

# Logithèque et Fonctionnalités

## Logithèque

### Logiciels de base inclus

- **Bureautique**: [Libreoffice](#) (Traitement de texte, tableur) avec une interface adaptée à chaque niveau ([libreoffice des écoles](#)), dictionnaires ([goldendict](#), [qdictionnaire](#)), Agenda ([Osmo](#)), annotateur de fichiers pdf ([Xournal](#))
- **Graphisme** : [Visionneuse d'images](#), [Éditeur d'images](#), [Capture d'écran](#), [Explorateur d'images](#).
- **Internet** : [Navigateur internet](#) (avec l'extension google no porn pour filtrer les résultats indésirables), filtrage intégré, [Explorateur ftp](#).
- **Son et vidéo** : Éditeur de fichiers son ([Audacity](#)), [Convertisseur de fichiers vidéo](#), [Convertisseur de fichiers audio](#), [VLC](#) (lecteur de fichiers audio-vidéo), [gmplayer](#) (lecteur vidéo), [Logiciel de gravure](#), [Logiciel de montage vidéo](#)
- **De nombreux outils de configuration du système**

---

### Logiciels éducatifs installés

1. **Lecture** : [Aller](#), [Associations](#), [exercices Beaunis](#), [exercices.free](#), [imageo](#), [le jeu du pendu](#), [le mot le plus long](#), **PrimTux contient les polices pour l'école**: Crayon, Plume, Seyes, Abaque, Script Boîtes pleine et vide, cartapoints et cartacopains de l'académie d'Amiens, Cursif, Ecritures A et B de l'Education Nationale, Cursive fléchée, Maternellecolor creuse, cursive, case, graphisme 1 et 2, tracé cursif, numération espace, Picto Moustache de Moustache, ScriptEcole, Ducahier.
2. **Calcul** : [à nous les nombres](#), [calcul mental](#), [calcul réfléchi](#), calculatrice, [calculette capricieuse](#), [contour](#), [exercices.free](#), [fukubi](#), [la course aux nombres](#), [le matou matheux](#), [le nombre cible](#), [opérations](#), [problèmes](#), [suites](#), [suites arithmétiques](#), [tierce](#), [TuxMath](#)
3. **Clavier-souris** : [Jnavigateur](#), [mulot](#), [Pysycache](#), [klettres](#)
4. **Compilations** : [Childsplay](#), [GCompris](#), [Omnitux](#), [pysiogame](#), [Jcllic](#)
5. **Dessin** : [Tux Paint](#)
6. **Découverte du monde** : [Atlas Houot](#)
7. **Géométrie** : [chemin](#), [epi](#), [labyrinthe](#), [labyrinthe caché](#), [comparaison](#), [piles](#), [symcolor](#), [géotortue](#), [tangrams](#)
8. **Sciences** : [Stellarium](#), [microscope virtuel](#), [Scratch](#)
9. **Jeux**: [blobby volley](#), [frozen-bubble](#), [Hannah's horse](#), [monsterz](#), [Mr Patate](#), [ri-li](#), [seahorse adventures](#), [supertux](#).
10. **Pour le maître**: [Créateur d'exercices en ligne](#) (Ardora), [open sankoré](#) (logiciel pour TBI), [pylote](#) (logiciel pour TBI), l'administration de tuxpaint, de GCompris, de Pysycache, Jcllic author.

---

### Logiciels optionnels installables avec l'installateur d'applications

- [calcul@tice](#) hors ligne (tuxcp/txcp, tuxce1/tuxce1, tuxce2/tuxce2, tuxcm/tuxcm, admin/admin)

en sont les utilisateurs), (410 mo)

- [chewingword](#), (10 mo)
- [Webstrict](#) (configuration du filtrage web) (200 ko),
- [dokeosmind](#) (équivalent plus léger à xmind, créateur de cartes heuristiques) (50 mo),
- [je lis avec Biba](#) hors ligne (100 mo),
- [pepit.be](#) hors ligne (500 mo),
- [primath](#) hors ligne (10 mo),
- [tbi-suite](#) (sans tbiquizzsonore qui posait problème) (15 mo),
- [Abuledu raconte-moi](#) (version wine) (15 mo),
- [Kiwix-vikidia](#) hors ligne (600 mo)

---

## HandyMenu-PrimTux

Ce handymenu pour PrimTux est une adaptation pour les écoliers du [HandyMenu](#)

**Pour s'afficher, ce handymenu nécessite une résolution minimum de 1024 pixels de large.**

---

### HandyMenu-PrimTux session Mini

Contient six onglets : accueil, calcul, géométrie, clavier-dessin, compilations, jeux.

#### accueil



#### calcul



## géométrie



## clavier-dessin



## compilations



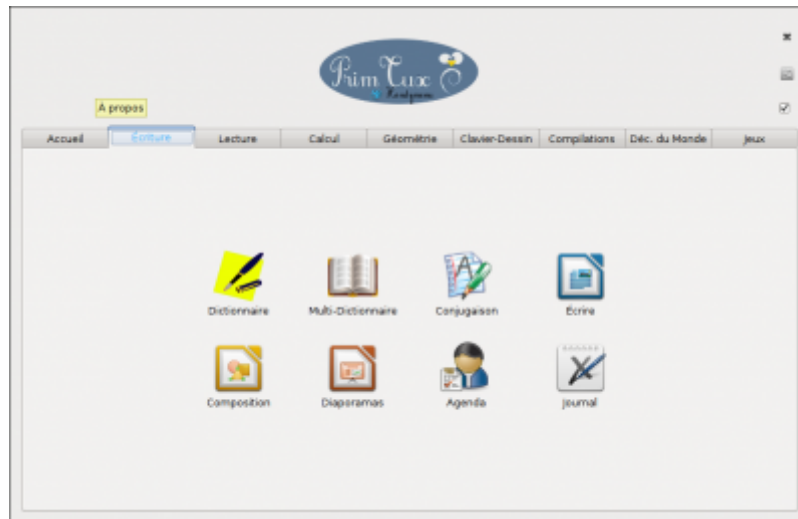
## jeux



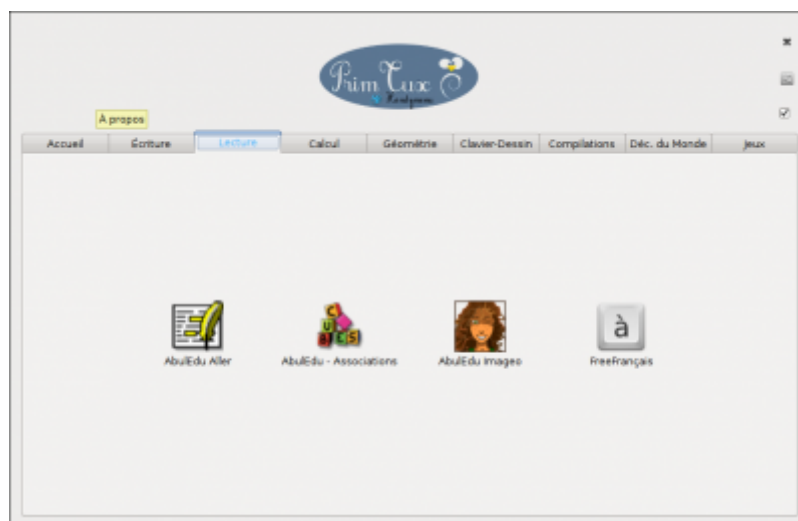
## HandyMenu-PrimTux session Super

Contient huit onglets : écriture, lecture, calcul, géométrie, clavier-dessin, compilations, découverte du monde, jeux.

