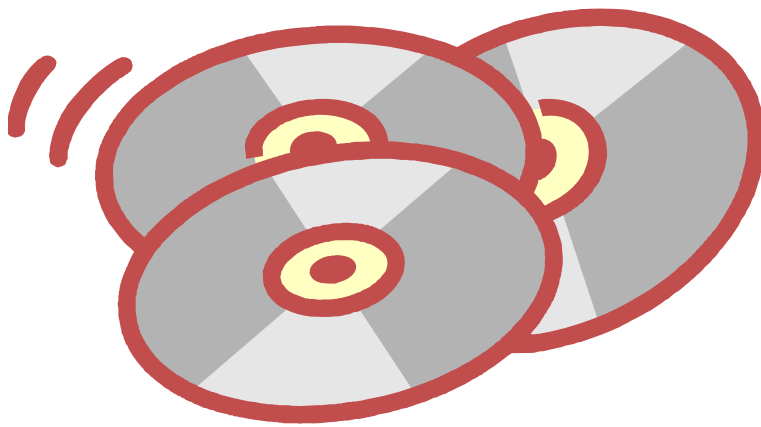


LOGICIELS ÉDUCATIFS COMME OUTILS PÉDAGOGIQUES

PRÉSCOLAIRE



Centre de ressources didactiques
Bibliothèque de l'UQTR
2008

Les suggestions de logiciels présentées ici sont disponibles à la Bibliothèque.

Ce guide se veut une aide à la recherche pour les films et les logiciels pouvant être employés comme outil pédagogique avec la clientèle scolaire.

Divisé tout d'abord par catégorie (films, logiciels éducatifs), vous pourrez ensuite chercher par groupe cible (préscolaire, primaire et secondaire).

Vous avez des suggestions? N'hésitez pas à nous en faire part!

Ce document a été réalisé par Marie-Josée Hubert et Eve-Marie Houyoux.
© Service de la bibliothèque, 2008

Mango Plumo l'aventure météo (2002)



Sujet
Météo
Logique

Public cible : 5 à 10 ans

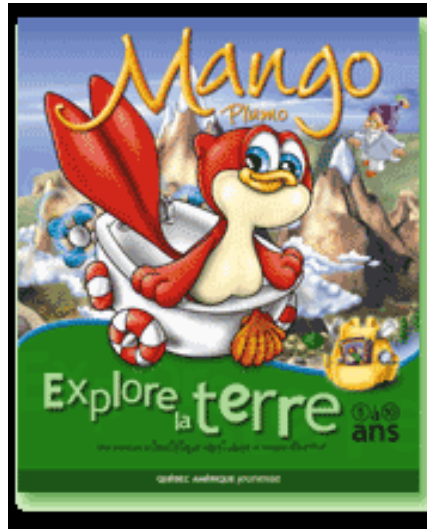
Résumé : À la fois jeu d'aventures, histoire interactive et jeu éducatif, veut initier les enfants à la météorologie. L'histoire, présentée sous forme de dessin animé au graphisme et à la bande sonore très soignés, met en scène un petit oiseau amusant, Mango, et le professeur Rigolo, un savant météorologue, qui ont pour mission de retrouver les parents de Mango capturés par le méchant Abracadabro qui a, de plus, figé toute la nature en stoppant les phénomènes météorologiques. C'est pour l'enfant l'occasion de comprendre ceux-ci, de participer à des jeux qui mettent **sa mémoire, sa logique et son sens de l'observation à l'épreuve, et de se livrer à des activités scientifiques.** Réédition du titre paru en 2000.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QC863.5 M36

Mango Plumo explore la terre (2002)



Discipline Sciences de la terre

Public cible : 5 à 10 ans

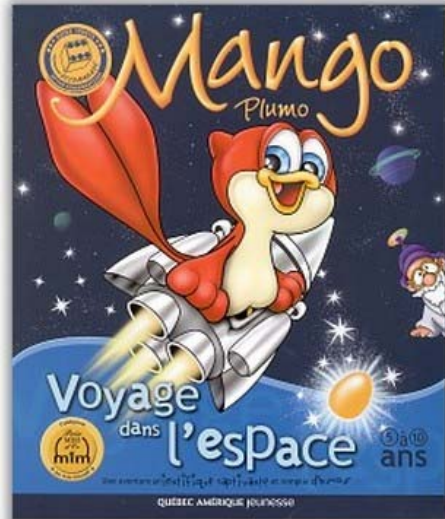
Résumé : À la fois jeu d'aventures, histoire interactive et jeu éducatif, ce multimédia interactif veut initier les enfants de cinq à dix ans aux **sciences de la Terre**. Le jeu, présenté sous forme de dessin animé au graphisme et à la bande sonore très soignés, met en scène le petit oiseau Mango et le savant professeur Rigolo, qui ont pour mission de remettre de l'ordre sur la Terre mise sens dessus-dessous par le méchant Abracadabro. Les enfants sont entraînés dans un voyage qui leur donnera l'occasion de s'initier **au cycle de l'eau, aux volcans, à la géologie et aux mouvements des plaques tectoniques**. Ils auront aussi l'occasion de participer à des jeux et activités qui mettront leur mémoire, leur logique et leur sens de l'observation à l'épreuve. Le tout égayé par deux chansons de Luc De Larochelière.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QE29 M36

Mango Plumo voyage dans l'espace (2002)



Disciplines
Science
Astronomie

Public cible : 5 à 10 ans

Résumé : À la fois jeu d'aventures, histoire interactive et jeu éducatif, ce multimédia interactif veut initier les enfants au **système solaire et à l'astronomie**. Le jeu, présenté sous forme de dessin animé au graphisme et à la bande sonore très soignés, met en scène le petit oiseau Mango et le professeur Rigolo, un savant astronome, qui ont pour mission de remettre de l'ordre dans le système solaire mis sens dessus-dessous par le méchant Abracadabro. Les enfants sont entraînés dans un voyage au sein du système solaire qui leur donnera l'occasion de **s'initier aux techniques astronomiques et aux caractéristiques du soleil et des planètes**, de participer à des jeux et activités qui mettent leur mémoire, leur logique et leur sens de l'observation à l'épreuve, et de se livrer à diverses expériences d'astronomie. Réédition du titre publié en 2001.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QB500.22 M36

101 exercices pour l'éveil des 3-5 ans (1998)



Public cible : 3-5 ans

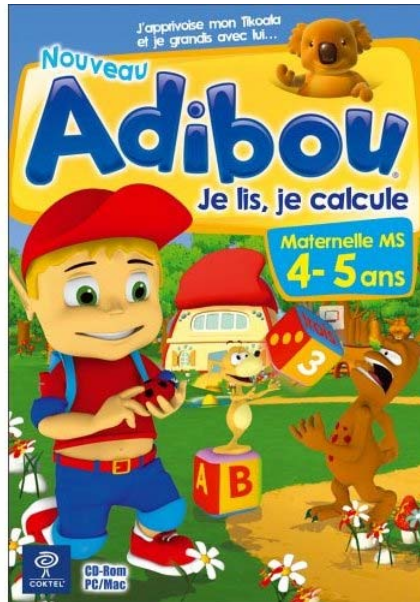
Résumé : 101 exercices pour l'éveil des 3-5 ans présente une grande variété de jeux pour l'éveil des tout-petits. Ce programme, conçu par des éducateurs et des pédagogues, offre aux enfants de 3 à 5 ans la possibilité de découvrir le monde de façon simple et ludique. Chaque exercice permet à l'enfant de s'épanouir de manière tout à fait autonome. Les exercices sont développés comme des mini-jeux, à chaque fois différents : **reconnaissance des couleurs, des sons et des formes, apprentissage des chiffres et des lettres, résolution de problèmes d'abord simples puis plus complexes.** Chaque exercice possède un degré de difficulté allant de 1 à 3.

