

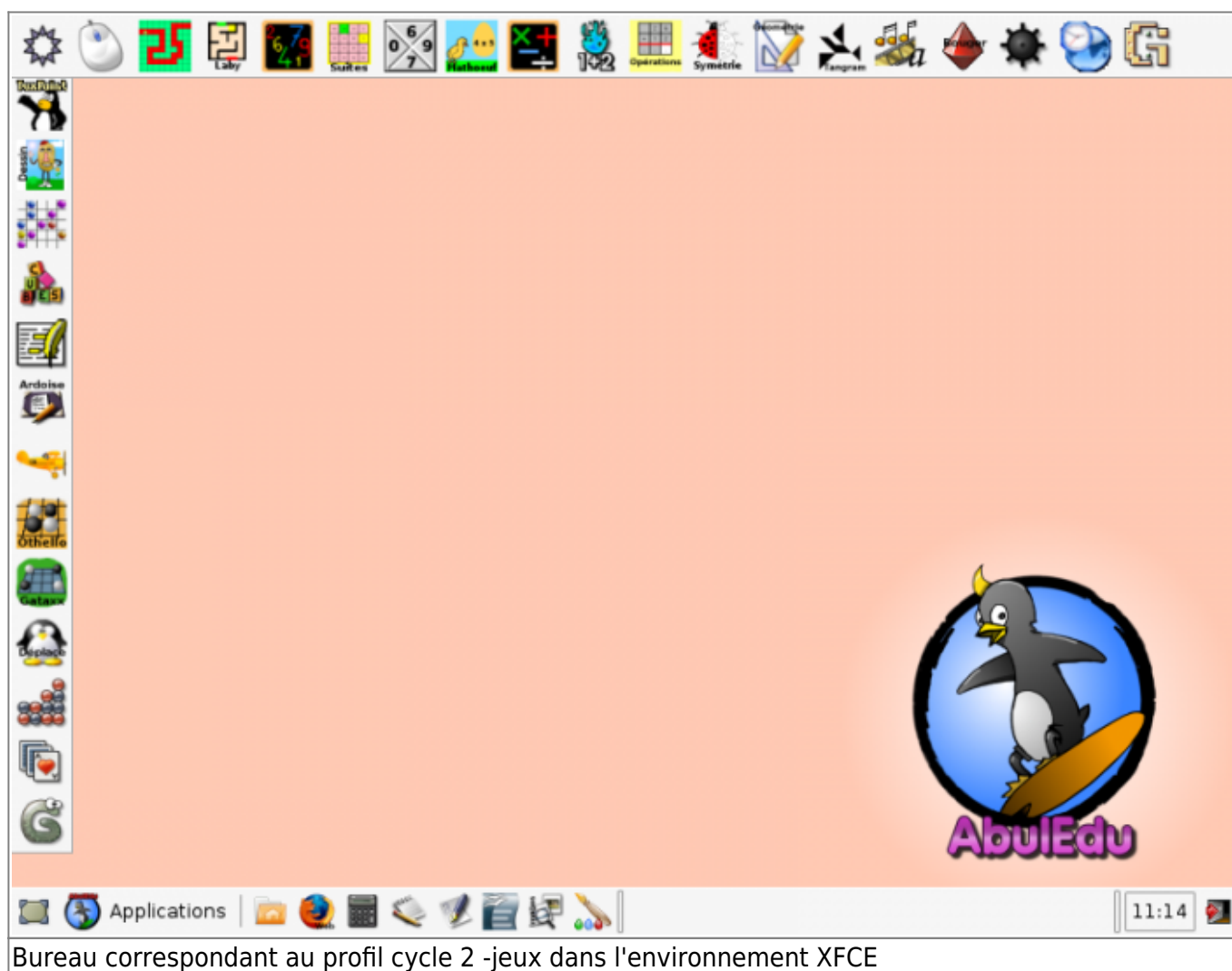
Profil cycle 2 avec jeux

1. Introduction

AbulÉdu permet d'avoir plusieurs configurations (ou "profils"). Une configuration est attribuée par défaut à chaque utilisateur (voir la [documentation sur l'administration d'AbulÉdu](#))

La configuration **"Cycle 2 Jeux"** correspond à un bureau XFCE et permet d'utiliser différents logiciels choisis ou spécialement développés pour une utilisation en maternelle.

