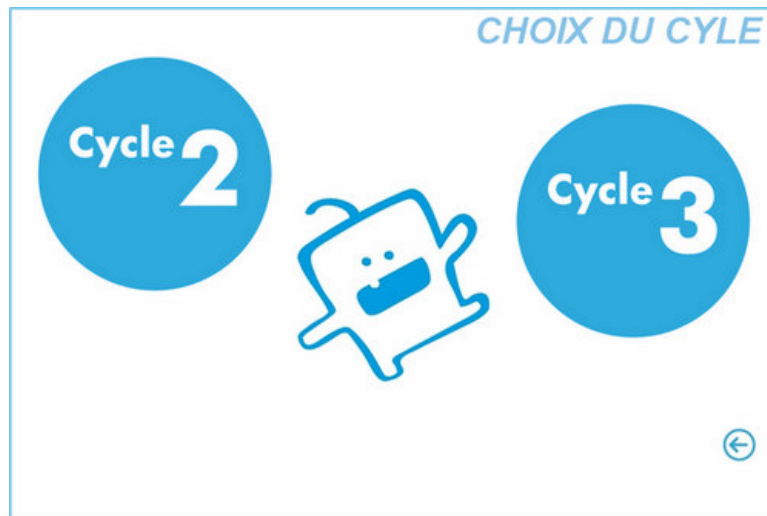


# Contenu du cédérom

Ecran d'accueil des cycles



Accueil Cycle 2

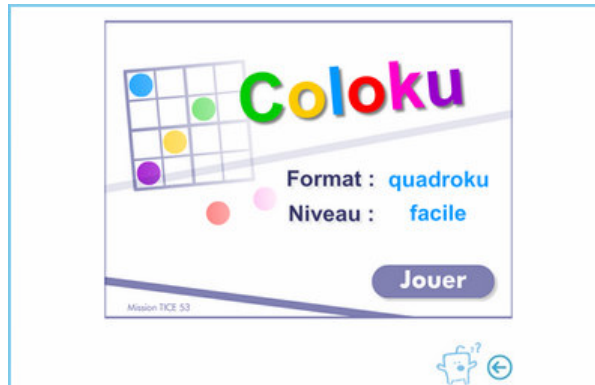


Accueil Cycle 3

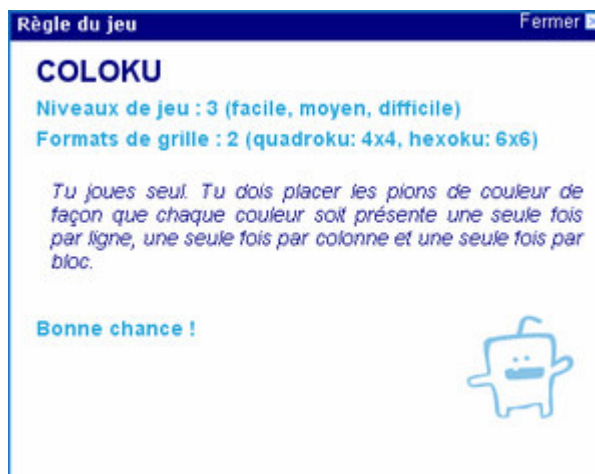


## Ecran d'accueil du jeu "Coloku"

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)



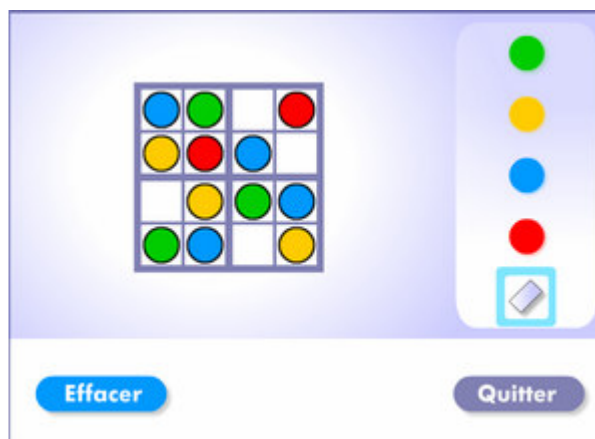
Le joueur choisit son niveau de jeu en cliquant sur le "Format" et/ou sur le "Niveau". En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.