Résumé extrait de :

http://logicielseducatifs.qc.ca/index.php?page=detail_produit&id=1053#

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 C46 CD-ROM

Adibou : 4-5 ans, je lis, je calcule ! (1998)



Disciplines Français Mathématiques

Public cible : 4-5 ans

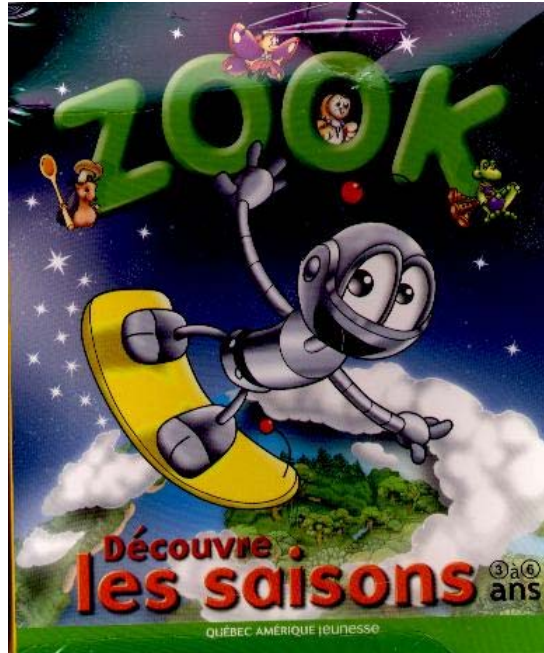
Résumé : La série de logiciels Adibou est destinée aux jeunes enfants et vise à développer leurs facultés intellectuelles et leur créativité dans un cadre ludique, tout en les **initiant à la lecture, au français et aux mathématiques**. En compagnie d'Adibou, un petit personnage animé qui le conseille et l'accompagne, l'enfant explore divers environnements: un atelier, un jardin de fleurs, un potager, une cuisine, un atelier de dessin et d'édition, ainsi qu'une série de jeux. Les jeux et activités proposés comprennent des exercices de lecture, de français et de mathématiques conformes au programme du ministère de l'Éducation du Québec. Ils leur apprennent à reconnaître les lettres de l'alphabet et les syllabes, à compter, à ordonner des objets et à les comparer. Les activités de découverte peuvent être effectuées selon trois niveaux de difficulté croissants, s'adaptant ainsi aux progrès réalisés par les enfants au cours de l'année scolaire.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 A32.1998 CD-ROM

Zook découvre les saisons (2002)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 3 à 6 ans

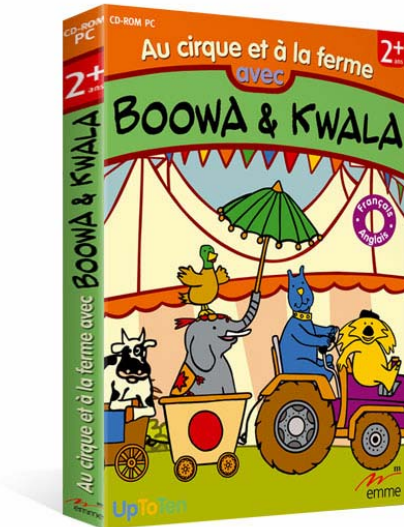
Résumé : Activités d'éveil destinées aux enfants de trois à six ans. En compagnie de Zook, le petit robot de l'espace qui a échoué sur Terre, ils font l'apprentissage **des formes, des couleurs, des proportions et des nombres dans des décors et des activités liées aux quatre saisons**. De jolies chansons agrémentent les jeux, qui peuvent être exécutés selon trois niveaux de difficulté.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QB637.4 Z66

Au cirque et à la ferme avec Boowa & Kwala (2006)



Public cible : 2 ans et plus

Résumé : Boowa, le chien bleu, et Kwala, le koala jaune, accompagnent les enfants dans des activités d'éveil (jouer, rire, chanter et apprendre...). Ces deux personnages très rigolos invitent les plus petits dans leurs univers favoris : la ferme et le cirque.

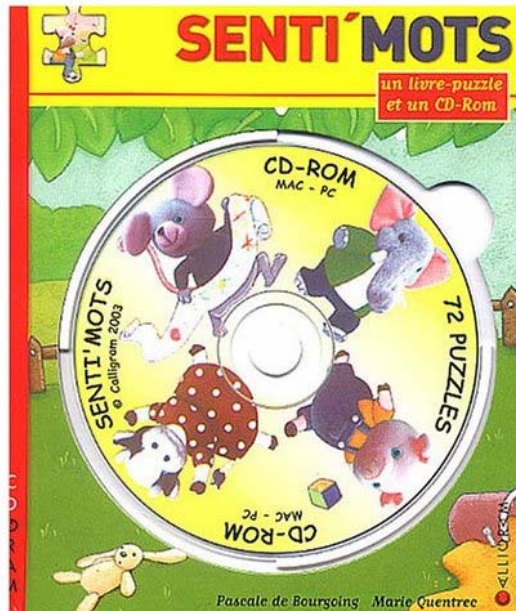
Au cours des différents jeux de ce CD-Rom interactif, votre enfant apprendra à reconnaître **les animaux, les formes, les couleurs...** tout en s'amusant !

Résumé extrait de :

http://www.avanquest.com/France/logiciels-educatifs-enfants/par-age/moins-de-3-ans/Au_cirque_et_a_la_ferme_avec_Boowa_et_Kwala.html#

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms GV1469.27 A9 CD-ROM

Senti'mots (2003)



Public cible : 3 à 7 ans

Résumé : Où l'on découvre **les sentiments et les émotions** qui se cachent derrière les mots et où l'on apprend à les exprimer à travers les textes, les puzzles offerts dans le livre ou les 72 puzzles à faire sur un écran avec la souris. - 1 livre-puzzle, il contient 4 puzzles de 9 pièces - 1 CD-Rom (MAC - PC), il contient 72 puzzles déclinés en 3 niveaux de difficultés (6, 12 et 24 pièces)

Pour apprendre à reconnaître et nommer des sentiments ou des états d'esprit (être excité, sentir que l'on est un grand, être heureux, être en colère) à travers ceux d'animaux dans des situations du quotidien.

Résumé extrait de :

<http://www.ricochet-jeunes.org/parudet.asp?livrid=13225>

Localisation : *Ressources didactiques – Jeux +CAS034*

Benjamin joue avec les chiffres (1996)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 4 à 7 ans (préscolaire et primaire)

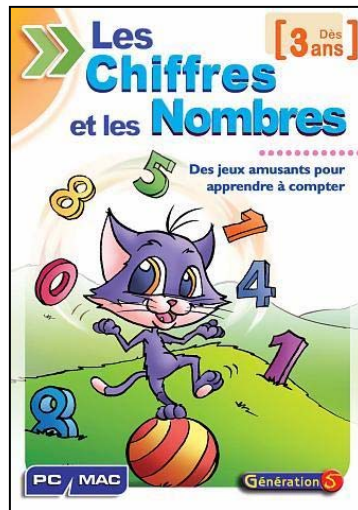
Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés aux enfants de quatre à sept ans et visant à les **initier aux bases des mathématiques**. Dans un cadre animé, amusant et rempli d'animations, l'enfant s'initie, en compagnie de Benjamin la tortue et ses amis les animaux, à **la numération, à l'addition, à la soustraction, aux suites logiques, à la lecture de l'heure et au calcul de l'argent**. Trois niveaux de difficulté sont disponibles pour chaque série de jeux : 4-5 ans, 5-6 ans et 6-7 ans. Les dessins peuvent être imprimés. Les parents peuvent suivre les progrès de l'enfant grâce à un module d'enregistrement des résultats obtenus dans chacun des exercices.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 B455 CD-ROM

Les chiffres et les nombres (1996)



Discipline
Mathématiques

Public cible : À partir de 3 ans

Résumé :

Des jeux amusants pour apprendre à compter

Des jeux éducatifs et ludiques

- pour découvrir l'univers des nombres grâce à des animations attractives,
- pour reconnaître et nommer les chiffres,
- pour savoir les écrire correctement,
- pour compter des quantités et les comparer entre elles,
- pour s'initier aux premières notions mathématiques : plus/moins, plus grand/plus petit, avant/après...