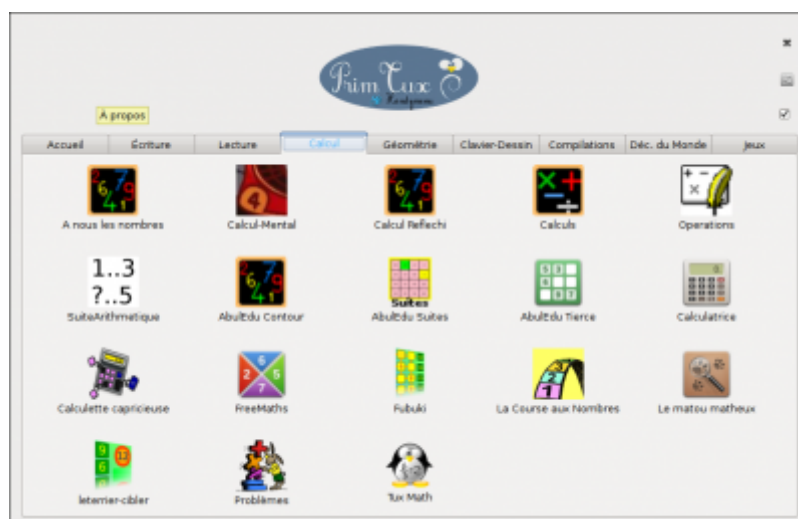
### écriture



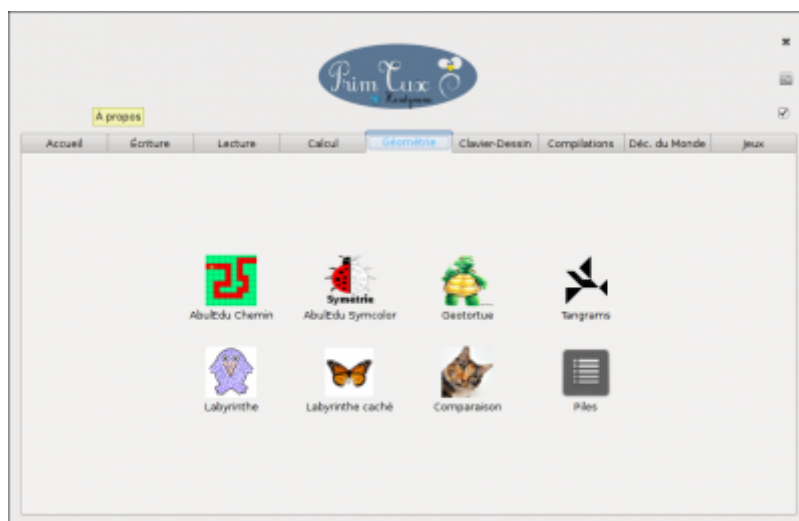
## lecture



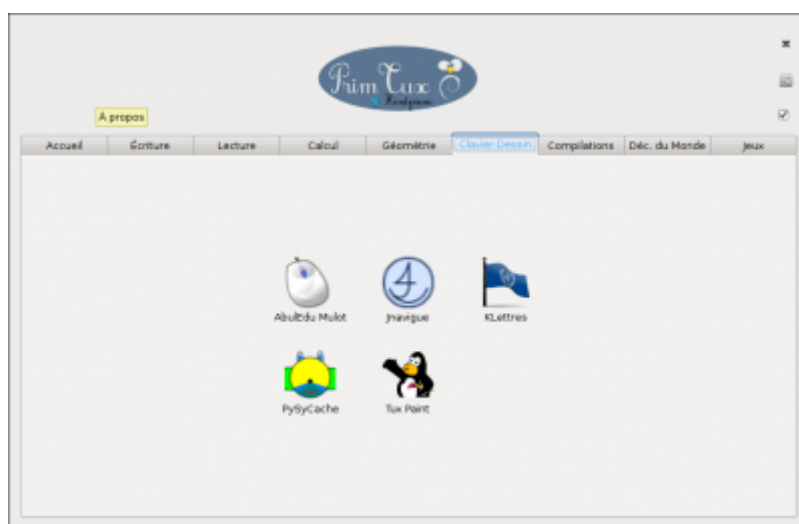
## calcul



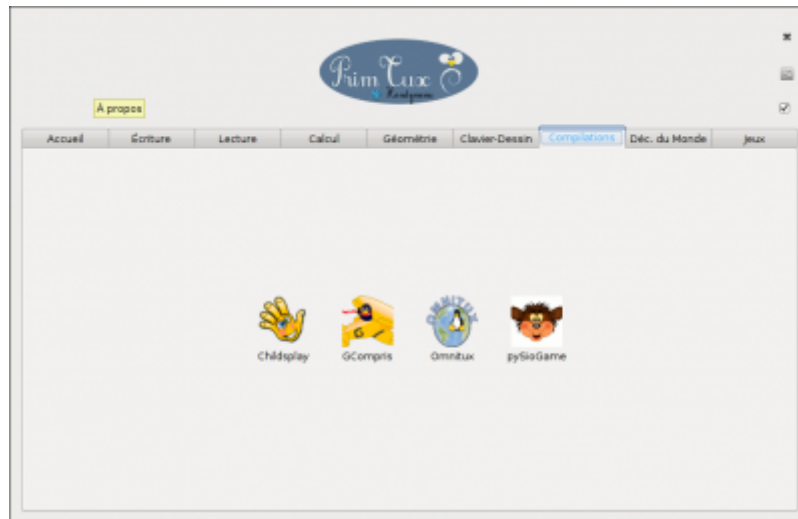
## géométrie



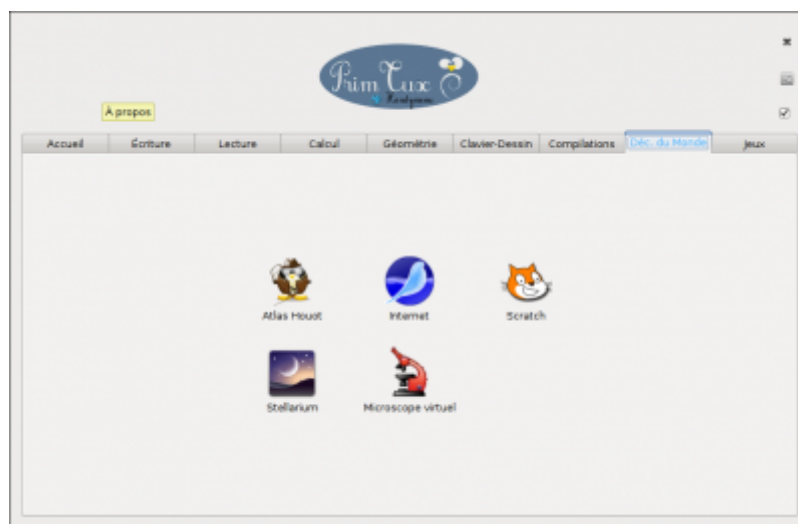
## clavier dessin



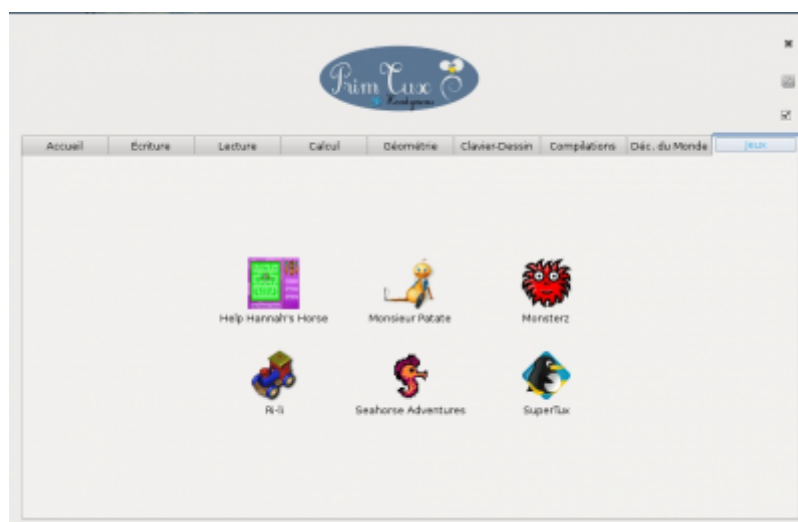
## compilations



## découverte du monde



## jeux



## HandyMenu-PrimTux session Maxi

Contient huit onglets : écriture, lecture, calcul, géométrie, clavier-dessin, compilations, découverte du monde, jeux.

### écriture



### lecture



### calcul

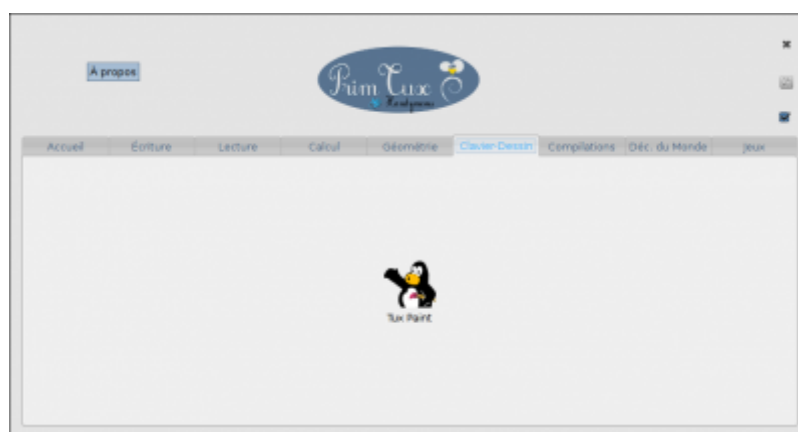




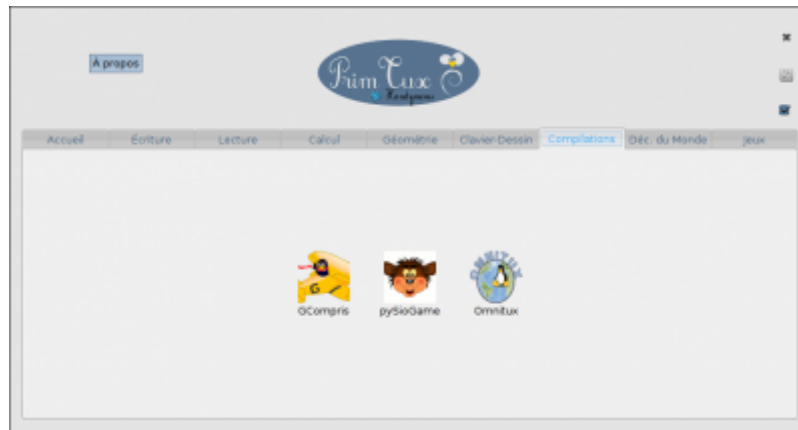
## géométrie



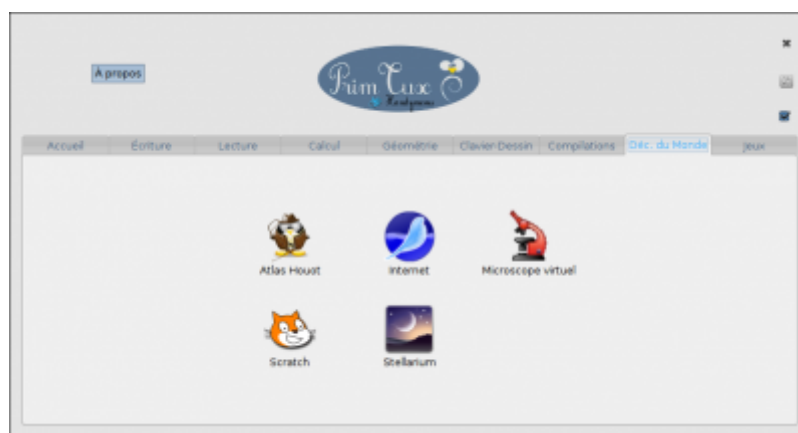
## clavier dessin



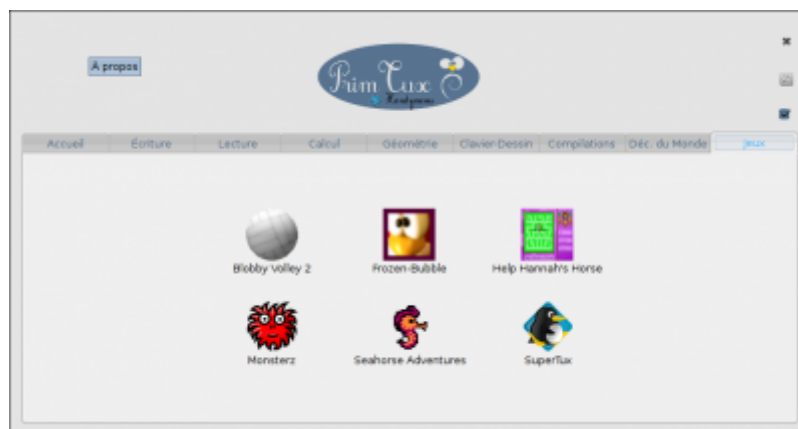
## compilations



## découverte du monde



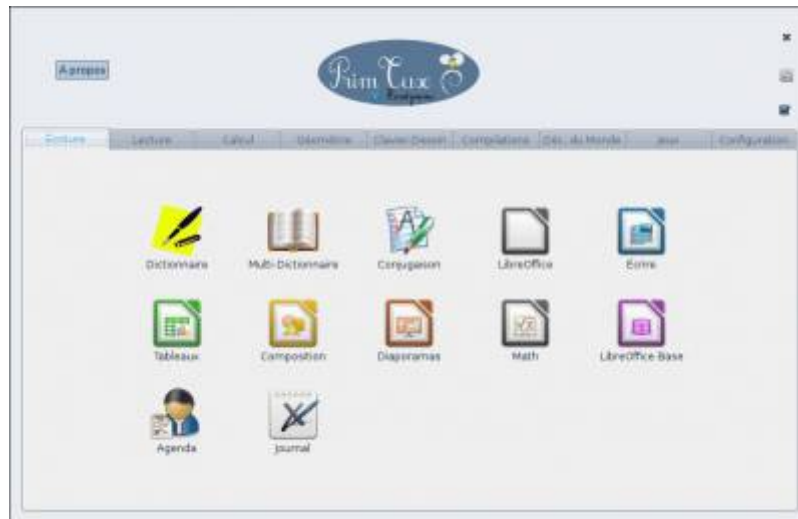
## jeux



## HandyMenu-PrimTux session Prof

Contient neuf onglets : écriture, lecture, calcul, géométrie, clavier-dessin, compilations, découverte du monde, jeux, configuration.