Voici un exemple de grille de Coloku, avec les paramètres suivants :

Format : Quadroku (4 x 4 cases)

Niveau : Facile (1 "trou" dans chaque ligne)



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 :

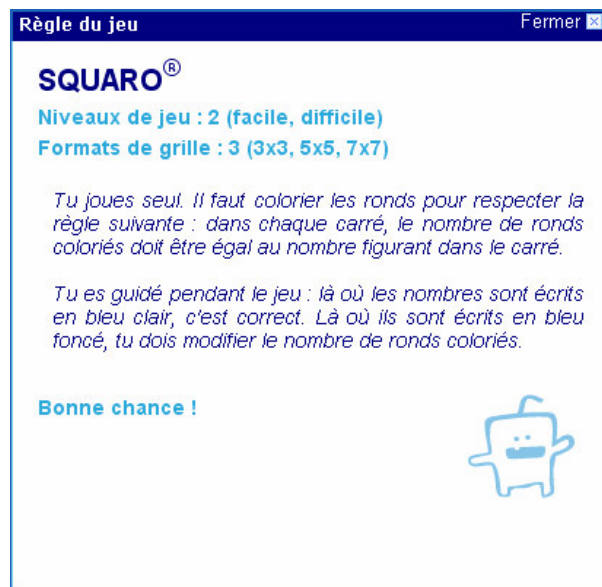
	Nombre de cases vides par ligne		
	niveau facile	niveau moyen	niveau difficile
quadroku (4 x 4)	1	2	3
hexoku (6 x 6)	2	3	4

## Ecran d'accueil du jeu "SquarO"

Il s'agit d'un jeu de stratégie individuel



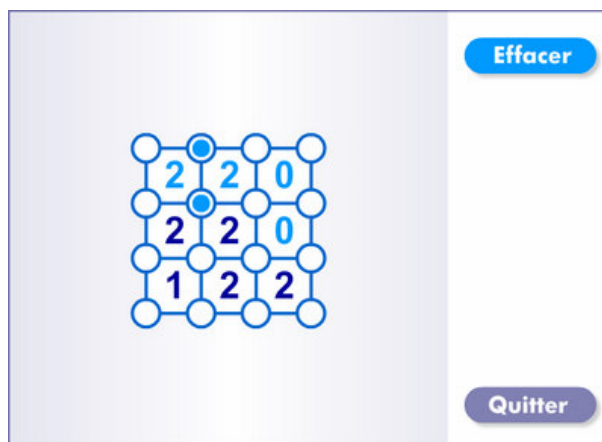
Le joueur choisit son niveau de jeu en cliquant sur le "Format" et/ou sur le "Niveau". En cliquant sur le personnage en bas à droite, on fait apparaître la règle du jeu.



Voici un exemple de grille de SquarO, avec les paramètres suivants :

Format : 3 x 3 cases

Niveau : Facile (présence de "0" ou de "4" dans la grille)



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).

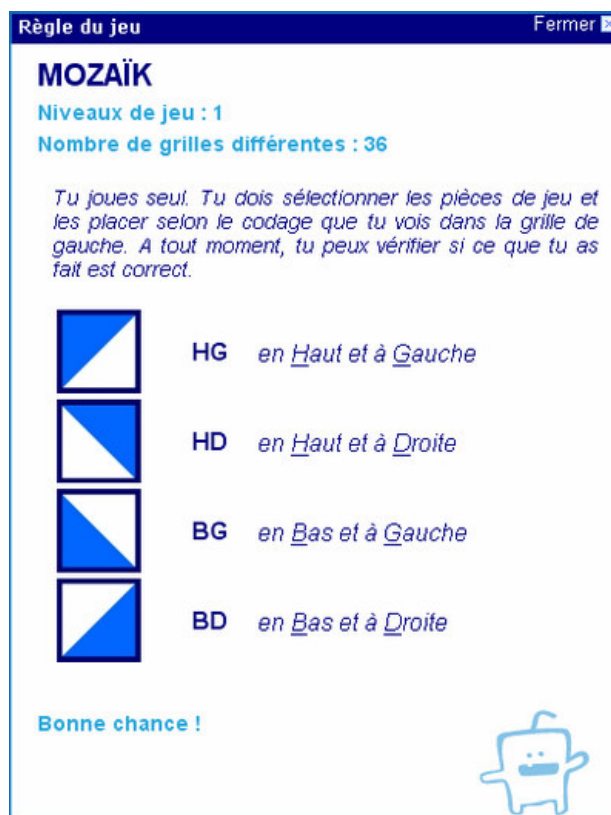
	Niveau facile	Niveau difficile
grille 3 x 3	présence de 0 ou/et de 4	absence de 0 et de 4
grille 5 x 5		
grille 7 x 7		

## Ecran d'accueil du jeu "MozaiK" (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.



Voici un exemple de grille de MozaiK :



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).