Grâce aux différents niveaux de difficulté, l'enfant progresse à son rythme.

Des activités "artistiques"

- un atelier avec des dessins à colorier illustrant les chiffres et les nombres,
- un "atelier de bricolage" pour construire des dés, fabriquer des dominos, créer des cartes d'anniversaire...
- des tableaux avec des différences à retrouver,
- et des photos mystérieuses à découvrir !

Deux superbes jeux pour tester ses réflexes

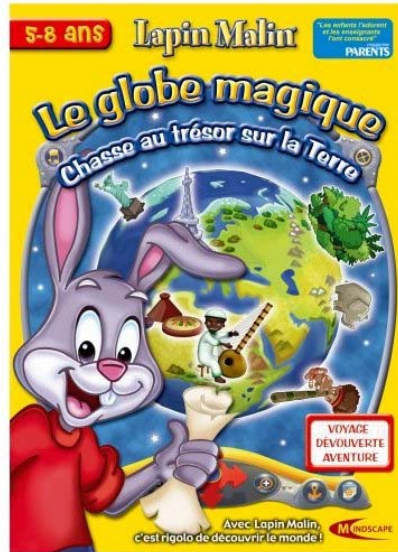
- "Attrape les oeufs" : il faut appuyer sur les bonnes touches du clavier avant que les oeufs ne s'écrasent à terre !
 - "Les chiffres volants" : attention aux pièges et aux obstacles qui parsèment le chemin !
- ... et un petit chaton plein d'humour pour accompagner l'enfant dans tous les jeux !

Résumé extrait du site de l'éditeur :

<http://www.generation5.fr/produits/Les-chiffres-et-les-nombres--728--12115.php>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.15 C45 CD-ROM

Lapin Malin, le globe magique (2006)



Discipline
Géographie

Public cible : 5-8 ans

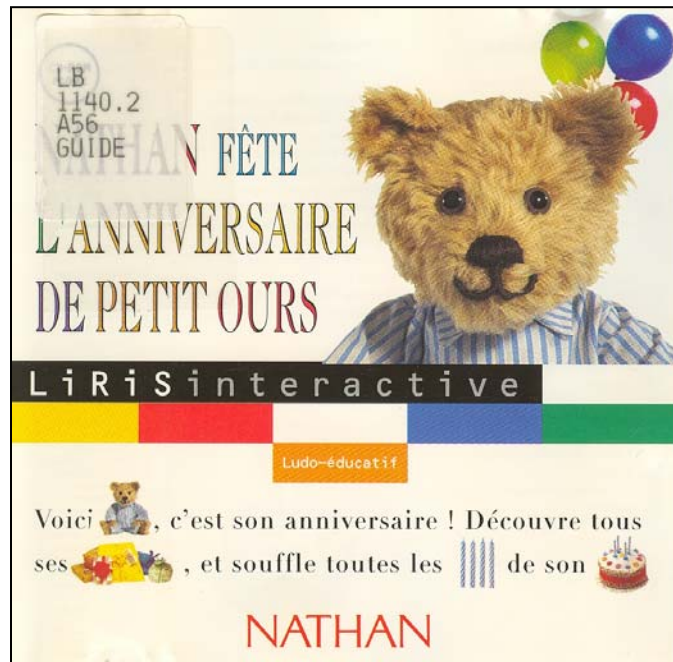
Résumé : Multimédia interactif qui propose aux enfants un jeu d'aventures éducatif qui leur permet de **découvrir la géographie**. Des méchants ont fait disparaître une encre magique qui fait apparaître immédiatement un objet lorsque l'on écrit son nom, et en ont dispersé les morceaux un peu partout sur la Terre après l'avoir déchiquetée. Les enfants, en compagnie de Lapin Malin et de son ami Sam le lion, sont entraînés dans une course au trésor pour retrouver tous ces morceaux, ce qui leur permet d'explorer toutes **les parties du monde et d'en découvrir les lieux, la faune, la flore, le relief et les habitants**.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms PE1129 F7 G56

L'anniversaire de petit ours (1996)



Public cible : 3 ans et plus

Résumé : Histoire animée accompagnée de jeux éducatifs destinés aux enfants de trois ans et plus. Elle met en scène Petit Ours, un animal sympathique et attachant. En 18 écrans, l'enfant se fait raconter 18 scènes de **la vie quotidienne** de Petit Ours, depuis le lever jusqu'au dodo, en passant par son anniversaire, une promenade à la campagne, etc. De nombreuses animations, accessibles d'un clic de souris, ajoutent du piquant à chacune des histoires. L'enfant peut se laisser raconter l'histoire, jouer avec les animations ou cliquer sur certains mots pour en entendre la prononciation. Des jeux éducatifs lui permettent de développer diverses habiletés : **reconnaissance des couleurs, comparaison des formes, etc.**

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 A56 CD-ROM

Commençons à apprendre avec Lapin malin (1997)



Public cible : À partir de 3 ans

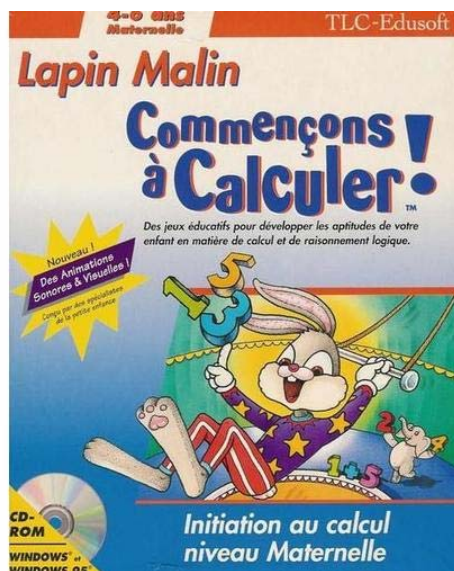
Résumé : Rejoins Lapin Malin dans un univers enchanté ! Tu découvriras un monde où se mêlent couleurs, chansons, danses et de nombreuses autres surprises ! Toutes ces activités ont été étudiées par des spécialistes de la petite enfance **pour reconnaître et mémoriser les formes, les couleurs, les chiffres et les lettres**. Lettres et mots Bases de la lecture, Chiffres, Premiers calculs, Associer et différencier, Formes et couleurs, Mémoire, Raisonnement, Créativité, Coordination geste/rythme.

