

# BNE-Linux issu de ScolBuntu

## Logiciels d'accompagnement scolaire libres

### Niveau 1

#### Domaine de la langue

<b>Klettres</b>	<b>Anne-Marie Mahfouf</b>	Reconnaître les lettres de l'alphabet.	libre
-----------------	---------------------------	--	-------

#### Quantités et nombres

<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 neuro-imagerie 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.	libre
------------------------------	---	---	-------

#### Structuration de l'espace

<b>Tangrams (gTans)</b>	<b>Philippe Banwarth</b>	Jouer avec les pièces d'un tangram	libre
<b>Rondissimo</b>	<b><a href="#">ERUN du 53</a></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. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
<b>Puzz n road</b>	<b><a href="#">ERUN du 53</a></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. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

#### Usage de l'ordinateur

<b>TuxTyping</b>	<b>Développeurs du projet TuxTyping</b>	Apprentissage du clavier	libre
------------------	---	--------------------------	-------

#### Outils de dessin

<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. Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés.	libre
-----------------	--------------------------------------	---	-------

#### Pluri-domaines

<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...	libre
<b>OmniTux</b>	<b>Développeurs de OmniTux</b>	« Le but d'Omnitux est de proposer des activités ludo-éducatives autour d'éléments multimédia (images, sons, textes). »	libre
<b>Blinken</b>	<b>Danny Allen</b>	blinken est basé sur un jeu électronique sorti en 1978, qui entraîne les joueurs à se rappeler de séquences auditives d'une longueur accrue.	libre

## Niveau 2

#### Calcul

<b>Calculatrice capricieuse</b>	<b>Jean-Louis Frucot</b>	« La "calculatrice capricieuse" est un logiciel de recherche. Elle peut être utilisée comme une calculatrice classique. Elle a la particularité d'avoir des touches qui sont "cassées" : une touche peut ne pas correspondre à la valeur indiquée dessus. Chiffre, opérateur, parenthèse, mémoire sont autant de types de touche dont la fonction est interchangeable ou désactivable. »	libre
<b>Fubuki</b>	<b>Communauté du projet AbulEdu</b>	Le Fubuki consiste à placer une liste de nombres dans une grille 3x3 de façon à obtenir, par additions successives, le résultat indiqué sur chacune des lignes,	libre

		chacune des colonnes.	
<b>Tierce</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	« Sachant qu'un pion rose est la somme de deux pions jaunes, faites des groupes de trois pions (un rose et deux jaunes) de sorte qu'il n'en reste plus un seul. »	libre

### Connaissance des nombres

<b>Suite arithmétique</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	« Il faut retrouver le nombre manquant dans la suite proposée en désordre. Cliquez sur la case marquée par un point d'interrogation, saisissez le nombre désiré, validez. »	libre
<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 neuro-imagerie 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.	libre
<b>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

### Étude de fractions

<b>KBrush</b>	<b>Sebastian Stein</b>	KBrush est un petit programme pour s'exercer avec des calculs de fractions et de pourcentages.	libre
---------------	------------------------	--	-------

### Jeux de réflexion

<b>Jeu d'échecs</b>	<b>Robert Ancell</b>	Logiciel de jeu d'échecs	libre
<b>Jeu de dames</b>	<b>Artur Wiebe</b>	Logiciel de jeu de dame	libre
<b>Sudoku</b>	<b>Thomas M. Hinkle</b>	Un jeu de Sudoku doté d'un générateur de grilles. Sudoku est un jeu de logique japonais.	libre

### Programmation

<b>LightBot</b>	<b>Computer Science Education Week et Code Studio</b>	Initiation à la programmation	site
<b>Scratch 2</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.	libre
<b><a href="#">Tuxbot 2.0</a></b>	<b><a href="#">ERUN du 53</a></b>	Programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
<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
<b>KTurtle</b>	<b>Cies Breijjs</b>	KTurtle est un environnement pour l'apprentissage de la programmation dont le but est de vous faire apprendre la programmation, aussi facilement que possible.	libre

### MATH divers

<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>TuxMath</b>	<b>développeurs de Tux4Kids</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

## Français

<b>Kanagram</b>	<b>Joshua Keel</b>	Kanagram est un jeu reposant sur des anagrammes de mots : le puzzle est résolu quand les lettres mélangées du mot sont remises dans l'ordre correct. Il n'y a aucune limite soit sur le temps de résolution soit sur le nombre de tentatives pour trouver le mot.	libre
<b>KhangMan</b>	<b>Anne-Marie Mahfouf</b>	KHangMan est un jeu inspiré du célèbre jeu du pendu. Il est destiné à des enfants à partir de six ans.	libre

## Aures domaines

<b>Kgeography</b>	<b>Albert Astals Cid</b>	KGeography est un outil d'apprentissage de la géographie permettant d'apprendre les divisions politiques de certains pays (régions, capitales de ces régions et drapeaux associés, s'il y en a).	libre
<b>Marble globe virtuel</b>	<b>Torsten Rahn</b>	Marble est un atlas virtuel du globe et du monde.	libre
<b>Ktouch</b>	<b>Håvard Frøiland et Andreas Nicolai</b>	KTouch est un programme pour l'apprentissage et la pratique de la frappe au clavier.	libre
<b>Numpty Physics</b>	<b>L'équipe de Numpty Physics</b>	À l'aide de la souris, dessiner des formes soumises à la gravité qui permettront à une figure rouge (souvent un cercle) de toucher une figure jaune (souvent une étoile).	libre

## Pluri-domaines

<b>OmniTux</b>	<b>Développeurs de OmniTux</b>	« Le but d'OmniTux est de proposer des activités ludo-éducatives autour d'éléments multimédia (images, sons, textes). »	libre
<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