>CLAVIER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Envoie la balle à Tux : peu intéressant - Jeu de lettres : utiliser les touches, apprendre à localiser les lettres sur le clavier - Le dé : reconnaissance des constellations et chiffres sur le clavier et le pavé numérique - Les mots qui tombent : saisir des caractères avec le clavier en majuscule, en minuscule <p><u>SOURIS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Clique sur moi (poisson) - Déplace la souris - Cliquer avec la souris - Contrôle l'écoulement d'un tuyau (icône fleur) - Clique et dessine - Double clic de la souris - Pénalty 	<p>Si l'enfant ne synchronise pas bien ses gestes, la balle ne va pas droit. La précision demandée est de plus en plus élevée au fil des niveaux. Bien pour se repérer sur le clavier</p> <p>Bien pour se repérer sur le clavier et utiliser le pavé numérique. Il est nécessaire de savoir écrire des majuscules dès le niveau 3. <i>Nécessite un pavé numérique</i></p> <p>La vitesse augmente au fil des niveaux</p> <p>Niveau 1 : Minuscule Apparition des accents au niveau 3 Il est possible d'éditer sa propre liste de mots</p> <p>6 niveaux : il faut cliquer sur les poissons Pas besoin de cliquer, simple Il faut effacer des briques 9 niveaux : assez bien, simple 2 niveaux : il faut cliquer sur les points bleus ----- Manipulation de la souris et des clics</p>	<p>MS</p> <p>Dès MS</p> <p>Fin MS - GS</p> <p>CE CE1</p> <p>PS – MS PS PS PS PS MS PS MS PS MS</p>
<p><u>2^{ème} icône (pingouin) : vers les activités de découverte</u></p> <p><u>COULEURS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Couleur simple : cliquer sur le canard demandé oralement - Reconstruire la mosaïque - Couleur simple écrite - Couleurs sophistiquées 	<p>Nécessite un casque</p> <p>Reconstituer une suite de couleurs à l'identique L'élève doit savoir lire les noms des couleurs En arts plastiques, difficile</p>	<p>Fin PS ou MS</p> <p>MS CP CM et adulte</p>

LABYRINTHES

- labyrinthe
- labyrinthe en 3D
- labyrinthe (déplacement relatif)
- labyrinthe invisible

LA MEMOIRE

- memory auditif
- chemin de fer

- memory auditif contre Tux
- memory visuel contre Tux

LES ACTIVITES SONORES

- Mélodie

DIVERSES ACTIVITES

- La chronologie
- Main droite ou main gauche
- Suites logiques
- Horloges
- Retrouve les détails
- Géographie politique
- Repère l'emplacement de la région

Sortir d'un labyrinthe en utilisant les flèches du clavier.
Le labyrinthe en 3D est difficile d'accès car les animations des déplacements ne sont pas fluides.

Memory avec des sons (ce ne sont pas des instruments de musique).

Un train (une locomotive et ses wagons) est affiché pendant quelques secondes. L'élève doit ensuite le reconstituer en haut de l'écran en sélectionnant les wagons et la locomotive adéquats parmi de nombreux modèles. Il est toujours possible de désélectionner un élément en cliquant dessus.

Les versions contre Tux sont intéressantes car l'élève doit observer ce que fait Tux.

Ce jeu permet de travailler la mémoire auditive et visuelle. Une suite de notes est jouée sur un métallophone (trois notes pour le niveau 1 avec ajout d'une note à chaque niveau). La mailloche apparait en même temps, permettant aux visuels de s'aider.

Mettre en ordre des images. Attention, la présentation ne va pas forcément de la gauche vers la droite, cela peut présenter une difficulté supplémentaire à certains élèves.

Activité sur la représentation spatiale. Il faut distinguer depuis différents points de vue la main gauche et la main droite.

Compléter des suites logiques.
Permet de travailler sur la lecture d'heure. Idéal avec un tbi.

L'élève doit replacer des détails d'une œuvre artistique (niveau 1) ou d'un monument (niveau 2) sur l'œuvre complète. Travail d'observation et déplacement de la souris.
Déplacer des silhouettes de pays sur une carte.

Seul le niveau 1 peut concerner les élèves français. Il s'agit de placer les régions de France sur une carte.