Résumé extrait du site de Renaud-Bray :

http://www.renaud-bray.com/francais/menu/gabarit.asp?Entete=Jeune&Section=Jeune&SousSection=Cdrom&Page=fiche_wsc.asp&RBCode=740011262+&PRCleunik=785862

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.3 C66 CD-ROM

Commençons à calculer avec Lapin Malin (1997)



Discipline
Mathématiques

Public cible : À partir de 3 ans

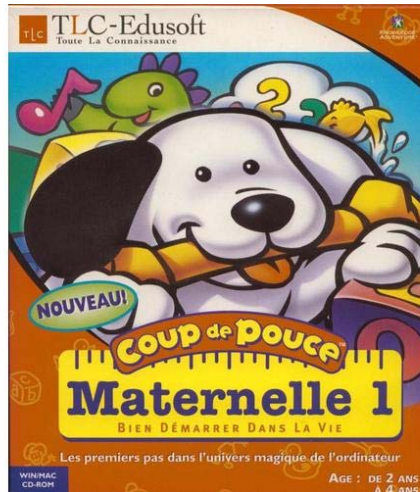
Résumé : Didacticiel ludique destiné aux enfants de la maternelle. Il leur propose une série d'activités amusantes qui **l'initient aux nombres et au calcul**: dénombrement, additions, soustractions, reconnaissance des chiffres, notions d'égalité et d'inégalité, etc. Dans le décor animé d'un cirque, en compagnie de Lapin Malin et d'autres animaux amusants, l'enfant se divertit tout en apprenant.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 C66 CD-ROM

Coup de pouce, maternelle 1 (1997)



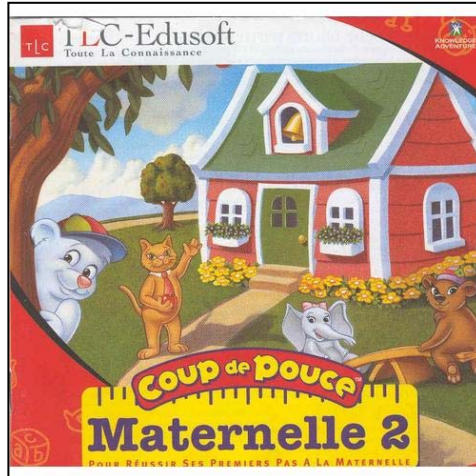
Public cible : 2 à 4 ans

Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés aux enfants de 2 à 4 ans. **L'enfant peut y apprendre les nombres de 1 à 10, le nom d'objets courants, d'animaux familiers et des principaux instruments de musique.** Il apprend aussi à compter des objets, à **distinguer les formes géométriques simples et les couleurs.** Au départ, l'enfant se retrouve dans une chambre remplie d'objets et de personnages. En cliquant sur eux, il lance les diverses parties du programme. Celles-ci comportent des animations amusantes, des exercices et des chansons entraînantes qui présentent les personnages et les activités.

Résumé extrait du catalogue de CHOIXmédia :
<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.3 C6751 CD-ROM

Coup de pouce, maternelle 2 (1997)



Disciplines
Français
Mathématiques

Public cible : 4-5 ans

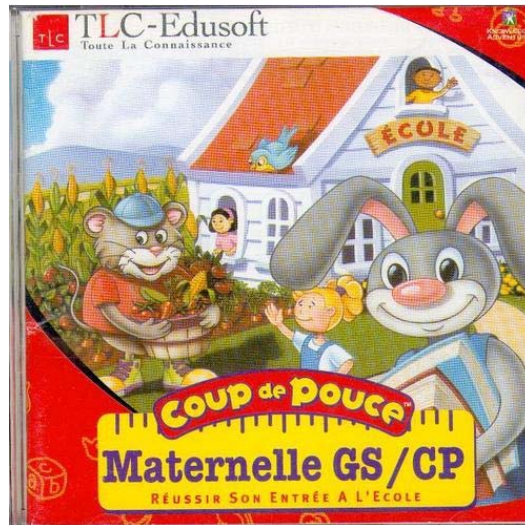
Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés aux enfants de 4 et 5 ans. Il propose une série d'activités sous forme de jeux qui ont pour but de leur faire découvrir les concepts et acquérir les habiletés suivantes: **préparation à la lecture, identification des lettres et des nombres, reconnaissance des formes et des couleurs; savoir différencier, compter, associer, chercher, prononcer, écouter, chanter.** Au départ, on se retrouve dans une petite école remplie d'objets et de personnages. En cliquant sur les objets, on déclenche des animations et on lance les diverses parties du programme. Celles-ci comportent des animations amusantes, des exercices et des chansons entraînantes qui présentent les personnages et les activités.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.3 C6752 CD-ROM

Coup de pouce, maternelle GS/CP (1997)



Discipline
Français

Public cible : 5-6 ans

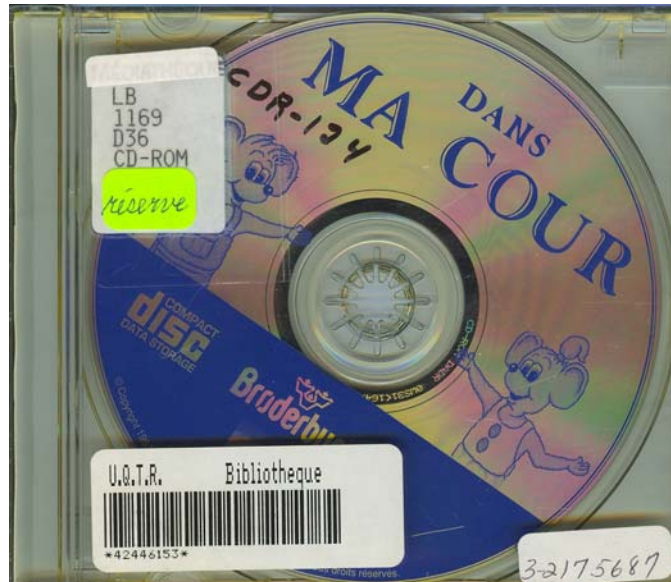
Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés aux enfants de cinq à six ans et qui ont pour but de les préparer à entrer à l'école primaire. L'enfant s'y initie à la **lecture, à la construction des phrases, aux prépositions**, tout en s'adonnant à des activités de dessin, ainsi qu'à des jeux et à des activités d'apprentissage.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.3 C6753 CD-ROM

Dans ma cour (1993)



Public cible : 3 à 6 ans

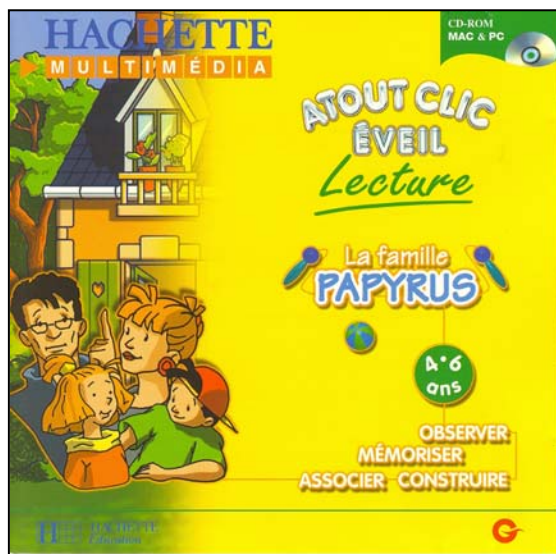
Résumé : «Dans ma cour» est destiné aux enfants de trois à six ans, à qui il propose un ensemble de jeux de découverte et d'activités amusantes. Accompagné des personnages Pépin et Noisette, les tout-petits découvrent **la géographie, la musique, la flore, la faune, les expressions faciales**, etc. Les jeux sont animés et sonorisés. Ils sont variés: faire de la musique à l'aide des planches d'une clôture, découvrir un trésor à l'aide d'une carte, associer des mots à des expressions faciales, trouver l'habitat naturel des animaux, etc.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1169 D36 CD-ROM

La famille Papyrus (1996)