### écriture



## lecture



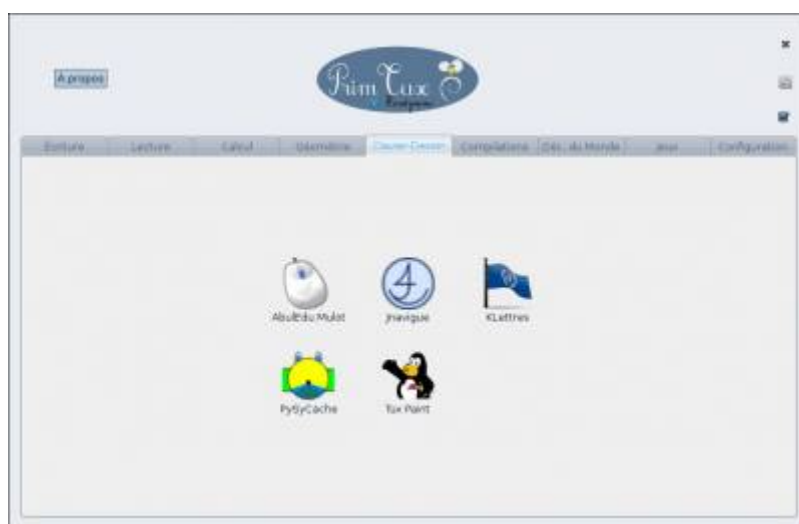
## calcul



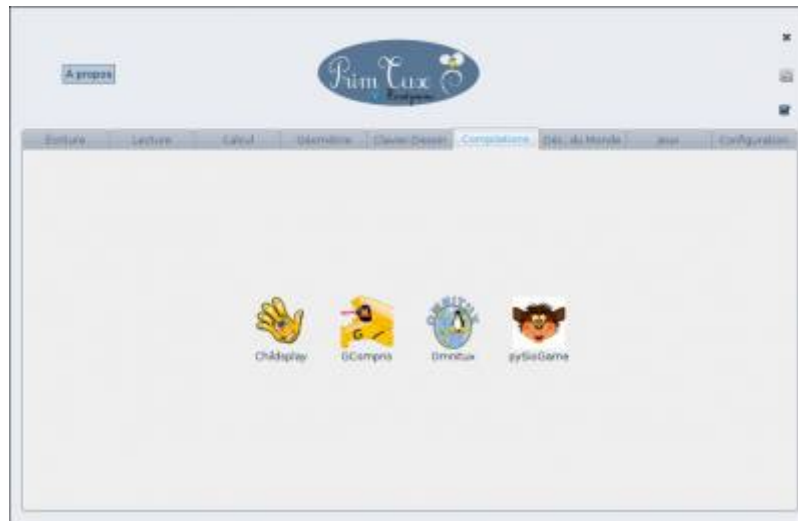
## géométrie



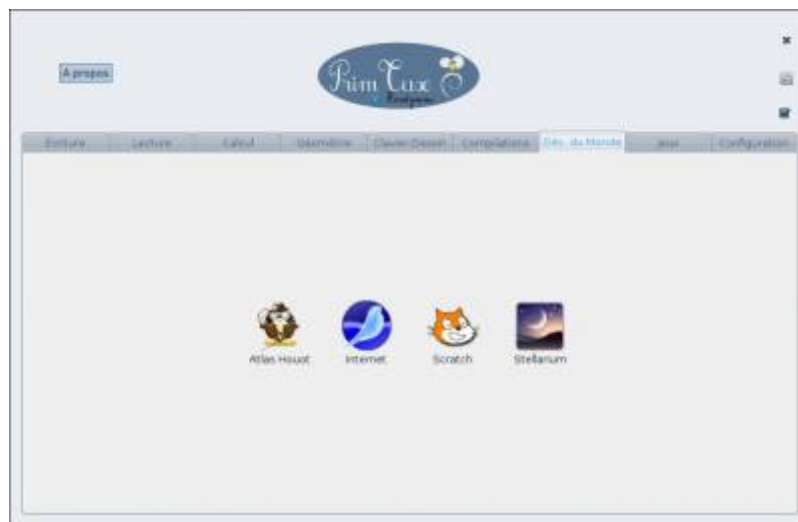
## clavier dessin



## compilations



## découverte du monde



## jeux



## configuration



## Tutoriels

Pour configurer le HandyMenu-PrimTux, le mot de passe est « **tuxmaitre** ».

[Configurer le HandyMenu](#)

---

## Clicmenu

Les paquets Clicmenu Mini, Super et Maxi sont intégrés dans [PrimTux-Eiffel](#).

**ClicMenu** est une interface graphique personnalisable et évolutive, conçue pour lancer en toute sécurité des logiciels et documents sans passer par le bureau ni le menu Démarrer de Windows.

Pour fonctionner sous PrimTux, [Wine](#) est inclus dans les paquets Clicmenu.

La version native de ClicMenu intègre une base de plus de 1 000 logiciels pour l'école, décrits et triés par public et catégorie. Un logiciel référencé apparaît dans le menu s'il est installé sur l'ordinateur à l'emplacement spécifié.

[Liste des logiciels de la version d'origine](#)

Les paquets Clicmenu Mini, Super et Maxi, sont disponibles dans le [dépôt PrimTux](#).

Vous pouvez les installer dans PrimTux-Liberté au moyen de [Installer des applications](#).

Il vous faudra ensuite [Configurer le HandyMenu](#) pour que les Clicmenus soient accessibles depuis le [HandyMenu-PrimTux](#) onglet « **compilations** ».

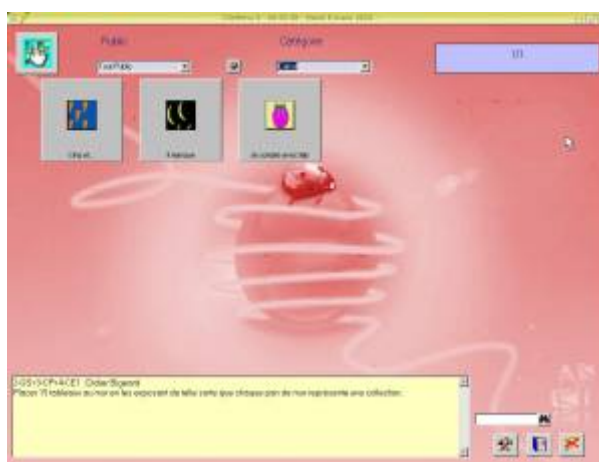
## Clicmenu Mini (maternelle ; 3-5 ans)

### Numération



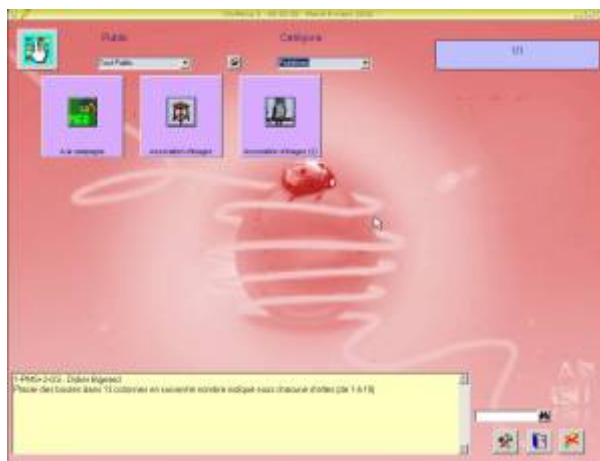
1. Au jardin, Didier Bigeard, numération (deux niveaux : nombres de 1 à 10, ou de 10 à 20).
2. Constellations de dés, Didier Bigeard, numération de 1 à 6 avec les nombres et les constellations du dé, sous forme de jeu de plate-forme.
3. Le petit footballeur, Didier Bigeard, numération de 1 à 10 ou de 1 à 20.
4. Les colonnes, Didier Bigeard, placer des boules dans 13 colonnes en suivant le nombre indiqué sous chacune d'elles (de 1 à 10).
5. Les coussins, Didier Bigeard, placer sur le tapis le nombre de coussins indiqué (deux niveaux avec ou sans aide : de 1 à 10 ou de 1 à 20).
6. Les ensembles, Didier Bigeard, sélectionner le nombre de ballons demandé (deux niveaux : de 1 à 10 ou de 1 à 20).

### Calcul



1. Cinq et..., initiation à l'addition inférieure à 5.
2. Il manque, trouver le complément à 10.
3. Je compte avec Bip, mettre au tan de Bips que de points sur le domino (de 1 à 6).

## Problèmes



1. A la campagne, Didier Bigeard, constitution de collections de nombres (jusqu'à 20).
2. Association d'images, Didier Bigeard, placer 15 tableaux au mur en les exposant de telle sorte que chaque pan de mur représente une collection.
3. Association d'images (2), Didier Bigeard, placer 15 tableaux au mur en les exposant de telle sorte que chaque pan de mur représente une collection.

## Géométrie Mesures



1. Blocs logiques, reproduire des figures suivant un codage avec des formes et des couleurs.
2. Droite-Gauche, connaître sa droite et sa gauche.
3. Déplacement sur quadrillage, suivre un parcours fléché sur quadrillage.
4. Mosaïque, reproduire des dessins par mosaïque.
5. Tangram.
6. Les puzzles de Zébulon, puzzles.
7. Zébulon le petit monstre vert, petit jeu d'arcade.

## Lecture





1. Leximots, reconstituer un mot après l'avoir aperçu rapidement.
2. Marions les lettres, Didier Bigeard, reconnaître les lettres et leur place au clavier et associer la majuscule avec sa minuscule.
3. Mon abécédaire.

## Clavier-souris



1. Drôle de parcours : Didier Bigeard : Après diverses épreuves (enlever des journaux, déplacer un personnage, couper des ballons, déclencher des fontaines, faire sauter des dauphins), l'enfant pourra déclencher lui-même un feu d'artifice, le tout en manipulant la souris.
2. Je tape les touches : Didier Bigeard: Taper au clavier les lettres ou les chiffres qui apparaissent à l'écran.
3. Le paralphabet : Trouver rapidement les lettres du clavier.
4. Souriklik : Exercices d'entraînement à la manipulation de la souris.
5. TipTap : Trouver rapidement des lettres du clavier.

## Sciences et technologie



- ## 1. Le petit rapporteur météo, Guillaume Petit: Statistiques à partir de relevés météo

## Dessin et Musique



1. Drawing For Childs, Mark Overmars: Logiciel de dessin très intuitif, destiné à de jeunes enfants, proposant tampons, cliparts, et de nombreux outils de tracé, remplissage et de textes

## Jeux éducatifs



1. A la ferme, Entraînement de la mémoire auditive
2. Memory, Plusieurs memories.
3. Puzzle
4. Super Memory
5. Puissance 4

## Clicmenu Super (CP-CE1 ; 6-7 ans)

### Lecture



1. Copie parfaite, Philippe Cizaire, Copier des phrases sans aucune faute.
2. L'alphabet, Didier Bigeard, apprendre l'alphabet. Basé sur le fait que pour qu'une consonne sonne, il faut lui associer une voyelle.
3. Mon abécédaire.
4. Des mots plein la tête, exercices 2-3-4-5-7-8-9, activités 2-3-4-5-7-8-9.
5. Je lis puis j'écris, Frédéric Mathy, Eric Chenavier et Cédric Thivind : s'entraîner à saisir précisément un mot, une expression, une phrase, un texte, un nombre, etc. après les avoir lus et mémorisés.
6. Je lis : exercices 3-5-6-7-9, activité 3-5-6-7-9.
7. AbaLect : exercices de lecture.

---

### Vocabulaire



1. L'ordre alphabétique : Philippe Cizaire : Ranger les mots dans l'ordre alphabétique.
2. Les intrus 1 : Didier Bigeard : Après avoir fait défiler une liste de mots, retrouver et taper au clavier le mot intrus de cette liste.
3. Les intrus à 3 vitesses : Didier Bigeard : Intrus : deux niveaux, avec trois vitesses de défilement des mots paramétrables.
4. Ordre alphabétique : Didier Bigeard : Dans un décor martien, ranger des vaisseaux dans l'ordre alphabétique.

