





Contenu du cédérom

Ecran d'accueil des cycles



Accueil Cycle 2



Accueil Cycle 3



Ecran d'accueil du jeu "Coloku"

Il s'agit d'un Sudoku en couleurs, limité à 2 formats (4 x 4 cases et 6 x 6 cases), (Jeu inspiré d'un jeu de Thérèse Eveilleau)

	Coloku
	Format : quadroku Niveau : facile
Musion TICE 53	Jouer
	<∳'€

Le joueur choisit son niveau de jeu en cliquant sur le "Format" et/ou sur le "Niveau". En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.

Règle du jeu	Fermer 🗷
COLOKU	
Niveaux de jeu : 3 (facile, moyen, o	difficile)
Formats de grille : 2 (quadroku: 4x	4, hexoku: 6x6)
Tu joues seul. Tu dois placer les façon que chaque couleur soit pré par ligne, une seule fois par colonne bloc.	pions de couleur de isente une seule fois e et une seule fois par
Bonne chance !	

Voici un exemple de grille de Coloku, avec les paramètres suivants : Format : Quadroku (4 x 4 cases) Niveau : Facile (1 "trou" dans chaque ligne)

Effacer	Quitter

L'outil sélectionné sur la copie d'écran est la gomme, qui permet d'effacer le contenu d'une case. Le bouton "Effacer" supprime tous les pions de couleur ajoutés par le joueur. Le bouton "Quitter" ramène à l'écran de choix des options.

Informations complémentaires sur les paramétrages :

Nombre de cases vides par ligne

	niveau facile	niveau moyen	niveau difficile
quadroku (4 x 4)	1	2	3
hexoku (6 x 6)	2	3	4

Ecran d'accueil du jeu "Squar0"

Il s'agit d'un jeu de stratégie individuel



Le joueur choisit son niveau de jeu en cliquant sur le "Format" et/ou sur le "Niveau". En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.



Voici un exemple de grille de Squar0, avec les paramètres suivants : Format : 3 x 3 cases Niveau : Facile (présence de "0" ou de "4" dans la grille)

	Effacer
0-0-0-0	
	Quitter

Lorsque le joueur clique sur les ronds, ils passent successivement de l'état "vide" à l'état "plein". Si le nombre de ronds colorés correspond au nombre attendu inscrit dans la case, le nombre passe en couleur claire (dans l'exemple ci-dessus 2, 2, 0, 0).

	Niveau facile	Niveau difficile
grille 3 x 3		
grille 5 x 5	présence de 0 ou/et de 4	absence de 0 et de 4
grille 7 x 7		

Ecran d'accueil du jeu "MozaïK" (uniquement Cycle 2)

Il s'agit d'un jeu individuel d'orientation dans l'espace. (jeu proposé par Daniel Prodhomme)



Le joueur choisit sa grille de jeu en cliquant sur les flèches "Précédent" et "Suivant". En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.

Règle du jeu		Fermer 🗵
MOZAÏK		
Niveaux de	jeu : 1	
Nombre de	grilles d	ifférentes : 36
Tu joues se les placer s gauche. A fait est com	eul. Tu c selon le tout mor ect.	lois sélectionner les pièces de jeu et codage que tu vois dans la grille de nent, tu peux vérifier si ce que tu as
	HG	en <u>H</u> aut et à <u>G</u> auche
	HD	en <u>H</u> aut et à <u>D</u> roite
	BG	en <u>B</u> as et à <u>G</u> auche
	BD	en <u>B</u> as et à <u>D</u> roite
Bonne chan	ce !	

Voici un exemple de grille de Mozaïk :



L'outil sélectionné sur la copie d'écran est la gomme, qui permet d'effacer le contenu d'une case. Le bouton "Effacer" supprime tous les pions de couleur ajoutés par le joueur. Le bouton "Vérifier" permet, en cours de jeu, de visualiser les cases qui sont mal complétées (ou pas encore). 36 grilles différentes sont disponibles.

Ecran d'accueil du jeu "Puissance 4"

Il s'agit d'une version numérique du jeu de stratégie. Le joueur joue contre l'ordinateur.



Le joueur choisit le niveau de jeu. En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.

Règle du jeu Fei	mer 🔀
PUISSANCE 4	^
Niveaux de jeu : 2 (facile, difficile)	
Tu joues contre l'ordinateur. Le but du jeu est d'aligne 4 pions horizontalement, verticalement ou e diagonales.	er in
Si tu réussis avant l'ordinateur, tu marques un point.	Ш
La partie se joue en 5 manches.	
Bonne chance !	
	~

Voici un exemple de jeu "Puissance 4" en cours:



La partie se joue au meilleur des 5 manches. Pour la 1^{ère} manche, la détermination du joueur qui pose son pion en premier est aléatoire. Ensuite, une alternance est respectée pour la pose du premier pion. Les 2 niveaux de jeu "facile" et "difficile" reposent sur la qualité de l'intelligence artificielle du joueur "ordinateur".

Ecran d'accueil du jeu "Splash" (uniquement cycle 3)

Il s'agit d'un jeu de calcul mental, sur l'addition et la soustraction. (Jeu inspiré d'un jeu de Thérèse Eveilleau)



Le joueur choisit l'opération et le niveau de jeu. En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.

Règle du jeu	Fermer 🗵
SPLASH !	
Niveaux de jeu : 3 (facile, moyen, difficile)	
Opérations : 2 (addition, soustraction)	
Tu joues seul. Tu dois cliquer sur les bulles résultat est égal à la cible.	dont le
A chaque bonne réponse, tu marques un point.	
A chaque mauvaise réponse, je t'enlève un point.	
II faut atteindre 10 points pour gagner.	
Bonne chance !	5

Voici un exemple de jeu "Splash" en cours, avec les paramètres suivants :

Opération : Soustraction Niveau : Moyen (nombre cible compris entre 11 et 20 – 1^{ère} opérande inférieure à 50 - Possibilité de retenue)



La partie se joue en 10 points. Lorsque le joueur clique sur une bulle dont le résultat correspond à la cible, il marque 1 point. S'il clique sur une bulle différente, elle s'affiche en rouge quelques secondes et il perd un point.

	niveau facile	niveau moyen	niveau difficile
Addition	nombre cible compris entre 10	nombre cible compris entre 31	nombre cible compris entre 51
	et 30	et 50	et 70
Soustraction	nombre cible compris entre 1 et	nombre cible compris entre 11	nombre cible compris entre 21
	10	et 20	et 30
	1 ^{ère} opérande inférieure à 99	1 ^{ère} opérande inférieure à 50	1 ^{ère} opérande inférieure à 99
	Pas de retenue	Possibilité de retenue	Possibilité de retenue