Discipline
Français

Public cible : 5 à 7 ans (préscolaire et primaire)

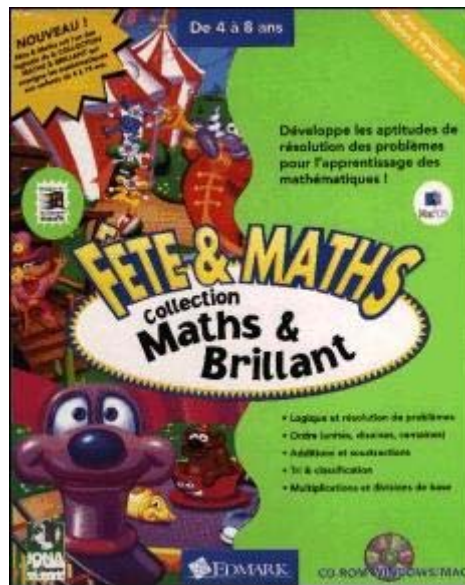
Résumé : Un ensemble d'activités ludiques et éducatives destinées aux enfants de 5 à 7 ans. Elles ont pour but de les préparer à l'apprentissage **de la lecture** en leur offrant des comptines, des jeux, des animations et des exercices qui font appel à leur compréhension, à leur perception visuelle, à leur mémoire et à leur capacité de faire des associations. L'enfant découvre les membres de la famille Papyrus au sein de laquelle il se fait des amis. Non seulement doit-il apprendre leur nom, mais il doit encore effectuer diverses activités d'exploration, comme apprendre à téléphoner, se rendre à la banque, etc.

Résumé extrait du catalogue de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1525 F36 CD-ROM

Fête et maths (1998)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 4 à 8 ans (préscolaire et primaire)

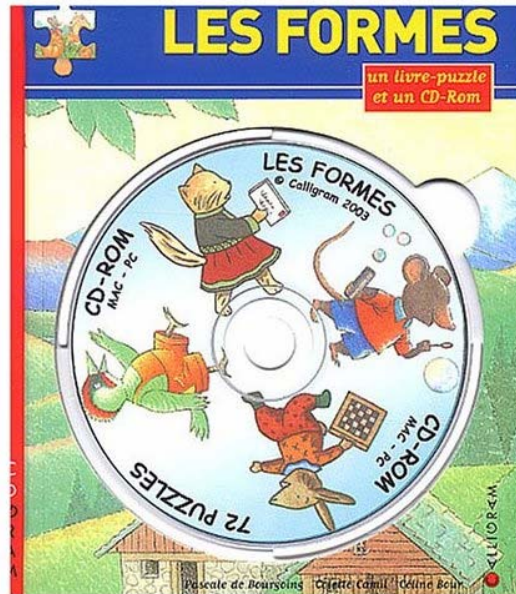
Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés à l'**apprentissage de la logique, de la résolution de problèmes et de l'arithmétique**, chez les enfants de quatre à huit ans. Les jeux abordent des dizaines de sujets différents et comprennent des milliers de problèmes. Dans « La logique des autos tamponneuses », on aborde les ensembles en triant des autos tamponneuses farfelues selon le type de conducteur, la couleur et le son du klaxon. Dans « Les figures de l'Ouest et le shérif Tatou », l'enfant s'initie aux concepts de tailles, d'aire, de périmètre, de symétrie et de relation géométrique. Dans « Faites remonter les bulles avec les Zaninbulles! », il apprend à compter, à additionner, à soustraire et à identifier les unités, les dizaines et les centaines. Dans « N'est pas égal qui veut dans le Palais du rire! », il aborde les relations d'égalité, d'inégalité et d'ordre en pesant des rires dans une balance. Enfin, dans « Saisir la logique du cirque des clowns », il s'exerce aux quatre opérations arithmétiques de base en jouant avec des clowns.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 F48 CD-ROM

Les formes (2003)



Public cible : 3 à 7 ans (préscolaire et primaire)

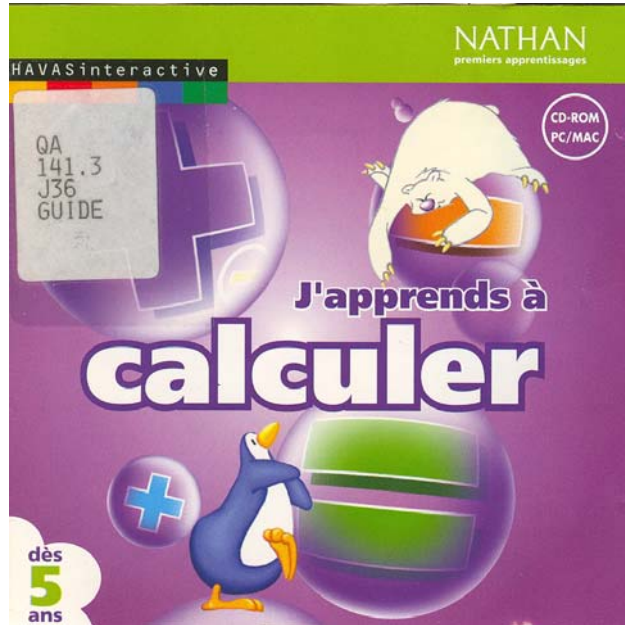
Résumé : Quatre images, rébus, casse-tête sur le thème des **formes** (rond, carré, triangle, rectangle) illustrées par 4 devinettes mises en scène par des animaux, repris sur le CD en 6 autres images pour chacun et présentant 3 niveaux de difficulté (la taille et le nombre des pièces varient de 6 à 24).

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : *Ressources didactiques – Jeux +CAS035*

J'apprends à calculer (1998)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 5-7 ans

Résumé : Les enfants apprennent à compter avec Ours blanc et Petit Pingouin sur l'île des glaçons. Cinq activités permettent aux enfants d'aborder les notions de base en calcul : **compter de 1 à 100, additionner, soustraire, reconnaître les signes mathématiques**. Un système de récompense valorise la progression de l'enfant en lui permettant d'accéder à un super-jeu.

Résumé extrait du catalogue de l'UQTR

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 J36 CD-ROM

J'apprends avec les Schtroumpfs (1997)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 3 à 6 ans

Résumé : Ensemble de jeux éducatifs destinés aux enfants de trois à six ans. On y retrouve trois programmes multimédias publiés auparavant de façon séparée: **Formes et couleurs**, **Lettres et chiffres** et **Mémoire et logique**. En compagnie des Schtroumpfs, l'enfant peut s'adonner à des jeux animés qui l'amènent à découvrir: les chiffres de un à dix; les lettres de l'alphabet; la façon de compter jusqu'à dix; les couleurs grâce à des activités de coloriage; comment distinguer les minuscules et les majuscules. D'autres jeux visent à développer sa mémoire et sa faculté d'effectuer des associations et des déductions. Chaque enfant qui utilise le logiciel peut créer son propre dossier personnel, identifié par un dessin d'animal ou d'objet qu'il a lui-même choisi, et dans lequel ses progrès sont notés.