## Numération



1. AbaXimul2 : Marco Menei : Saisir le nombre qui suit et celui qui précède (plusieurs niveaux).
2. Au jardin : Didier Bigeard : Numération (deux niveaux : nombres de 1 à 10, ou de 10 à 20).
3. Comparer : Comparer des nombres paramétrable.
4. Croissant / Décroissant : Ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant paramétrable.
5. Ecrire en chiffres : Ecrire un nombre en chiffres.
6. Ecrire en lettres : Ecrire des nombres en lettres (paramétrable).
7. Le nombre mystérieux : Trouver un nombre par encadrement (paramétrable).
8. MiniMax : Marco Menei : Découvrir un nombre par encadrements successifs (choix de la limite).
9. SimulAbac 3 : Marco Menei : Visualiser l'incréméntation des chiffres d'un nombre en base dix en fonction du chiffre qui est à leur droite et de comprendre les relations entre les chiffres de chaque rang (unités, dizaines, centaines, etc.). Ce programme a été réalisé dans un but de démonstration et ne remplace pas la manipulation réelle.
10. AbaCalc : Philippe Chevé : Le programme est conçu pour tous les niveaux : au CP, travail sur les

nombres de 0 à 10/20, au CE de 0 à 100/1000. L'élève fait son choix : ceci permet de différencier les parcours. 89 jeux ou exercices sont proposés, la plupart étant soumis à un tirage aléatoire (85 sur 89). Il s'inscrit parfaitement dans le cadre d'une pédagogie différenciée.

## Calcul



1. Achats 3 : Didier Bigeard : Familiarisation à l'euro. L'enfant déplace des pièces et des billets pour les amener dans des cases pour effectuer un achat.
2. Calcul mental : Calcul mental paramétrable.
3. Carré magique : Carré magique paramétrable.
4. Carré Magique :
5. Cinq et...: Initiation à l'addition inférieure à 5.
6. Contrôleur d'additions :
7. Contrôleur de Multiplications :
8. Contrôleur de soustractions :
9. Fort en additions : Philippe Cizaire : Entraînement sur les tables d'addition.
10. Fort en soustractions : Philippe Cizaire : En répondant rapidement aux soustractions proposées, faire avancer sa voiture-tortue dans la course qui l'oppose à la voiture-lièvre.
11. La pyramide : Pyramide d'additions simples.
12. Les Naturels :
13. Vers la multiplication : Philippe Cizaire : indiquer le nombre de bulles présentées par l'ordinateur sous forme de rangées et de colonnes.
14. J'écoute puis j'écris : Frédéric Mathy, Eric Chenavier et Cédric Thivind : s'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.
15. Abacalc : entraînement au calcul rapide.

## Problèmes



1. A la campagne : Didier Bigeard : Constitution de collections de nombres (jusqu'à 20).
2. A la Poste : Didier Bigeard : Enlever le timbre qui n'est pas comme les autres.
3. L'unique : Didier Bigeard : Sens de l'observation : retrouver un personnage à l'aide d'indices.
4. Les intrus : Didier Bigeard : Repérer un intrus dans un contexte précis ou général.

## Géométrie Mesure



1. Blocs logiques : Reproduire des figures suivant un codage avec des formes et des couleurs.
2. La symétrie : Philippe Cizaire : Créer le symétrique d'une figure par rapport à un axe.
3. Tangram.
4. Les puzzles de Zébulon : Puzzles.

## Clavier et souris



Le paralphabet : Trouver rapidement les lettres du clavier.

## Sciences et Technologie



Le petit rapporteur météo : Guillaume Petit : Statistiques à partir de relevés météo.

## Dessin et Musique



Drawing For Childs : Mark Overmars : Logiciel de dessin très intuitif, destiné à de jeunes enfants, proposant tampons, cliparts, et de nombreux outils de tracé, remplissage et de textes.



## Production et Outils



1. Lexique : Trouve des mots correspondants aux sons et aux graphies recherchés.
2. Photofiltre : Retouche d'images.
3. Trivocbase : Base de mots pour créer des exercices.

## Jeux éducatifs



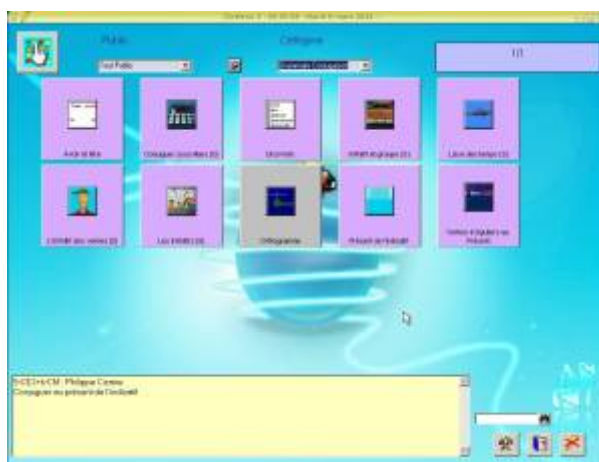
1. A la ferme : Entraînement de la mémoire auditive.
2. La mauvaise pierre : Didier Bigeard : Retrouver parmi 5 pierres celle qui diffère des autres.
3. Le Morpion : Didier Bigeard : Jeu bien connu dans lequel on doit aligner des pions.
4. Le pendu : Laurent Trohel : Jeu du Pendu basé sur un dictionnaire des métiers, dont la taille de chaque mot est comprise entre quatre et vingt lettres. La découverte du mot à trouver devra être réalisée en un maximum de dix coups. La liste du dictionnaire pourra être enrichie de nouveaux mots.
5. Loup Chèvre Chou : Marco Menei : Vincent doit faire traverser la rivière à un chou, une chèvre et un loup mais il ne peut accompagner qu'un seul des trois à la fois.
6. Memory : Plusieurs memorys.
7. Pong Foot : Philippe Cizaire : Deux joueurs s'affrontent, à l'aide du clavier, pour essayer de marquer des buts.
8. Pong Tennis : Philippe Cizaire : Deux joueurs s'affrontent, à l'aide du clavier, pour essayer de faire passer la balle derrière la ligne adverse. En simple ou en double.
9. Super Memory.



## 10. Puissance 4.

**Clicmenu Maxi (CE2-CM2 ; 8-10 ans)****Lecture**

1. Des mots plein la tête : Exercices 2-3-4-5-7-8-9 ; Activités 2-3-4-5-7-8-9.
2. Je lis puis j'écris : Frédéric Mathy, Eric Chenavier et Cédric Thivind : S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression, une phrase, un texte, un nombre, etc. après les avoir lus et mémorisés.
3. Je lis: Exercices 3-5-6-7-9; Activité 3-5-6-7-9.
4. Abalect: Exercices d'entraînement à la lecture.

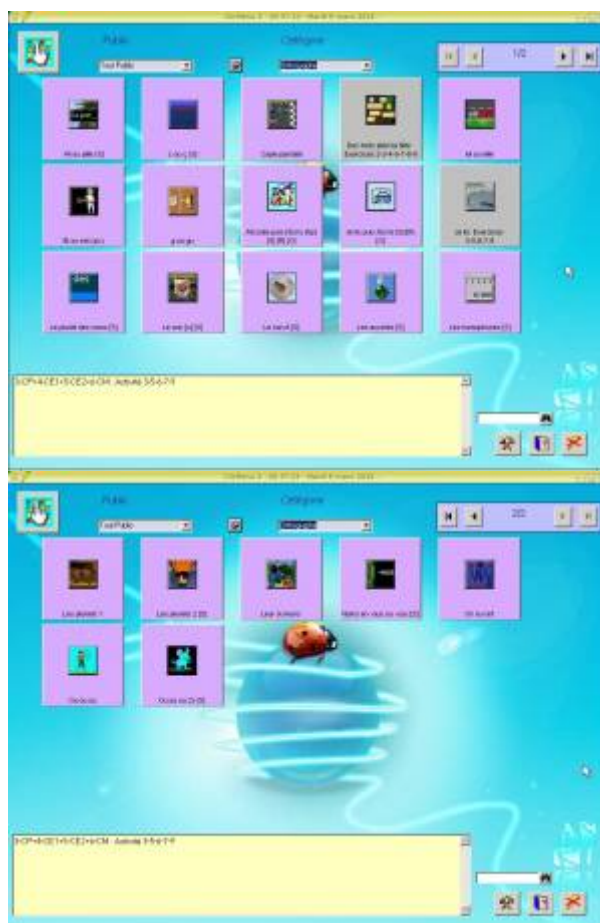
**Grammaire Conjugaison**

1. Avoir et être : Didier Bigeard : Revoir les verbes avoir et être au présent, futur et passé composé.
2. Conjuguer sous Mars : Didier Bigeard : Conjuguer des verbes au présent de l'indicatif. Possibilité d'entrer d'autres verbes et d'autres temps (lire le fichier conjugue.txt).
3. DicoVerb : Hervé Echelard : DicoVerb affiche les tableaux de conjugaison des verbes, y compris aux formes négative et interrogative, aux voies active, passive et pronominales, et permet

également de s'entraîner à conjuguer.

4. Infinitif et groupe : Didier Bigeard: Retrouver la place d'un verbe dans une phrase, son infinitif et son groupe.
5. L'axe des temps : Philippe Cizaire : Identifier des phrases au Passé, au Présent ou au Futur.
6. L'infinitif des verbes : Philippe Cizaire : Donner l'infinitif de verbes irréguliers.
7. Les infinitifs : Didier Bigeard : Reconnaître le verbe conjugué et donner son infinitif. Temps simples, temps composés.
8. Orthographe.
9. Présent de l'indicatif : Philippe Cizaire: Conjuguer au présent de l'indicatif.
10. Verbes irréguliers au Présent : Philippe Cizaire : Conjuguer au présent de l'indicatif à partir de l'infinitif.

## Orthographe

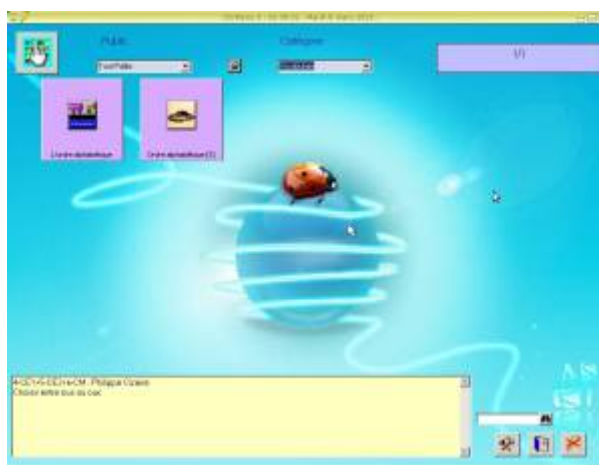


1. Ail ou aille : Philippe Cizaire: Choisir entre ail ou aille.
2. c ou ç : Philippe Cizaire : Choisir entre c et ç dans une vingtaine de phrases.
3. Copie parfaite : Philippe Cizaire : Copier des phrases sans aucune faute.
4. eil ou eille : Philippe Cizaire : En déplaçant sa voiture, compléter par -eil ou -eille les mots dans les phrases proposées par l'ordinateur.
5. Et ou est : Philippe Cizaire: Compléter par et ou est.
6. g ou gu: Philippe Cizaire: Choisir entre g ou gu
7. Le pluriel des noms : Philippe Cizaire : Ecrire les noms proposés au pluriel.
8. Le son : Didier Bigeard : Les différentes écritures du son.
9. Le son é : Philippe Cizaire : Avec son canon à ballons, compléter les mots inclus dans des

phrases par la bonne écriture du son < é >.