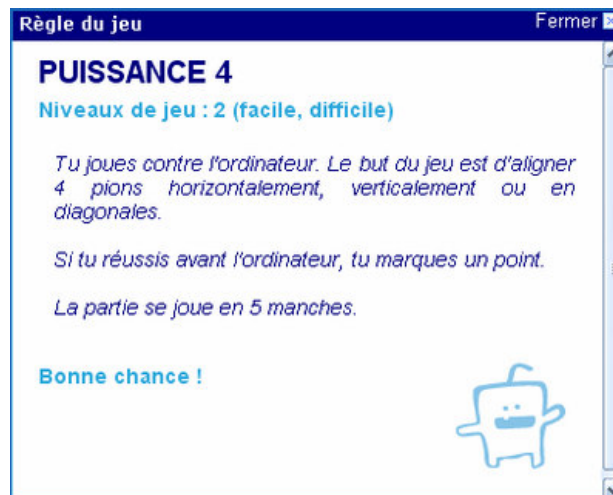
36 grilles différentes sont disponibles.

## Ecran d'accueil du jeu "Puissance 4"

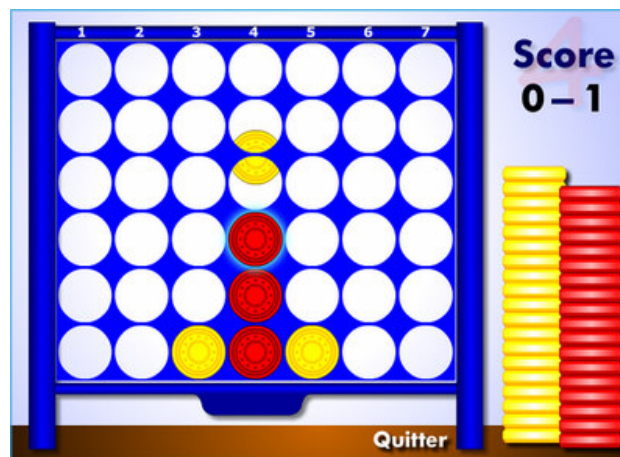
Il s'agit d'une version numérique du jeu de stratégie. Le joueur joue contre l'ordinateur.



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



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



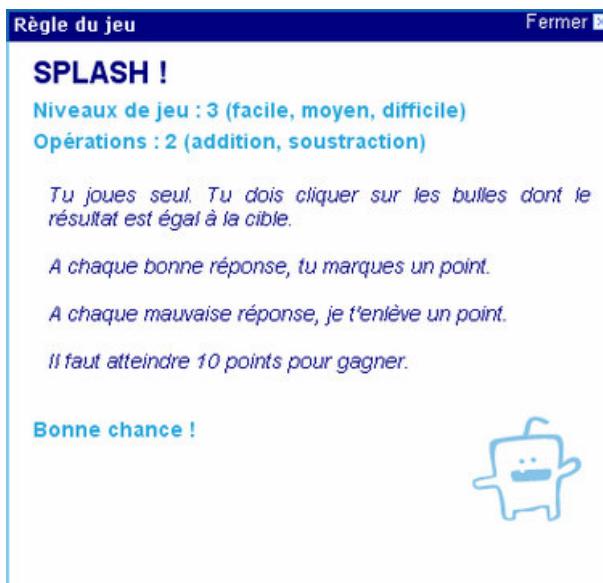
La partie se joue au meilleur des 5 manches. Pour la 1<sup>ère</sup> manche, la détermination du joueur qui pose son pion en premier est aléatoire. Ensuite, une alternance est respectée pour la pose du premier pion. Les 2 niveaux de jeu "facile" et "difficile" reposent sur la qualité de l'intelligence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

## Écran 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.



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

Opération : Soustraction

Niveau : Moyen (nombre cible compris entre 11 et 20 – 1<sup>ère</sup> 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 et 30	nombre cible compris entre 31 et 50	nombre cible compris entre 51 et 70
Soustraction	nombre cible compris entre 1 et 10 1 <sup>ère</sup> opérande inférieure à 99 Pas de retenue	nombre cible compris entre 11 et 20 1 <sup>ère</sup> opérande inférieure à 50 Possibilité de retenue	nombre cible compris entre 21 et 30 1 <sup>ère</sup> opérande inférieure à 99 Possibilité de retenue