Résumé extrait de :

http://logicielseducatifs.qc.ca/index.php?page=detail_produit&id=694#

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1169 J36 CD-ROM

J'apprends les chiffres (1998)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 3-5 ans

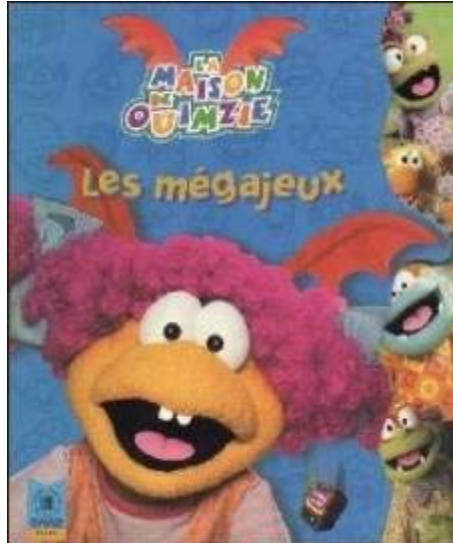
Résumé : Sur l'île des glaçons, Ours Blanc et Petit Pingouin invitent les enfants de 3 à 5 ans à découvrir les premières **bases du calcul** grâce à une méthode d'apprentissage actif des mathématiques, spécialement développée par Nathan. Chaque activité réussie fait apparaître un nouveau bloc de glace, rapprochant ainsi l'enfant du mystérieux Super Jeu.

Résumé extrait du manuel d'utilisation :

Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.15 J36 GUIDE

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.15 J36 CD-ROM

La maison de Ouimzie, les mégajeux (1998)



Public cible : 3 à 5 ans

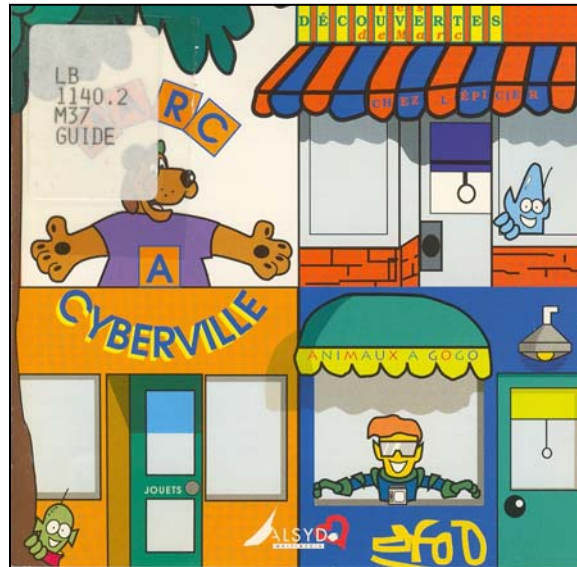
Résumé : Ensemble de jeux éducatifs inspirés de la série télévisée «La maison de Ouimzie». Destinés aux enfants de trois à cinq ans, ces jeux veulent les aider à développer **leur mémoire et leur pensée logique, tout en explorant le monde des émotions**. Cinq jeux sont proposés: 1. L'aide-mémoire de Rouso, un exercice de mémoire dans lequel les enfants doivent mémoriser et associer différents objets; 2. La chamaille, un jeu d'adresse dans lequel ils doivent attraper des images représentant la bonne humeur; 3. Le portrait de famille, un jeu dans lequel ils doivent reconnaître les personnages de «La maison de Ouimzie»; 4. Le livre des émotions, un jeu dans lequel ils doivent reconnaître des émotions à partir d'extraits vidéo; 5. Les casse-tête de Bo, une série de casse-tête avec des photos de Ouimzie, de sa famille et de ses amis.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.35 P55 M35 CD-ROM

Marc à Cyberville (1995)



Disciplines
Français
Mathématiques

Public cible : 3 à 8 ans (préscolaire et primaire)

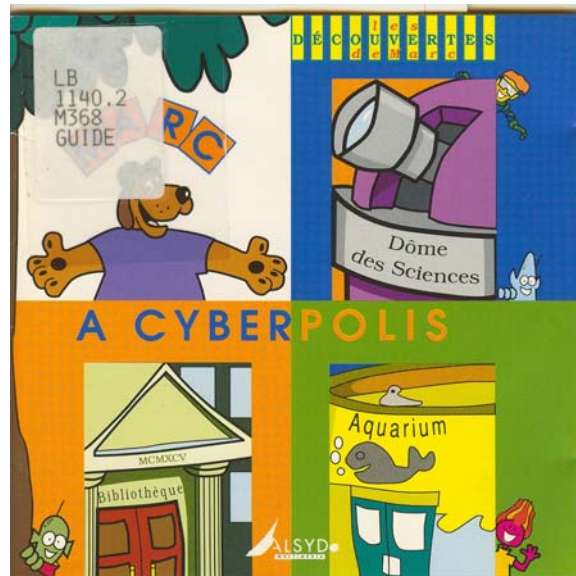
Résumé : Jeu éducatif destiné aux enfants de 3 à 8 ans. Il met en scène les Cyberpotes, des petits êtres animés espiègles. En compagnie de Marc, leur copain, ils guident l'enfant dans la visite du quartier de celui-ci et ses divers magasins: épicerie, boutique de jouets, animalerie. Tout en jouant à découvrir les Cyberpotes cachés un peu partout et en s'égayant de chansons amusantes, les enfants sont amenés à réviser des notions abordés en maternelle et au début du primaire: **alphabet, nombres, calcul et orthographe.**

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 M37 CD-ROM

Marc à Cyberpolis (1995)



Discipline
Sciences
humaines

Public cible : 6 à 10 ans (préscolaire et primaire)

Résumé : Jeu éducatif destiné aux enfants de six à dix ans, mettant en scène les Cyberpotes, des petits êtres animés espiègles, qui sortent de terre et qui sont drôlement versés dans le domaine technologique. En leur compagnie, l'enfant explore une ville virtuelle et de nouveaux domaines de la connaissance. Chaque visite offre des activités et des jeux éducatifs de découverte: dans l'aquarium, il exerce sa mémoire; au restaurant, il se familiarise avec la langue et la gastronomie de plusieurs pays; dans le métro, il revoit les règles de protection de l'environnement; à la poste, il développe ses facultés visuelles et ses habiletés en lecture en créant une lettre; dans le dôme des sciences, il apprend ce qu'est une serre; à la bibliothèque, il découvre les continents et les animaux qui y vivent.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 M368 CD-ROM

Mes premiers mots (1996)



Discipline
Français

Public cible : 4-7 ans

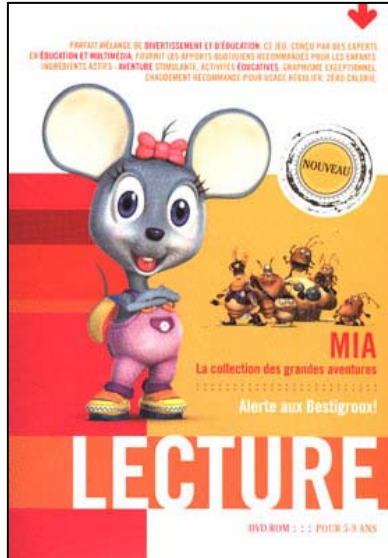
Résumé : Trois jeux en un pour l'apprentissage de la **lecture, de l'écriture et le développement de la mémoire auditive et visuelle**. Invente des phrases amusantes; laisse l'ordinateur construire des phrases; écris des mots en t'aidant des images; 80 casse-tête différents; trouve les images identiques; etc.