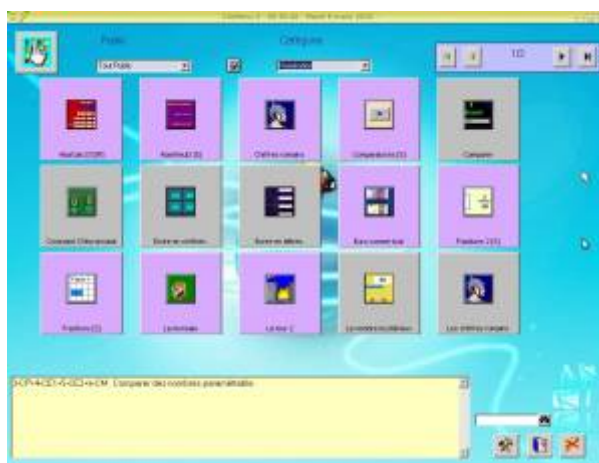
10. Les accents : Philippe Cizaire : Distinguer les accents sur le <e> : é, è, ê, à.
11. Les homophones : Didier Bigeard : Révision des homophones les plus courants, pour évaluation ponctuelle.
12. Les pluriels 1 : Didier Bigeard : Connaître le pluriel des noms en -ou, -eu, -(e)au.
13. Les pluriels 2 : Didier Bigeard : Le pluriel des noms en -ail, -al, et cas particuliers.
14. Leur ou leurs : Didier Bigeard : Choisir entre leur ou leurs.
15. Noms en -ous ou -oux : Philippe Cizaire : Choisir entre ous ou oux.
16. On ou ont : Philippe Cizaire : Choisir entre on et ont.
17. Ou ou ou : Philippe Cizaire : Choisir entre ou et où.
18. Ou ou ou 2) : Didier Bigeard : Choisir entre ou et où.

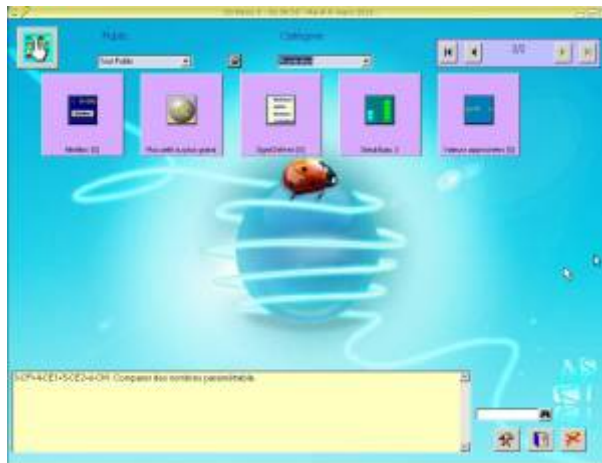
## Vocabulaire



1. L'ordre alphabétique : Philippe Cizaire : Ranger les mots dans l'ordre alphabétique.
2. Ordre alphabétique : Didier Bigeard : Dans un décor martien, ranger des vaisseaux dans l'ordre alphabétique.

## Numération

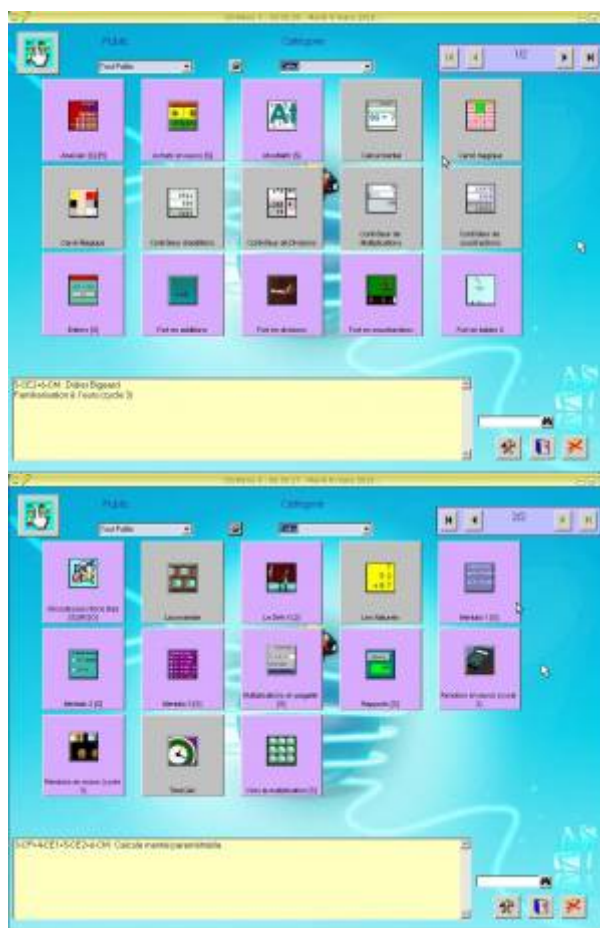




1. AbaXimul2 : Marco Menei : Saisir le nombre qui suit et celui qui précède (plusieurs niveaux).
2. Chiffres romains : Didier Bigeard : Numération romaine. Reconnaître les chiffres romains à travers les siècles, les rois, ou en jouant aux dominos.
3. Comparaisons : Marco Menei : Comparer des nombres décimaux. Les comparaisons portent sur des couples de nombres particuliers. Les types de couples sont au nombre de douze et permettent de passer en revue toutes les difficultés inhérentes à ce genre d'exercice. Dans une série de douze essais, ces douze types de comparaison se succèdent dans un ordre chaque fois aléatoire. Si l'élève se trompe, le numéro du type où il a commis une erreur s'affiche alors.
4. Comparer: Comparer des nombres paramétrable.
5. Croissant / Décroissant: Ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant paramétrable.
6. Ecrire en chiffres : Ecrire un nombre en chiffres.
7. Ecrire en lettres : Ecrire des nombres en lettres (paramétrable).
8. Euro comme tout : Philippe Cizaire : Déterminer les billets et pièces en euros correspondant aux sommes proposées par l'ordinateur.
9. Fractions 2 : Marco Menei : Après avoir donné la fraction correspondant à une partie d'une unité, l'élève doit utiliser une unité divisée de différentes façons (en dixièmes, quarts, tiers et demis) pour mesurer un segment et donner la réponse sous la forme d'une fraction. Il existe deux niveaux de difficultés : au niveau 2, l'élève ne dispose que d'une seule unité graduée pour mesurer les segments de longueur supérieure à une unité, il doit donc utiliser une autre unité non graduée.
10. Fractions : Marco Menei : Comparer des aires au moyen de fractions simples. Au niveau 2, les aires à comparer ne font pas partie de la même figure. L'élève doit comparer deux figures, la figure B représentant arbitrairement une unité variable au cours de l'exercice. Il s'agit alors d'indiquer l'aire de la figure A sous la forme d'une fraction.
11. La monnaie : Didier Bigeard : Reconstituer la somme indiquée avec les pièces et billets en euro.
12. La tour 2: Didier Bigeard : Signification de chacun des chiffres composant un nombre entier.
13. Le nombre mystérieux: Trouver un nombre par encadrement (paramétrable).
14. Les chiffres romains: écrire en chiffres romains.
15. MiniMax : Marco Menei : Découvrir un nombre par encadrements successifs (choix de la limite).
16. Plus petit ou plus grand: Philippe Cizaire : Comparer deux nombres.
17. SigniChiffres : Marco Menei : Connaître la signification des chiffres d'un nombre entier ou décimal.
18. SimulAbac 3 : Marco Menei : Visualiser l'incrémentation des chiffres d'un nombre en base dix en fonction du chiffre qui est à leur droite et de comprendre les relations entre les chiffres de chaque rang (unités, dizaines, centaines, etc.). Ce programme a été réalisé dans un but de démonstration et ne remplace pas la manipulation réelle.
19. Valeurs approchées : Marco Menei : Donner la valeur approchée d'un nombre tiré aléatoirement.

20. AbaCalc : Philippe Chevé : Le programme est conçu pour tous les niveaux : au CP, travail sur les nombres de 0 à 10/20, au CE de 0 à 100/1000, au CM sur les grands nombres. L'élève fait son choix : ceci permet de différencier les parcours. 89 jeux ou exercices sont proposés, la plupart étant soumis à un tirage aléatoire (85 sur 89). Il s'inscrit parfaitement dans le cadre d'une pédagogie différenciée.

## Calcul

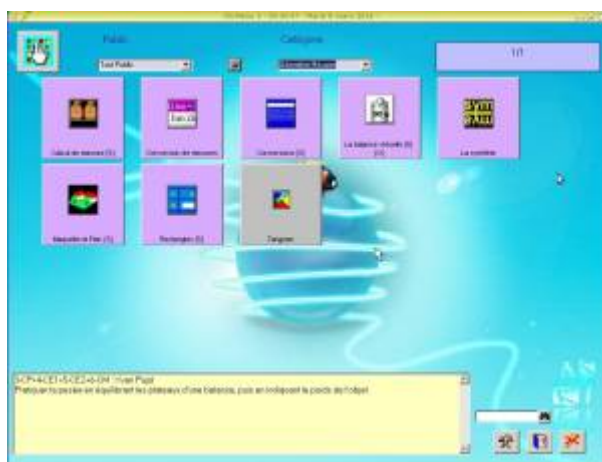


1. Achats en euros : Didier Bigeard: Familiarisation à l'euro.
2. AtouMath : Jean-Marc Bassetti : Tous les thèmes du calcul mental : Addition, Soustractions, Tables de Multiplication, Multiplications élémentaires, Divisions avec et sans reste, Complémentaire, ainsi que trois jeux bien connus.
3. Calcul mental : Calcule mental paramétrable.
4. Carré magique : Carré magique paramétrable.
5. Contrôleur d'additions.
6. Contrôleur de Divisions.
7. Contrôleur de Multiplications.
8. Contrôleur de soustractions:
9. Entiers : Marco Menei : Donner la somme de deux nombres décimaux quand cette somme est un entier.
10. Fort en additions : Philippe Cizaire : Entraînement sur les tables d'addition.
11. Fort en divisions : Philippe Cizaire : Calculer mentalement des divisions simples (deux niveaux).
12. Fort en soustractions : Philippe Cizaire : En répondant rapidement aux soustractions proposées, faire avancer sa voiture-tortue dans la course qui l'oppose à la voiture-lièvre.



13. Fort en tables X: Philippe Cizaire : Saisir rapidement le résultats d'opérations (tables).
14. La pyramide: Pyramide d'additions simples.
15. Le Défi X : Philippe Cizaire : Ce programme de multiplications se joue à 2. Lequel des deux ira jusqu'au bout du pont, sans trembler ni tomber dans la lave ?
16. Les Naturels.
17. Mentalo 1 : Marco Menei : Calcul mental sur les additions et les soustractions, en mode entraînement ou non.
18. Mentalo 2 : Marco Menei : Calcul mental sur les multiplication et divisions, en mode entraînement ou non.
19. Mentalo 3 : Marco Menei : Multiplier, diviser un entier ou un décimal par 10 - 100 - 1000 etc, en mode entraînement ou non.
20. Multiplications en pagaille : Gilles Mevel : Enchaînement de multiplications (tables).
21. Rapports : Marco Menei : Calculer la moitié, le tiers, le quart, le cinquième, le double, le triple, le quadruple ou le quintuple d'un nombre (2 niveaux). Entraînement au calcul mental dans le domaine des relations arithmétiques entre les nombres (moitiés, doubles, tiers, etc.).
22. Rendons en euros (cycle 2): Didier Bigeard : Familiarisation à l'euro : rendre la monnaie.
23. Rendons en euros (cycle 3): Didier Bigeard : Familiarisation à l'euro : rendre la monnaie (Les cents rentrant en jeu).
24. TimeCalc: Calculatrice horaire.
25. Vers la multiplication : Philippe Cizaire: Indiquer le nombre de bulles présentées par l'ordinateur sous forme de rangées et de colonnes.
26. J'écoute puis j'écris : Frédéric Mathy, Eric Chenavier et Cédric Thivind : S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.
27. AbaCalc : Entraînement au calcul rapide.