MS – cycle 2

MS – cycle 2

MS – cycle 2

MS – cycle 2

MS – cycles 2 et 3

cycle 2

cycle 2

cycle 2
CE

cycle 2 et 3

cycle 3 et +

cycle 3 et +

<p><u>3^{ème} icône (panda) : les puzzles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzles impressionnistes - Le jeu du Tangram - Grue : recopier un modèle par déplacements - Tour de Hanoï simplifiée : logique (déplacer des anneaux avec contrainte) et utiliser la souris - Trouve les différences - Mastermind : - Embouteillage : jeu de déplacements sur quadrillage, - Tour de Hanoï - Sudoku - Jeu du taquin : logique et déplacement 	<p>Avec une souris et une culture picturale</p> <p>Plusieurs aides possibles = contours et pièces qui constituent la figure</p> <p>Jeu de difficulté croissante -----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Les deux premiers en MS Les pièces, pas pour les MS</p> <p>Reconstituer une tour ; niveaux vote très difficiles (beaucoup de tours)</p> <p>Difficile</p> <p>-----</p>	<p>CE1 et plus</p> <p>Cycle 2</p> <p>MS et + FIN MS/GS FIN CP CE1</p> <p>CP</p> <p>CE1</p> <p>MS et plus</p> <p>GS et plus</p> <p>MS et plus</p> <p>Fin GS et +</p>
<p><u>4^{ème} icône : activités ludiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le football - L'hexagone - Le traitement de textes - Dessin ou Animation - Discute avec tes amis 	<p>Envoyer le ballon dans la cible, ludique</p> <p>Connaître les couleurs, les nuances et les stratégies</p> <p>Saisir un texte</p> <p>Créer un dessin</p> <p>Communiquer avec d'autres utilisateurs GCompris</p>	<p>GS</p> <p>GS</p> <p>MS et +</p> <p>MS</p> <p>CP</p>

5^{ème} icône (mouton) : activités mathématiques

NUMERATION

- Compter les éléments (tortue)
- Memory sur l'énumération (papillon)
- Dés :
- Les chapeaux du magicien
- La monnaie (billet 50)
- Pingouin-dé
- Dichotomie (hélicoptère) > encadrements
- La monnaie
- Dessiner avec les nombres :

ACTIVITES DE CALCULS

- Les numérivores
- Le memory mathématique
- Les memory mathématiques contre Tux
- La balance de Roberval:
- Cible : additions avec un jeu de fléchettes
- Lion : les chiffres sans les lettres
- La balance de Roberval (avec Pingouin) : cycle 3

Trier et compter différents éléments

GS

Associer écriture chiffrée et nombre d'éléments, la mauvaise présentation handicape la compréhension

GS

additionner les points des dés

GS et +

petites soustractions et additions

CP et plus

réaliser une somme d'argent avec les pièces et billets présentés, premiers exercices simples.

CP

anticiper des déplacements sur piste
Relier les nombres dans l'ordre croissant

GS-CP

Deviner un nombre d'après des indications

CE1

Relier les nombres dans l'ordre croissant

CE1/CE2

Equilibrer une balance avec des poids

CP

Des calculs avec les quatre opérations : les premiers relèvent du CP et les suivants de C3 !
Les masses

Niveaux div.
Niveaux div.
Niveaux div.

CP
CP à CM

Cycle 3

<p><u>GEOMETRIE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduis l'élément présenté - La symétrie d'un élément 	<p>Il s'agit de compléter des figures par symétries. Attention, le jeu est difficile à prendre en main au début. Il faut choisir le bon outil. Par exemple le premier outil en haut à gauche sert à faire des carrés et des rectangles avec une couleur définie.</p>	<p>Cycle 3</p>
<p><u>6^{ème} icône (vache) : activités de lecture</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - clique sur une lettre (wagon) - Memory sur les nombres - Entraînement à la lecture - Lettre manquante - Entraînement à la lecture horizontale - Entraînement à la lecture verticale - Le pendu 	<p>Reconnaître les lettres (minuscules, majuscules...) Nécessite un casque Associer écriture chiffrée et littérale d'un nombre</p> <p>Trouver le mot correspondant à l'image. Il est possible de changer la langue pour les LVE Ajouter la lettre manquante (difficulté graphique croissante)</p> <p>Un mot est affiché. Une liste de mots défile. Est-ce que le mot qui s'affiche appartient à cette liste ? Il est possible de créer sa propre liste de mots. Idem avec défilement vertical des mots</p>	<p>Cycle 2</p> <p>Cycle 2</p> <p>Cycles 2 et 3</p> <p>Cycle 2</p> <p>Cycle 2</p> <p>Cycle 2</p>
<p><u>7^{ème} icône (cochon) : activités d'expérimentation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Parachutiste - Fonctionnement d'une écluse - Apprentissage du cycle de l'eau - Electricité - Pilote un sous-marin - Course de bateaux - Course de bateaux (un joueur) 	<p>Différentes activités qui peuvent présenter un intérêt suivant les projets de classe. Mais des animations sur internet sont plus convaincantes.</p>	<p>Cycle 3</p>
<p><u>8^{ème} icône (grenouille) : jeux de stratégie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les échecs - Awélé - Jeu de la barre - Puissance 4 (deux joueurs) - Puissance 4 (seul) 	<p>Ces jeux peuvent présenter un intérêt selon les projets pédagogiques des classes.</p>	<p>CE - CM</p>