









## Activités du site « Les jeux de Lulu »

### "Logique, stratégie"

	<p><b>Où se cache Tobi ?</b> Retrouver un objet caché dans une grille à l'aide de renseignements de type "c'est chaud, c'est froid...". 3 niveaux.</p>	<p>Se repérer et s'orienter en fonction des indications (dessins), situer un objet par rapport à un autre (proche/éloigné).</p>
	<p><b>Où se cache Babou</b> Repérage d'une case dans une grille (même principe que "où se cache Tobi"). 4 niveaux.</p>	
	<p><b>Le bon ordre</b> Images séquentielles. Plusieurs séries.</p>	<p>Comprendre la scène et s'imaginer un enchaînement logique.</p>
	<p><b>La guirlande de fleurs</b> Les rythmes. Reconstituer une guirlande en suivant un modèle de 2, 3 ou 4 fleurs. 3 niveaux.</p>	<p>Comprendre un algorithme simple (1 variable), avec des variantes sur la mémorisation et la demande.</p>
	<p><b>Le bon rythme</b> Les rythmes. 2 jeux. Jeu 1 : recopier le modèle et continuer la frise. Le modèle disparaît dès le premier clic au niveau 2. Jeu 2 : compléter une frise commencée. Deux séries d'images.</p>	
	<p><b>Qui manque ?</b> Retrouver un rythme. 3 jeux de 3 niveaux chacun. Seul le jeu 1 s'adresse à cette tranche d'âge.</p>	
	<p><b>Même chapeau, même forme ou même couleur</b> Classification. "Regarder" un même objet sous plusieurs aspects. 3 niveaux.</p>	<p>Savoir classer un même objet selon plusieurs critères : couleur, forme, type de chapeau. Les niveaux supérieurs ajoutent une variable de mémorisation et d'anticipation.</p>
	<p><b>Et si on rangeait ?</b> Tableaux à double entrée. 1. Où ? - 2. Les étiquettes - 3. Mais où ? - 4. La fabrique de cartes - 5. Comment est-ce rangé ?</p>	<p>Utiliser un tableau à double entrée</p>




## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p><b>Le mystère des coffres</b> Des coffres à ramasser ; des portes fermées à clef ; comment faire ? Possibilité de faire ses "tableaux" et de les envoyer.</p>	<p>Anticiper le résultat de son action, structuration de l'espace.</p>
<p><b>Autour du nombre</b></p>		
	<p><b>Le bon choix : les chiffres</b> Niveau 1 : essayer de reconnaître des chiffres "déguisés". Niveaux 2 et 3 : connaître le graphisme associé à un nom.</p>	<p>associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>
	<p><b>Le train</b> Le garage : correspondance terme à terme ; dénombrement. 4 niveaux. Les amis de Lulu : dénombrer. Travail sur l'écriture "chiffres". 3 niveaux. Les amis de Lulu et les loups : dénombrer. Travail sur l'écriture "chiffres". 3 niveaux. Les amis de Lulu sont cachés : situation additive. 1 niveau. Encore des wagons : combien faut-il encore de wagons ? Introduction du 0 au niveau 2.</p>	<p>dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p>
	<p><b>Des cadeaux pour les amis de Lulu</b> Correspondance terme à terme. 4 niveaux.</p>	<p>Les situations proposées aux plus jeunes enfants (distributions, comparaisons, appariements...) les conduisent à dépasser une approche perceptive globale des collections.</p>
	<p><b>Lulu et le monstre</b> Compter (ordinal). Travail sur l'écriture "chiffres". 3 niveaux.</p>	<p>dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p>
	<p><b>Associe : combien de fruits ?</b> 3 niveaux.</p>	<p>dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p>
	<p><b>Memory des nombres</b> Travail sur les configurations "mains" et sur l'écriture "chiffres". 3 niveaux.</p>	<p>associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>
	<p><b>Même quantité</b> Travail sur les configurations "dé" et</p>	<p>associer le nom de nombres connus avec</p>

## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p>"mains" et sur l'écriture "chiffres". Les mains : 2 niveaux ; 1 dé : 3 niveaux ; 2 dés : 3 niveaux ; les nombres-chiffres : 4 niveaux.</p>	leur écriture chiffrée
	<p><b>Le sauvetage de Tobi</b> Préparer une collection de cardinal donné. Travail sur les configurations "mains" et sur l'écriture "chiffres". 4 niveaux.</p>	dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
	<p><b>La promenade des nombres</b> Classer des nombres dans l'ordre croissant (niveau 1) ou décroissant (niveau 2). Possibilité de choisir entre quel et quel nombre on souhaite travailler ainsi que le nombre de nombres à classer.</p>	mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30
<b>Des lettres, des mots</b>		
<b>Lulu</b>	<p><b>La promenade du prénom</b> Écrire son prénom (ou autre)</p>	Reconnaissance et comparaison de la graphie des lettres, reproduction selon un modèle (repères spatio-temporels)
<b>A</b> 	<p><b>Les abécédaires</b> Quatre jeux : découverte, retrouve la même lettre, retrouve la même lettre (ordre alphabétique) et "Par quelle lettre commence...?"</p>	Repérage des lettres sur le clavier, reconnaissance de la graphie des lettres (maj ou min). Le 4e exercice nécessite d'avoir mémorisé l'orthographe du début de chacun des 26 mots de l'exercice et/ou d'utiliser la reconnaissance orale du début du mot pour retrouver sa première lettre et la taper sur le clavier.
<b>A a</b>	<p><b>Alphabet</b> Reconnaître des lettres. Les 3 premiers jeux utilisent la souris, le quatrième le clavier. Seuls les 3 premiers jeux apportent une aide en cas d'erreur. 3 ou 4 niveaux dans chaque jeu.</p>	Repérer la graphie des lettres qui s'affichent, les retrouver dans l'alphabet qui s'affiche à l'écran. Dans les niveaux 3, il faut avoir associé la minuscule à la majuscule.
	<p><b>Lulu et le loup</b> Reconnaissance de lettres dans les jeux 2 et 3.</p>	Repères spatiaux et coordination pour faire correspondre la direction du bonhomme et les appuis sur les flèches du clavier. Pour le deuxième jeu, repérer la graphie des lettres qui s'affichent, les retrouver dans sur le clavier. Pour le troisième jeu, il faut avoir associé la minuscule à la majuscule.






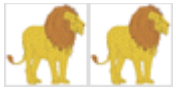


## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p><b>Lili fait les courses</b> Reconstituer un mot en prenant les lettres dans l'ordre (même principe que "Lulu fait les courses"). 2 niveaux.</p>	<p>Repères spatiaux et coordination pour faire correspondre la direction du bonhomme et les appuis sur les flèches du clavier. Repérage d'une suite d'objets (repères spatiaux) et temporels (l'objet/lettre est juste à côté du précédent dans le modèle mais la reproduction par ramassage est différée du fait du déplacement de lulu/lili)</p>
	<p><b>Memory</b> Memory 1 joueur (images, sons, mots). Memory 2 joueurs.</p>	<p>Mémorisation visuelle et spatiale.</p>
	<p><b>Pour qui... ? (le jeu des rimes)</b> Pour qui le pyjama ? le chat ! "a,é,i,o,u", "in,an,ou,on,oi", "al,ane,ame,afe,ache", "hasard"</p>	<p>Discrimination auditive de la dernière syllabe et appariement de deux mots aux phonies différentes mais dont la fin « sonne » de façon identique.</p>
	<p><b>Quelques mots</b> Des séries de 4 jeux autour de la reconnaissance de quelques mots.</p>	<p>Associer signifiant (graphie plus phonie) et signifié.</p>
	<p><b>Le bon choix</b> Associer image et phrase. Deux séries de jeux : "Que font-ils ?" et "Les chiffres". Jeux sonorisés.</p>	<p>Au niveau 1 : discrimination visuelle, deux expressions avec support imagé. Au niveau 2 : plus que le support imagé à appairer avec l'expression écrite correspondante. Au niveau 3, il entend simplement l'expression et doit lire les expressions écrites pour retrouver la même, au niveau 4, on lui présente l'expression écrite et il doit retrouver l'image.</p>
	<p><b>Classement</b> Les jours de la semaine, les mois de l'année. Au niveau 1, les mots sont sonorisés.</p>	<p>Au niveau 1, le jeu est sonorisé, ce qui peut aider un peu les non lecteurs. L'élève doit connaître la comptine des jours ou des mois, pour pouvoir la reproduire. Il doit connaître le jour qui vient après celui qu'il vient de déposer.</p>
<p><b>Orientation, déplacement</b></p>		
	<p><b>Le voyage de Lulu</b> Se déplacer dans un repère absolu en cliquant sur les bonnes flèches.</p>	<p>Se repérer dans l'espace de l'écran.</p>

## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p><b>Le château hanté</b> Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Trouver le bon chemin. Reconnaître certaines lettres. 12 tableaux progressifs.</p>	<p>Se repérer dans l'espace de l'écran. Reconnaître les lettres de l'alphabet (capitales d'imprimerie).</p>
	<p><b>Lulu fait les courses</b> Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Ramasser des objets dans l'ordre indiqué (sens de l'écriture). 2 niveaux.</p>	<p>Se repérer dans l'espace de l'écran. Lire une suite d'objet dans le sens de la lecture.</p>
	<p><b>La girafe</b> Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Bientôt : codage et décodage.</p>	<p>Coder et décoder un déplacement sur quadrillage.</p>
	<p><b>Lulu et le loup</b> Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Maîtrise du mouvement. 3 jeux de 2 niveaux chacun. 12 tableaux au niveau 1. 14 labyrinthes au niveau 2.</p>	<p>Se déplacer à l'aide du clavier.</p>
	<p><b>Le mystère des coffres</b> Des coffres à ramasser ; des portes fermées à clef . Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Anticiper. Possibilité de faire ses "tableaux" et de les envoyer.</p>	<p>Anticiper le résultat de son action, structuration de l'espace.</p>
	<p><b>Un peu de couleur</b> Se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Comment faire pour colorer le maximum de fleurs ? 7 niveaux de jeu de difficulté croissante.</p>	<p>Anticiper le résultat de son action, structuration de l'espace.</p>
	<p><b>Travail d'équipe</b> Pour 2 joueurs. Se déplacer à l'aide des flèches du pavé numérique pour l'un et avec les touches E,S,F,D pour l'autre. Se mettre d'accord sur le pion à atteindre.</p>	<p>Coordonner ses actions avec son voisin, utiliser les touches du clavier pour se déplacer.</p>
	<p><b>Un petit tour</b> Fabriquer un chemin qui relie Lulu à un ou des objets.</p>	

## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p><b>Associe : vu d'en bas, vu d'en haut</b> 2 niveaux.</p>	
	<p><b>La tortue</b> Déplacer la tortue dans un repère relatif en cliquant sur les bonnes flèches : avancer, un quart de tour vers la gauche, un quart de tour vers la droite.</p>	<p>Se déplacer en utilisant un déplacement relatif. Connaître sa gauche et sa droite.</p>
	<p><b>Superposition</b> Superposer 2 ou 3 formes dans le même ordre que le modèle. 4 jeux de 2 niveaux (les jeux 2, 3 et 4 s'adressent à des enfants plus grands).</p>	
<p><b>Observation</b></p>		
	<p><b>Des puzzles variables</b> Modification possible du nombre de morceaux de chaque puzzle (on peut commencer avec 6 morceaux, puis 9, 12... la prise d'indice est de plus en plus fine). Cinq types de jeu.</p>	<p>se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi</p>
	<p><b>Memory</b> Memory 1 joueur (images, sons, mots). Memory 2 joueurs.</p>	
	<p><b>Paires</b> Variante du jeu de Memory. 9 séries de jeux de 1 à 3 niveaux chacun.</p>	
	<p><b>Deux par deux</b> Retrouver les image identiques (2 par 2) parmi de nombreuses images. 4 séries : le cirque, les poussins, Noël, Halloween.</p>	
	<p><b>Le bon choix</b> Plusieurs thèmes.</p>	

## Activités du site « Les jeux de Lulu »

	<p><b>Mémoire</b> Pour jouer à 2. Plusieurs thèmes.</p>	
	<p><b>Associe</b> Plusieurs jeux d'association.</p>	
	<p><b>Memory des ombres</b> 3 niveaux.</p>	
	<p><b>D'autres puzzles</b> Ces puzzles peuvent fonctionner avec des navigateurs plus anciens que les puzzles variables. Vous pouvez créer des puzzles comme ceux-ci (générateurs dans la section "à vous de faire")</p>	
<p><b>Divers</b></p>		
	<p><b>Attrape Lulu !</b> Utilisation de la souris : la déplacer, appuyer sur le bouton, cliquer. 4 niveaux.</p>	
	<p><b>Pour les 2 ans de Lulu</b> Utilisation de la souris. 2 niveaux.</p>	
	<p><b>Pour Lulu....</b> Faire un "tableau" libre. Possibilité de l'envoyer. Regarder ceux qui ont été réalisés par d'autres.</p>	
	<p><b>Retrouve les lutins !</b> Rechercher un lutin sur l'écran à l'aide d'indications sonores (plus on se rapproche, plus le son entendu est aigu). Deux versions : "jour" et "nuit", 3 niveaux. On peut essayer de jouer les yeux fermés.</p>	<p>Se repérer et s'orienter en fonction des indications (son grave à aigu), situer un objet par rapport à un son (proche/éloigné). (exercice créé pour une enfant non voyante).</p>