## Géométrie Mesure



1. Calcul de masses : Philippe Cizaire : Addition de Masses.
2. Conversion de mesures : Philippe Cizaire : Utiliser un tableau de conversion de mesures.
3. Conversions : Marco Menei : Convertir des longueurs ou des masses (3 niveaux).
4. La balance virtuelle : Yvan Pujol : Pratiquer la pesée en équilibrant les plateaux d'une balance, puis en indiquant le poids de l'objet.
5. La symétrie : Philippe Cizaire : Créer le symétrique d'une figure par rapport à un axe.

6. Maquette et Plan : Philippe Cizaire : au choix, l'ordinateur montre une maquette ou un plan et il faut retrouver le plan ou la maquette correspondant(e).
7. Rectangles : Marco Menei : Calculer la largeur, la longueur, le demi-périmètre ou le périmètre d'un rectangle (trouver les dimensions manquantes).
8. Tangram.

## Histoire Géographie Education Civique



1. Balamonde.
2. Continents et océans: Philippe Cizaire: Situer les continents et océans sur une carte du monde.

## Sciences et technologie



1. Le petit rapporteur météo: Guillaume Petit: Statistiques à partir de relevés météo.
2. Winstars : Planetarium.

## Dessin et Musique



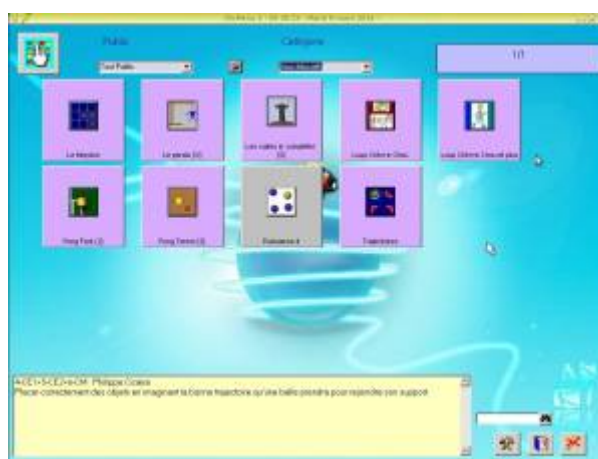
Drawing For Childs: Mark Overmars: Logiciel de dessin très intuitif, destiné à de jeunes enfants, proposant tampons, cliparts, et de nombreux outils de tracé, remplissage et de textes.

## Production et outils



1. Lexique : Trouve des mots correspondants aux sons et aux graphies recherchés.
2. Photofiltre : Retouche d'images.
3. Trivocbase : Base de mots pour créer des exercices.

## Jeux éducatifs





1. Le Morpion : Didier Bigeard : Jeu bien connu dans lequel on doit aligner des pions.
  2. Le pendu : Laurent Trohel : Jeu du Pendu basé sur un dictionnaire des métiers, dont la taille de chaque mot est comprise entre quatre et vingt lettres. La découverte du mot à trouver devra être réalisée en un maximum de dix coups. La liste du dictionnaire pourra être enrichie de nouveaux mots.
  3. Les suites à compléter : Didier Bigeard: Suites logiques à compléter.
  4. Loup Chèvre Chou : Marco Menei : Vincent doit faire traverser la rivière à un chou, une chèvre et un loup mais il ne peut accompagner qu'un seul des trois à la fois.
  5. Loup Chèvre Chou et plus : Marco Menei : Vincent doit faire traverser la rivière à un chou, une chèvre, un loup, un bâton et au feu mais son bateau n'a que deux places.
  6. Pong Foot : Philippe Cizaire : Deux joueurs s'affrontent, à l'aide du clavier, pour essayer de marquer des buts.
  7. Pong Tennis : Philippe Cizaire : Deux joueurs s'affrontent, à l'aide du clavier, pour essayer de faire passer la balle derrière la ligne adverse. En simple ou en double.
  8. Trajectoires : Philippe Cizaire: Placer correctement des objets en imaginant la bonne trajectoire qu'une balle prendra pour rejoindre son support.
  9. Puissance 4.
- 

## Jeux sélectionnés par PrimTux

PrimTux contient dans ses dépôts un méta-paquet de jeux classés dans un lanceur [Bureau Numérique des Ecoles pour les jeux](#).

Ci-dessous la liste publiée sur le site ASRI éducation : [Loisirs](#)

la même liste publiée sur le forum primtux : [Jeux à intégrer](#)

- 5ball ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Ace of penguins ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom ace-of-penguins ;
- Ace-solitaire ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Atomix ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom atomix ;
- Baggle ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Blinken ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom blinken ;
- Blockdude ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Breakout ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gnome-breakout ;
- Brickshooter ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Bubbles ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ⇒ ATTENTION, si on ne voit pas l'aire de jeu, mettre en plein écran ;
- Colliding blocks ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Concentration ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Connect4 ⇒ lancement aléatoire: se lance parfois et d'autre non avec une erreur de pointeur non résolue en utilisant les pointeurs standards⇒ abandon temporaire d'intégration ;
- Eboard ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom eboard ;
- Einstein puzzle ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom einstein ;
- Enigma ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom enigma ;
- Fish fillets ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom fillets-ng ;
- Flash Chess ⇒ grand nombre de jeux d'échecs dans les dépôts Debian en recherchant chess ;

- Flobopuyo ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom flobopuyo ;
- Free Tennis ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom freetennis ;
- Frets on fire ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom fretsonfire ;
- **Frozen Bubble ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Gamine ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gamine ;
- Gbrainy ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gbrainy ;
- Gnome games ⇒ metapaquet présent dans les dépôts Debian sous le nom gnome-games ;
- gPlanarity ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gplanarity ;
- Grabouille ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux ;**
- **Gtans ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Gweled ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gweled ;
- Hex-a-hop ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom hex-a-hop ;
- Hexalate ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom hexalate ;
- Hexxagon ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom hexxagon ;
- **HHH Help Hannah's horse ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Hitori ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom hitori ;
- Holotz-castle ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom holotz-castle ;
- Icebreaker ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom icebreaker ;
- Jamp ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux ;**
- Jester ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom jester ;
- Kanagram ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom kanagram ;
- KDE games ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom kdegames ;
- Kenolaba ⇒ N'existe plus, l'ancien paquet provoque des conflits de dépendances ;
- Khangman ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom khangman ;
- Kitsune ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux ;**
- **Klettres ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Ksame ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom klickety ;
- Ksoban ⇒ ksoban-ng est le portage sous kde4 ⇒ pas de paquet ⇒ paquet ajouté dans le dépôt primtux ;
- **Ktuberling ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Lbreakout2 ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom lbreakout2 ;
- **Letters games ⇒ présent dans PrimTux ;**
- LMarbles ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom lmarbles ;
- Mahjongg ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gnome-mahjongg ;
- Matchball ⇒ version ancienne qui demande des dépendances qui créent des conflits avec Debian Jessie ⇒ abandon temporaire ;
- Math war ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom mathwar ;
- Monkey Bubble ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** (fork du paquet ubuntu lucid) ;
- **Monsterz ⇒ présent dans PrimTux ;**
- Multiplication station ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux ;**
- Numpty Physics ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom numptyphysics ;
- Openjigsaw ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux ;**
- Pathological ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom pathological ;
- Peg Solitaire ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom peg-solitaire ;
- Penguin command ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom penguin-command ;
- Pengupop ⇒ pas de paquet ⇒ paquet ajouté dans le dépôt primtux (paquet ubuntu) ;
- PicPuz ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** (paquet du développeur) ;
- Pingus ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom pingus ;
- Puzzles Statham ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom sgt-puzzles ;
- **Ri-li ⇒ présent dans PrimTux ;**

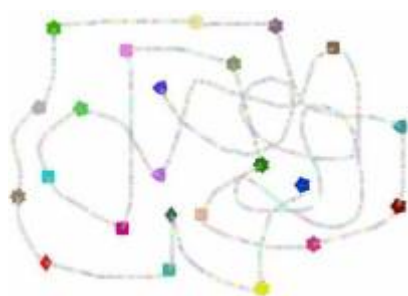
- Rubix ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom gnumbik ;
- Seahaven ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Shisensho ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xshisen ;
- Slimevolley ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom slimevolley ;
- Solarwolf ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom solarwolf ;
- StroQ ⇒ Dépendances trop anciennes qui cassent les nouvelles ⇒ abandon ;
- **SuperTux** ⇒ **présent dans PrimTux** ;
- SuperTuxKart ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom supertuxkart ;
- Tangram ⇒ présent dans les dépôts PrimTux (paquets clicmenu) ;
- Tile slider ⇒ non trouvé ;
- TkHearts ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- TKmines ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xdemineur ;
- Tktris ⇒ un meta-package de tetris-like games est présent dans les dépôts Debian sous le nom games-tetris
- **Tuxpaint** ⇒ **présent dans PrimTux** ;
- TuxGuitar ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom tuxguitar ;
- Xbubble ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xbubble ;
- Xemeraldia ⇒ pas de paquet ⇒ **paquet ajouté dans le dépôt primtux** ;
- Xmahjongg ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xmahjongg ;
- Xpuzzles ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xpuzzles ;
- Xsok ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xsok ;
- Xsoldier ⇒ présent dans les dépôts Debian sous le nom xsoldier.

---

## A partir de 3 ans

### Gamine

Pour les très jeunes enfants, un jeu d'éveil inspiré de "l'ardoise magique", avec la souris l'enfant peut dessiner sur l'écran.



### Grabouille

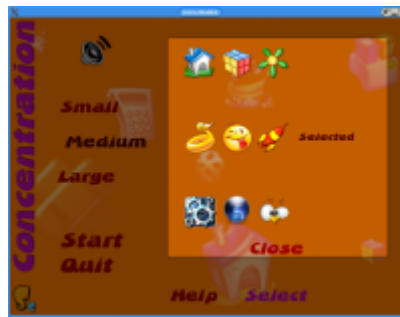
Un jeu d'éveil pour les très jeunes enfants qui peuvent jouer avec la souris à tamponner des motifs sur l'écran, le tout accompagné de quelques effets sonores.



## A partir de 5 ans

### Concentration

Un jeu de Memory : des figures sont cachées, il faut retrouver les paires identiques le plus rapidement possible.



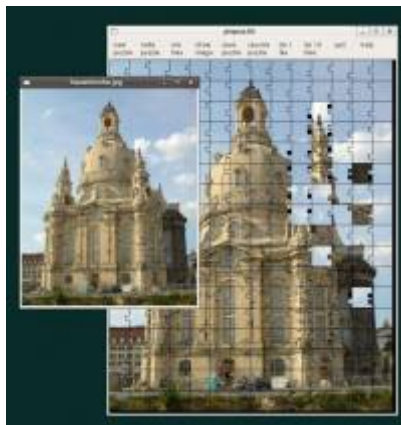
### Openjigsaw

Jeu de puzzle qui permet de créer des puzzles avec vos propres images. L'interface du jeu est pratique et vous pouvez facilement sélectionner et manipuler les pièces.



### Picpuz

Cette application permet de créer des puzzles à partir des images que vous lui proposez. De nombreux formats d'images sont acceptés : jpeg, tiff, png, etc.).