Résumé extrait du catalogue de l'UQTR

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1525 M47 CD-ROM

Mia lecture : alerte aux Bestigroux (2007)

**PRODUIT
QUÉBÉCOIS**



Discipline
Français

Public cible : 5 à 9 ans (préscolaire et primaire)

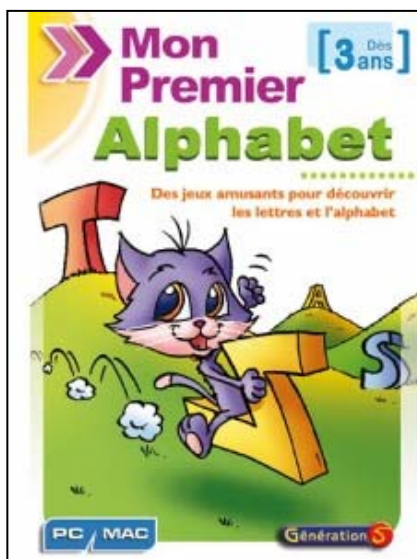
Résumé : Nouvelle aventure de la petite souris Mia et de son éternel adversaire le rat Romain. Des bestioles ont récemment élu domicile dans la maison des souris, ce qui laisse planer la menace de l'arrivée des exterminateurs et de possibles conséquences terribles pour la colonie de souris. Que faire pour chasser à temps les hôtes indésirables? Tout en vivant activement cette aventure, les enfants auront l'occasion de découvrir les bases de la lecture et de l'écriture. Le menu offre deux parcours: exécuter le jeu d'aventures avec ses épreuves disséminées tout au long du jeu ou aller directement aux activités d'apprentissage.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms GV1469.27 M535 CD-ROM

Mon premier alphabet (2007)



Discipline
Français

Public cible : 3 ans et plus

Résumé :

Des jeux éducatifs et ludiques :

- pour découvrir les mots associés aux lettres grâce à des animations attractives,
- pour voir comment se forment les lettres majuscules et minuscules et apprendre à les écrire,
- pour lire des mots simples et écrire son prénom,
- pour associer les lettres majuscules et minuscules, les mots et leurs images,
- pour reconnaître des mots ou des séquences de lettres à partir d'un modèle.

Des activités « artistiques » :

- un atelier graphique où l'enfant peut colorier les dessins illustrant les lettres et les mots, - des puzzles à reconstituer, des tableaux à composer mêlant les images, les lettres et les mots.
- un « atelier de bricolage », avec impression de pages d'écriture, de planches d'étiquettes, de papier à lettre personnalisé,
- un karaoké pour retenir l'ordre alphabétique en chansons : l'enfant peut écouter, s'enregistrer, se réécouter.

Deux superbes jeux d'arcade pour tester ses réflexes et sa rapidité :

- le jeu « Attrape les œufs » : il faut appuyer sur les bonnes touches du clavier avant que les œufs ne s'écrasent à terre !
- la « Course dans les nuages » : attention aux pièges et aux obstacles qui parsèment le chemin !

...et un petit chaton plein d'humour pour accompagner l'enfant dans tous les jeux !

Résumé extrait de l'éditeur :

<http://www.generation5.fr/produits/Mon-Premier-Alphabet--666--12115.php>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.5 L3 M66 2007 CD-ROM

Pierre Lapin au pays des nombres (1996)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 4 à 8 ans (préscolaire et primaire)

Résumé : Destiné aux enfants de quatre à huit ans, ce multimédia interactif leur propose cinq jeux éducatifs comportant trois niveaux de difficulté pour les aider à acquérir les **bases du calcul: additionner, soustraire, trier, classer, associer**. Les récompenses obtenues à la fin de chaque jeu permettent à l'enfant de planter son propre jardin en achetant des graines à Pierre Lapin. Un oiseau aide l'enfant à se servir du CD-ROM et à progresser dans les jeux en compagnie des personnages de Beatrix Potter. Le menu "Parents" permet à ceux-ci de personnaliser le logiciel selon la réalité de leurs enfants.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 P54 CD-ROM

Plumo à la ferme ! (1999)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 5 à 7 ans (préscolaire et primaire)

Résumé : Plumo à la ferme est un ensemble d'activités ludiques, conçues et réalisées par des spécialistes des jeux éducatifs, destinées aux enfants de 5 à 7 ans. Présentées sous forme de jeux interactifs, ces activités tirent avantage des possibilités du multimédia pour aider l'enfant à développer **ses habiletés cognitives**. En particulier **les opérations de base en logique et en mathématiques** : observation, mise en relation, classification, sériation, etc. Des heures de jeux en perspective !

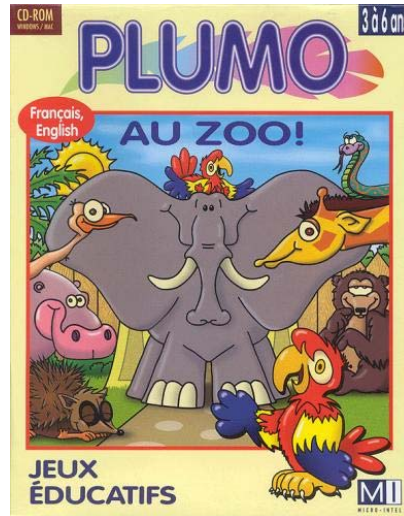
Résumé extrait de :

http://logicielseducatifs.gc.ca/index.php?page=detail_produit&id=565#

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1169 P58 CD-ROM

Plumo au zoo ! (1999)

**PRODUIT
QUÉBÉCOIS**



Discipline
Mathématiques

Public cible : 3 à 6 ans

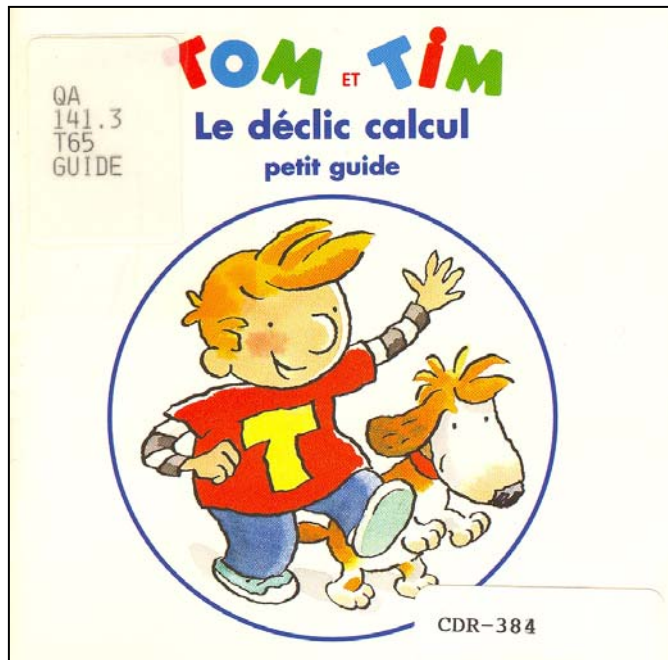
Résumé : Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, Plumo au zoo! est un ensemble de jeux d'éveil conçus pour développer leurs habiletés cognitives reliées aux opérations **de base en logique et en mathématique : observation, discrimination, numération, logique**, etc. Plumo est cet adorable perroquet qui accompagne les enfants dans leur découverte du monde. Dans Plumo au zoo !, il les invite à rendre visite aux animaux du zoo, qui ont chacun un jeu à proposer. Plumo au zoo ! peut s'installer en français ou en anglais.

Résumé extrait de :

http://logicielseducatifs.qc.ca/index.php?page=detail_produit&id=509#

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms LB1140.2 P58 CD-ROM

Tom et Tim, le déclic calcul (1997)



Discipline
Mathématiques

Public cible : 3 à 8 ans (préscolaire et primaire)

Résumé : Didacticiel ludique d'apprentissage **des nombres et du calcul** destiné aux enfants de trois à huit ans. Il met en scène deux personnages de bande dessinée, le gamin Tom et son chien Tim. Seize animations sont présentées à l'enfant. Celles-ci mettent en scène des robots un peu spéciaux aux comportements étranges. Une fois qu'il a regardé l'animation, l'enfant accède à des exercices ayant pour but de l'initier aux nombres et au calcul.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.3 T65 CD-ROM

Lapin Malin, à la rencontre de Queen Brush! (2007)



Discipline
Anglais

Public cible : 4 à 7 ans

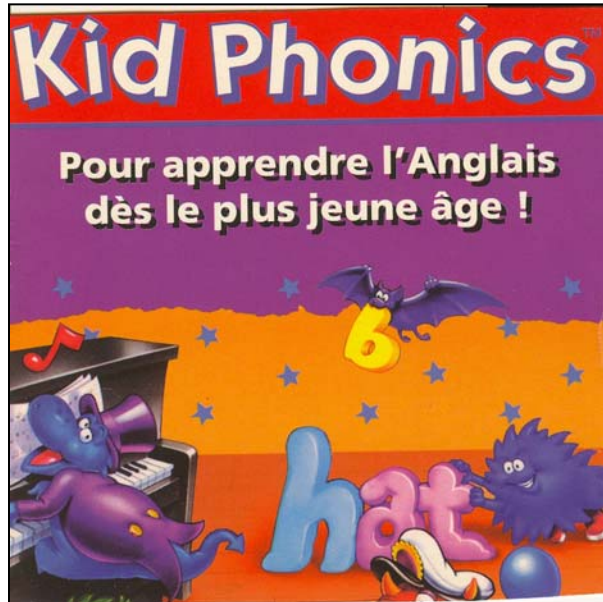
Résumé : L'enfant retrouve tout l'univers de Lapin Malin et de ses amis dans une aventure scénarisée et motivante, grâce à ce logiciel bénéficiant de la même qualité pédagogique que la collection Lapin Malin : un apprentissage progressif de l'Anglais ; une pédagogie adaptée aux 4-7 ans, basée sur l'éducation de l'oreille, l'écoute, acquisition d'énoncés utiles à l'expression en classe et la découverte de faits culturels ; un studio d'expression orale, pour un apprentissage complet et pédagogique, en s'entraînant à parler anglais ; trois niveaux de difficulté avec une adaptation automatique au niveau de l'enfant ; **vocabulaire de la vie quotidienne des enfants** (couleurs, nature, chambre à coucher, repas, cuisine, aliments, rue, moyens de transport, école, alphabet, jouets, fruits et légumes, instruments de musique, chiffres, parc, animaux). 3 niveaux d'apprentissage.

Résumé extrait de :

<https://www.librairieducentre.com/main.asp>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms PE1129 F7 A15 DVD-ROM

Kid phonics (1995)



Discipline
Anglais langue
seconde

Public cible : 4 à 12 ans (préscolaire et primaire)

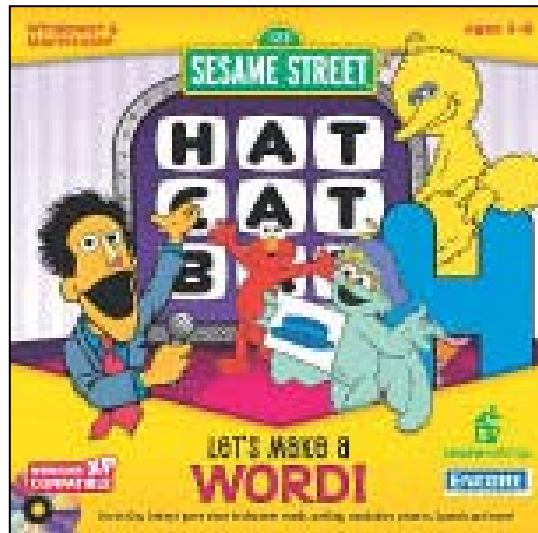
Résumé : Programme ludoéducatif d'apprentissage de **l'anglais langue seconde** destiné aux enfants de 4 à 12 ans. Dans un décor de dessin animé et par le biais de la musique, l'enfant découvre le vocabulaire et la prononciation de l'anglais par une série de jeux et d'exercices; reconnaître des mots en les associant à des objets et à des personnages, construire des phrases simples, coloriage, etc.

Résumé extrait de CHOIXmédia :

<http://www.uqtr.ca/biblio/notice/bases/internet/choix.shtml>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms PE1128 K54 CD-ROM

Sesame Street : Let's make a world! (1995)



Discipline
Anglais

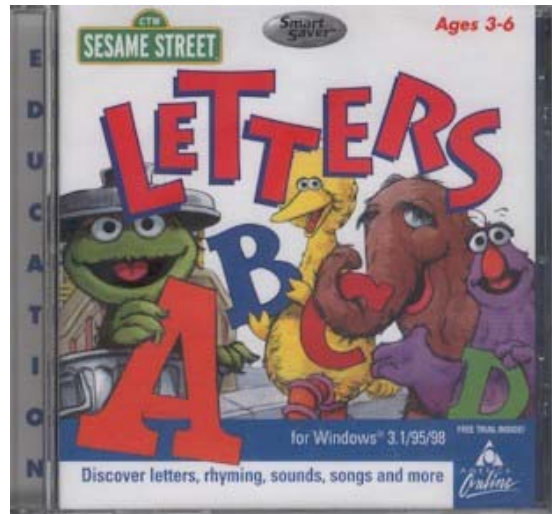
Public cible : 2-5 ans

Résumé : Hey, kids! Come on down to the exciting, sparkling game show - Let's make a word! You'll be joining Guy Smiley, everyone's favorite as your partner, then choose a place to play-there are four different places to choose from. This is one game show that doesn't happen only in the studio! You'll be going on location! There are six different games in the program, and plenty of surprises in each location. Get to enter the television studio and take your place among the panel of distinguished Word Experts!

Résumé extrait du catalogue de l'UQTR

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms GV1507 W8 S47 CD-ROM

Sesame Street : letters (1995)



Discipline
Anglais

Public cible : 3-6 ans

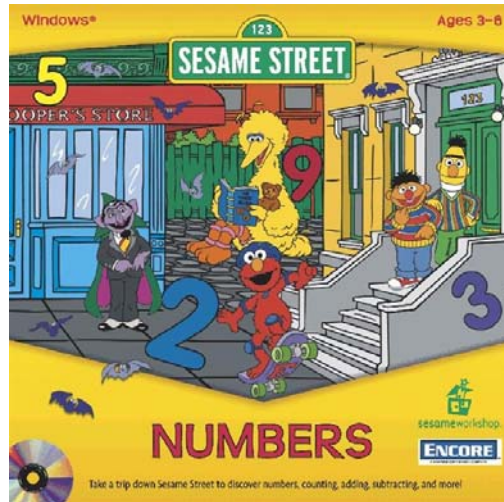
Résumé : Join your guides, Oscar and Telly; and Bert, Ernie, Big Bird, and Mr. Snuffalupagus, in exploring Sesame Street while you learn about letters, rhyming, sounds, songs, shapes, and more! There are fun places to visit, games to play, songs to sing, stories to hear, and Sesame Street videos to watch.

Résumé extrait de :

<http://www.educationmax.com/product.php?productid=24976&cat=2391>

Localisation : Comptoir de prêt – Cédéroms PC2153 S47 CD-ROM

Sesame Street : numbers (1995)



Discipline
Anglais

Public cible : 3-6 ans

Résumé : Join your guide, Elmo; and Bert, Ernie, Big Bird, and the Count, in exploring Sesame Street while you learn about number recognition, counting, adding, subtracting, and more! There are fun places to visit, games to play, songs to sing, stories to hear, and Sesame Street videos to watch.

Résumé extrait de :

<http://www.childrenssoftwareonline.com/Default.aspx?m=item&plD=238>

Localisation : *Comptoir de prêt – Cédéroms QA141.15 S47 CD-ROM*