## Slime Volley

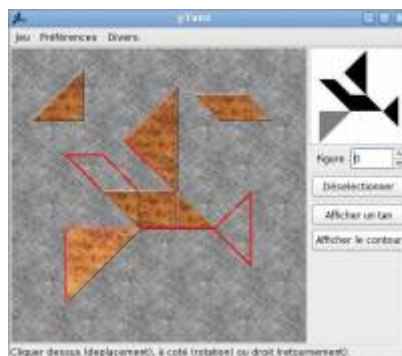
Slime Volley est un jeu qui propose une simulation de volley : vous dirigez une slime (un personnage semi-circulaire) sur lequel la balle rebondit. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur (nommé IA), mais également à plusieurs joueurs (locaux ou distants).



## A partir de 6 ans

## Gtans

Un jeu de Tangram (un casse-tête chinois) : vous devez reproduire une figure à partir de sept formes prédéfinies.



## HHH Help Hannah's horse

Des graphismes pour enfants et un jeu inspiré de Pacman.



## Monkey Bubble

Monkey Bubble, un jeu où il faut supprimer des billes. Le mode solo débute avec plusieurs billes de couleurs différentes, disposées en haut de l'écran. Le but, comme dans tout bon Bubble-game, est de mettre en contact au moins 3 boules de même couleur, afin de les faire exploser. Le jeu vous propose ainsi 99 niveaux différents. Le mode multijoueurs se déroule à la manière de duel. Vous affrontez un autre joueur soit en local, soit via internet. L'écran est scindé verticalement en 2 parties.



## Numpy Physics

Le principe du jeu est relativement simple : permettre à l'objet rouge de rejoindre l'étoile jaune. Tous les objets sont soumis à la gravité. Pour atteindre votre objectif, il faudra donc jouer avec les lois de la pesanteur, les balanciers, etc.



## Pengupop

Pengupop reprend le principe du jeu Frozen Bubble. En haut de l'écran, vous avez des balles de couleur ; en bas, vous disposez d'un canon lançant des balles de couleur. Quand vous lancez une balle, celle-ci se colle aux autres. Si vous touchez deux balles de même couleur ou plus, elles tombent, entraînant dans leur chute toutes les balles suspendues à elles. Contrairement aux autres versions, ici, le tableau de jeu ne descend pas au fur et à mesure, mais le temps est limité pour chaque tableau.



## SuperTuxkart

SuperTuxKart est un jeu de course de kart en 3d avec de nombreuses courses et personnages.



## Xmahjongg

Dans cette version solitaire du mah-jong, votre objectif est d'éliminer les cartes en les regroupant par paires.



## A partir de 7 ans

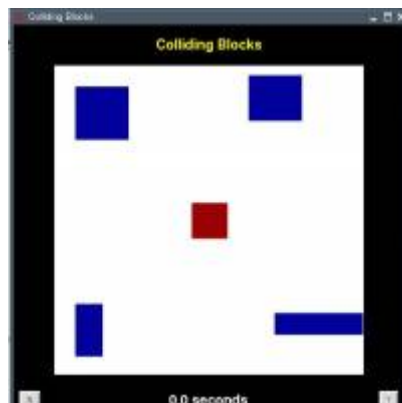
### Blinken

Blinken est une adaptation numérique du célèbre Simon, ce jeu permet de travailler la mémoire et la concentration via des séquences lumineuses et sonores à répéter.



## Colliding blocks

Un jeu de rapidité. Vous êtes le carré bleu et vous ne devez pas toucher les zones en bleu.



## Hex-a-hop

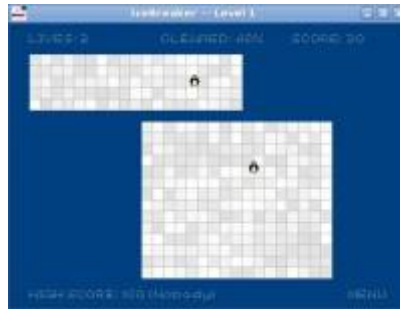
Jeu de puzzle utilisant une surface de jeu hexagonale. L'objectif du jeu est de détruire les hexagones verts sur chacun des 100 niveaux que compte le jeu.



## Icebreaker

L'objectif d'Icebreaker est simple, il faut enfermer les pingouins dans des zones toujours plus petites. remarque : à chaque niveau de difficulté supplémentaire, les pingouins sont de plus en plus nombreux.





## Jamp

Jamp est un jeu basé sur un moteur physique. Le joueur dirige un écureuil dans une roue avec le clavier et peut ajouter des objets avec la souris. Le but du jeu est d'arriver à la noisette qui se situe à la fin de parcours.



## Kabattleship

KBattleship est un jeu de type bataille navale, il est possible d'y jouer seul, à deux (sur une même machine), ou en réseau sur Internet.



## KCheckers

KCheckers, une version du célèbre jeu de dames.



## Mahjongg

Gnome Mahjongg est un jeu de patience inspiré du jeu oriental Mah-jong.



## Pingus

Pingus est un clone libre du jeu Lemmings, un jeu en 2D dans lequel votre mission consiste à guider vos manchots en leur assignant des tâches pour les aider à atteindre la sortie.

Vos manchots marchent droit devant eux de leur propre chef sans se soucier des dangers qui les entourent. Votre mission est d'en sauver le maximum (un nombre doit être atteint) et de les amener à la sortie. Pour cela vous avez accès à un nombre de directives limitées (construction d'un pont, grimper, voler, creuser un trou, bloquer l'avancement de leurs congénères, exploser, ...) auxquels ils obéiront de manière inconditionnelle. Les pièges mortels ne manquent pas (ils pourront tomber d'une falaise, sombrer dans l'eau ou encore se faire incinérer) et les directives sont rationnées et variables en fonction des tableaux. La tâche sera rude, bonne chance !



## Xbubble

Xbubble est un jeu inspiré du célèbre jeu d'arcade Bubble.



**A partir de 8 ans**

**5ball**

Jeu de billes sur plateau.



**ace of penguins**

Des jeux de Solitaire (interface old school).



**Blockdude**

Jeu de réflexion dont le but, est d'accéder à la porte de chaque niveau en déplaçant le personnage du jeu. Pour cela, il vous faudra déplacer astucieusement des blocs afin de pouvoir rejoindre la porte.

Ce casse-tête de déplacements comporte 11 niveaux. La difficulté s'accroît au cours du jeu. Une fois un niveau fini, vous obtiendrez un code de 3 caractères et vous accéderez au niveau suivant.



## Eboard

Une interface 2D de jeu d'échecs mono et multi-joueurs. L'une des interfaces les plus appréciées pour ses nombreuses fonctionnalités par les joueurs d'échecs sous Linux.



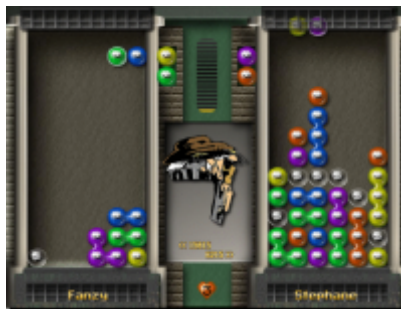
## Fish filets

Fish filets comprend 70 niveaux. A chaque niveau, vous devez faire sortir deux poissons de la pièce où ils sont enfermés. Attention, les deux poissons doivent pouvoir sortir tous les deux pour que le niveau soit accompli, sinon il faudra le recommencer. C'est parfois un vrai casse-tête...



## Flobopuyo

Un clone mono et multi-joueurs de Puyo-Puyo, une variante de Tetris dont les pièces sont de petits globules animés.



## Hexxagon

Hexxagon est un clone du jeu de réflexion Ataxx. Il semble proche des jeux de Reversi/Othello, mais les situations y sont moins renversantes et les stratégies plus offensives.



## Hitori

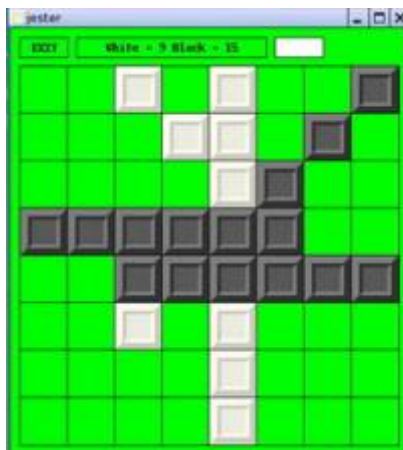
Hitori est un jeu de logique d'origine japonaise.

Au début du jeu, chaque cellule d'une grille contient un chiffre (ou une lettre). Le but est de colorer des cellules de sorte qu'il n'y ait qu'un seul même chiffre non coloré par ligne et par colonne. Les cellules colorées ne doivent pas se toucher par les côtés. Mais leurs coins peuvent se toucher. Toutes les cellules non colorées doivent être connectées par leurs côtés pour ne former qu'une seule pièce (on doit pouvoir parcourir toutes les cellules non colorées en passant de l'une à l'autre par un côté).

2	3	4	1	6
6	6	3	1	2
5	1	6	4	3
4	6	6	3	5
1	2	5	6	4

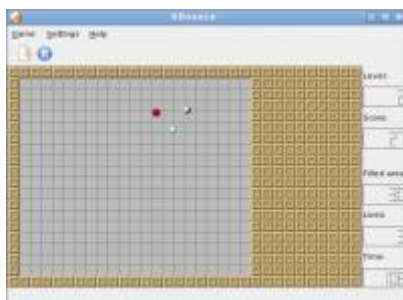
## Jester

Un jeu inspiré du célèbre Othello (niveau facile).



## Kbounce

KBounce propose un terrain encerclé par des murs, avec deux balles ou plus qui se déplacent sur le terrain en rebondissant contre des murs. Le joueur peut construire de nouveaux murs afin de diminuer la taille du terrain actif. Pour avancer au niveau suivant, le joueur doit remplir au moins 75% du terrain.



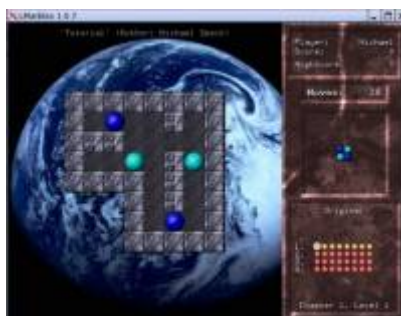
## LBreakout2

LBreakout2 est un jeu de casse-briques. Au fur et à mesure que vous détruisez des briques, les bonus tombent lentement. En vert, ils vous donneront des avantages (barre plus large, balle explosive, mur empêchant la balle de tomber en bas de l'écran, bonus de points, balle supplémentaire, etc.). En rouge, vous vous retrouverez diminué (parfois physiquement car la barre peut raccourcir où alors vous vous retrouvez dans le noir, la balle de met à rebondir de façon inattendue, etc.). Attention aux briques frappées de points d'interrogation, la surprise n'est pas toujours plaisante.



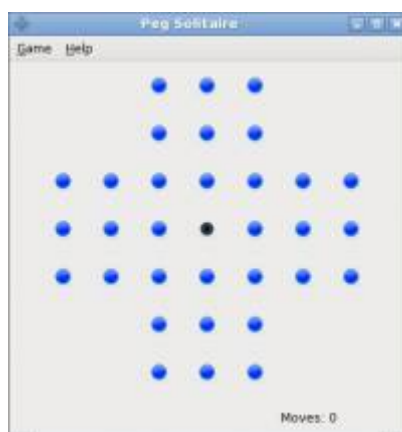
## LMarbles

LMarbles est un jeu de réflexion inspiré d'Atomix : le plateau est représenté par un mini labyrinthe dans lequel sont disséminées des billes de différentes couleurs. Il faut bouger ces billes pour réaliser la figure demandée. Deux règles corsent cependant la donne : le nombre de mouvements est limité et les billes ne s'arrêtent que contre un mur ou une autre bille.



## Peg Solitaire

Peg Solitaire est un jeu de réflexion. Dans un premier temps, choisissez votre plateau de jeu, ensuite essayez d'éliminer toutes les billes (pour gagner, il ne doit rester qu'une bille en fin de partie. Pour jouer, cliquez sur la bille et maintenez le clic pour la déplacer en passant par dessus la bille que vous souhaitez éliminer (les déplacements se font horizontalement ou verticalement).



## Penguin Command

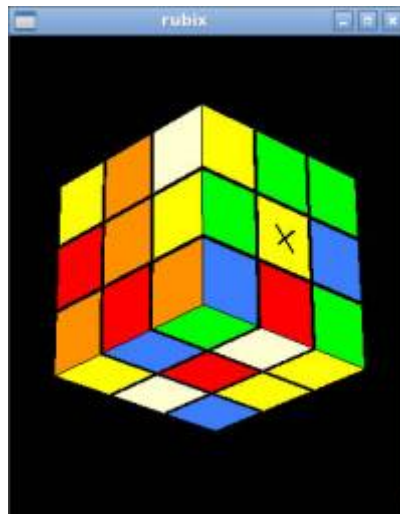
Penguin Command est un jeu d'arcade basé sur le jeu Missile Command. Vous devez défendre vos villes contre les vagues de missiles (nucléaires). Pour cette tâche vous disposez de trois canons, un à gauche, un au milieu et un à droite de l'écran. Six villes sont placées parmi les lanceurs de missiles.





## Rubix

Rubix reprend l'idée d'un casse-tête très connu.



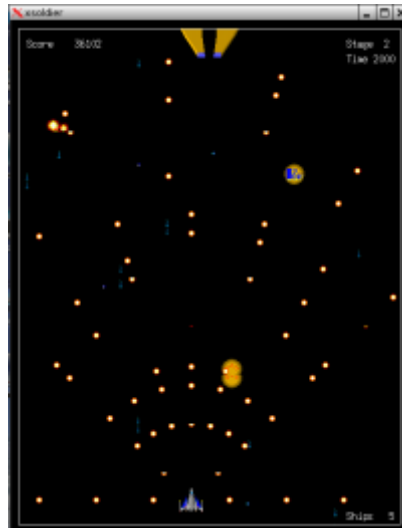
## SolarWolf

SolarWolf est un jeu d'arcade inspiré de "SolarFox". Pour terminer chaque tableau, vous devez passer sur tous les cubes (parfois plusieurs fois). SolarWolf propose 60 niveaux (la difficulté est progressive).



## Xsoldier

Xsoldier est un shoot them up (jeu de tir) spatial de type Galaga/Galaxian.



**A partir de 9 ans**

### Brickshooter

Jeu de réflexion pour tous ceux qui aiment résoudre les puzzles et les casses-têtes.



**A partir de 10 ans**

### Atomix

Atomix est un jeu de puzzle inspiré du célèbre Sokoban. Votre objectif est de construire des molécules complètes à partir d'atomes isolés placés sur un plateau. Lorsque vous poussez un atome dans une direction, il se déplace jusqu'à ce qu'il rencontre un objet (un mur ou un autre atome).



## Enstein

Logiciel libre remake du vieux jeux dos Sherlock inspiré par le puzzle d'Einstein. Le but du jeu est de trouver toutes les cartes dans un tableau de 6×6 cases. Pour cela, des indices décrivant les relations entre les cartes vous sont donnés pour pouvoir savoir ce qui se cache derrière les cartes non affichées.

Tout se joue à la souris. Le clic gauche sert à choisir la carte dans le tableau dont vous savez la valeur, le clic droit sert à enlever les possibilités qu'on sait erronées et à enlever les indices qui ne nous serviront plus.

Vous avez juste le nombre d'indices suffisant pour résoudre le tableau, et certaines parties peuvent ne pas paraître évidentes. N'oubliez pas de supprimer les possibilités que vous savez fausses, raisonnez logiquement et la solution finira par apparaître. Il n'est pas rare sur une partie d'avoir l'impression qu'elle est impossible, et d'un coup voir le tout petit détail qui va tout débloquent.



## Enigma

Jeu de réflexion inspiré de Oxyd et de Rock'n'Roll. Vous contrôlez une boule dans un décor en vue de dessus et devez trouver les paires de pierres colorées pour passer au niveau supérieur.

Le jeu serait simple si de nombreux pièges et éléments cachés ne venaient compliquer le tout. Inversion des déplacements, puzzle à résoudre, trappes, tous les éléments qui ont fait le succès des jeux du genre sont présents.



## Gweled

Gweled est le clone du célèbre jeu de réflexion "Bejeweled". Dans un carré, sont disposés plusieurs objets (diamants) de formes et de couleurs différentes (une même forme ayant la même couleur à chaque fois). Votre objectif est de placer au moins trois objets de même forme afin qu'ils soient alignés horizontalement ou verticalement, cela permet de les éliminer et de faire tomber de nouveaux

objets... et ce à l'infini (enfin jusqu'à qu'il n'y ait plus de combinaison possibles, et dans ce cas un nouveau "tableau" est proposé). Remarque : le temps est compté.



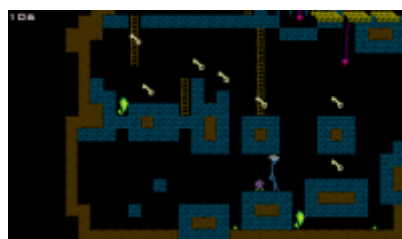
## Hexalate

Hexalate est un jeu de correspondance des couleurs.



## Holotz castle

Découvrez le mystère du château de Holotz et aidez Ybelle et Iudar à s'en échapper vivant. Un jeu de plateformes dont le gameplay et l'aspect se situe entre Lode Runner et Keen, mais ici pas de trous à creuser. Vous devrez affronter des monstres, éviter des pièges et...



## KSokoban

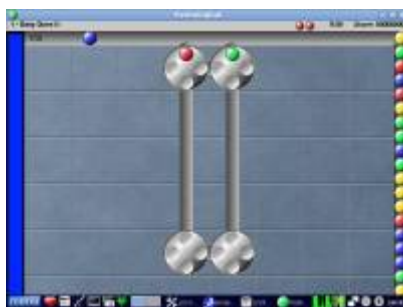
KSokoban, c'est un Sokoban apprécié des joueurs.

Le Sokoban est un jeu de réflexion d'origine Japonaise (créé par Hiroyuki Imabayashi) dans lequel le joueur incarnant un gardien d'entrepôt doit ranger des caisses à des endroits démarqués au sol, la difficulté résidant dans le fait qu'il ne peut déplacer (pousser) qu'une caisse à la fois (dans toutes les directions sauf en arrière). Une fois toutes les caisses rangées (c'est parfois un vrai casse-tête), le niveau est réussi, l'idéal est de réussir avec le moins de coups possibles (déplacements et poussées).



## Pathological

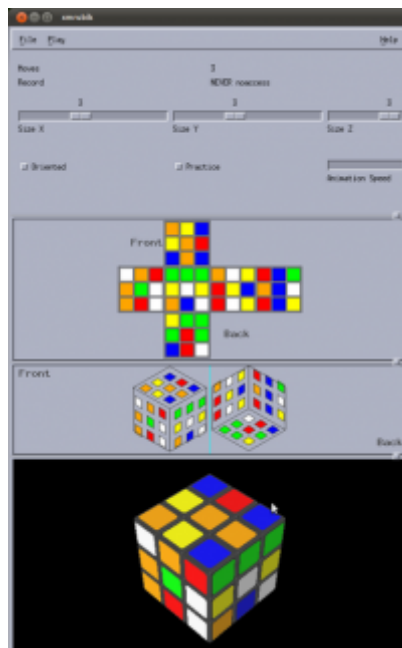
Pathological est un jeu de réflexion, un clone enrichi du jeu Logical de Rainbow Arts. Le principe est fort simple : remplir des disques avec 4 billes de même couleur (ou selon une combinaison donnée) en temps limité. Le jeu est plus tactique et plus difficile qu'il n'y paraît de prime abord : il faut observer attentivement et rapidement la séquence de billes pour définir une stratégie de jeu.



## Xpuzzles

Une série de casse-têtes orientés :

- rotation en 3D : xmrubik, xmpyraminx, xmoct, xmskewb, xmdino, xmmball
- glissement de blocs : xmcubes, xmtriangles, xmhexas, xmpanex
- combinaisons : xmbarrel, xmmlink



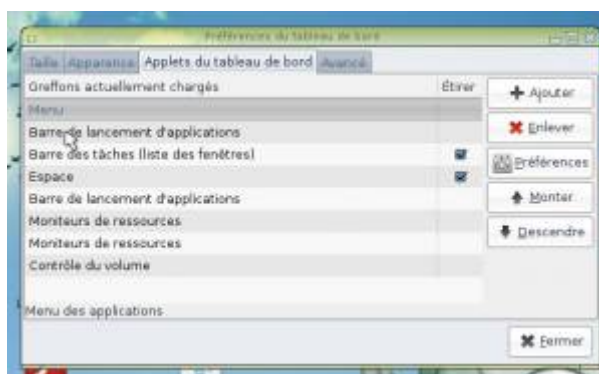
## Bureau Numérique des Ecoles pour les jeux

PrimTux contient dans ses dépôts un **méta-paquet de jeux** classés dans un lanceur [BNE-Linux-jeux](#). Il suffit d'installer le paquet « bne-linux-primtux-jeux » pour disposer des [Jeux sélectionnés par PrimTux](#) (590 mo à télécharger dont 205 Mo pour les datas de SuperTuxKart, 1140 mo d'occupation sur le disque dur une fois installés).

### Installation

Pour installer ce BNE-Linux-jeux, éditer les raccourcis et ajouter son lanceur dans les HandyMenus Super et Maxi, vous procéderez comme indiqué dans les [Premiers pas après l'installation](#).

Il vous faudra aussi ajouter une barre de tâches au lxpanel situé à gauche de votre écran, pour que vous puissiez fermer le BNE-Linux-jeux une fois lancé, avec un clic droit, « fermer la fenêtre ».



Vous pourrez alors démarrer et fermer ce lanceur de 120 jeux classés.



## Installation sous Emmabuntüs

Pour l'installer dans [Emmabuntüs](#), j'ai suivi la procédure suivante :

- Désinstaller, s'ils le sont: **tcl8.6**, **libtcl8.6**, **tk8.6**, **libtk8.6** (ils seront remplacés par leur version 8.5) ;
- Ajouter le dépôt java de webupd8: dans un terminal, taper ceci: **sudo add-apt-repository ppa:webupd8team/java**
- Ajouter le dépôt PrimTux, par synaptic: deb <http://depot.primtux.fr/repo/debs/> PrimTux main
- Télécharger et importer la clé via synaptic (plus simple que le terminal avec la création d'un mot de passe root): <http://depot.primtux.fr/repo/debs/key/PrimTux.gpg.key>



- Recharger
- Une fois le bne de jeux installé, modifier la commande de supertux en supertux2.

From:

<http://wiki.primtux.fr/> - **PrimTux - Wiki**

Permanent link:

<http://wiki.primtux.fr/doku.php/fonctionnalites>

Last update: **2016/03/08 10:42**