2. Présentation



3. Avec les légendes

Ces images sont imprimables en grand format

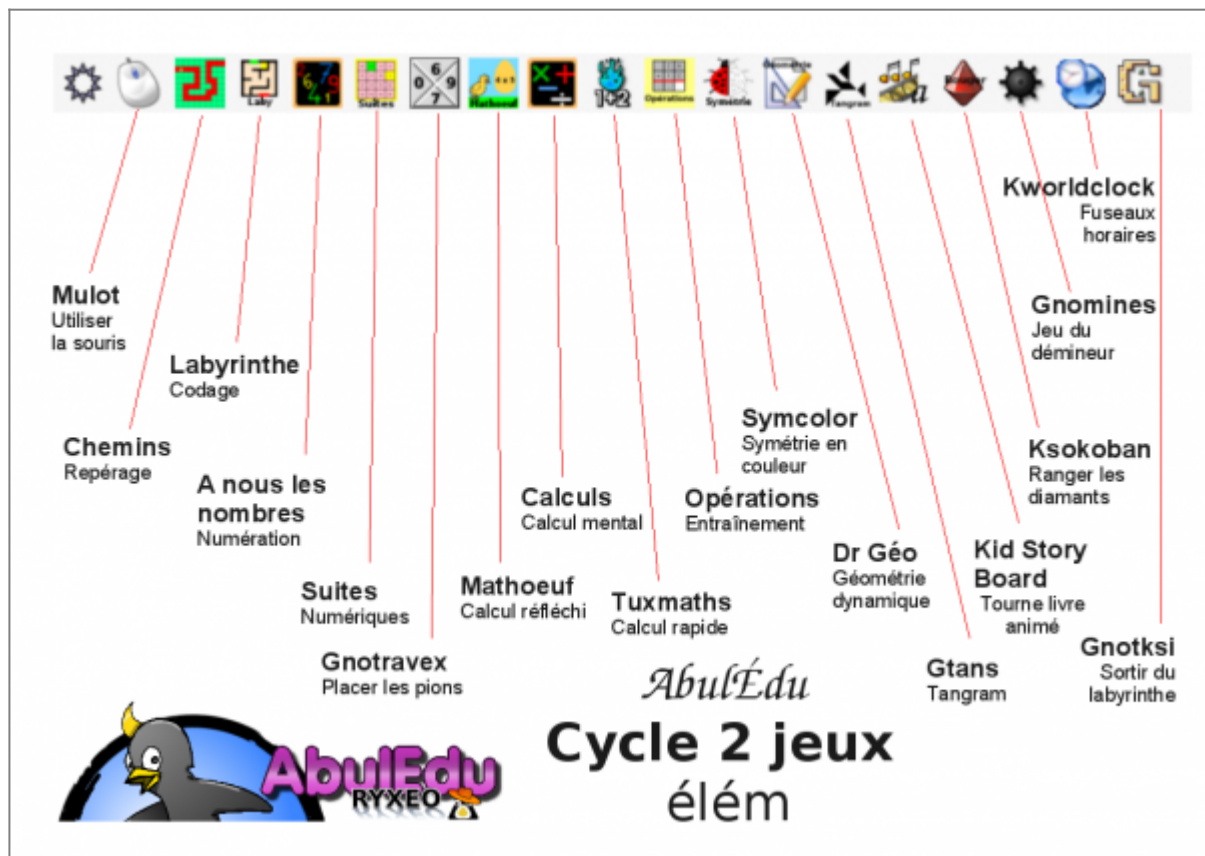


Diagram showing educational games for Cycle 2, with icons at the top and labels below connected by red lines:

- Mulot: Utiliser la souris
- Labyrinthe: Codage
- Chemins: Repérage
- A nous les nombres: Numération
- Suites: Numériques
- Gnotravex: Placer les pions
- Mathoeuf: Calcul réfléchi
- Calculs: Calcul mental
- Tuxmaths: Calcul rapide
- Opérations: Entraînement
- Symcolor: Symétrie en couleur
- Dr Géo: Géométrie dynamique
- Kid Story Board: Tourne livre animé
- Gtans: Tangram
- Gnotksi: Sortir du labyrinthe
- Ksokoban: Ranger les diamants
- Gnomines: Jeu du démineur
- Kworldclock: Fuseaux horaires

AbulEdu
Cycle 2 jeux
élém

Les programmes pédagogiques en haut

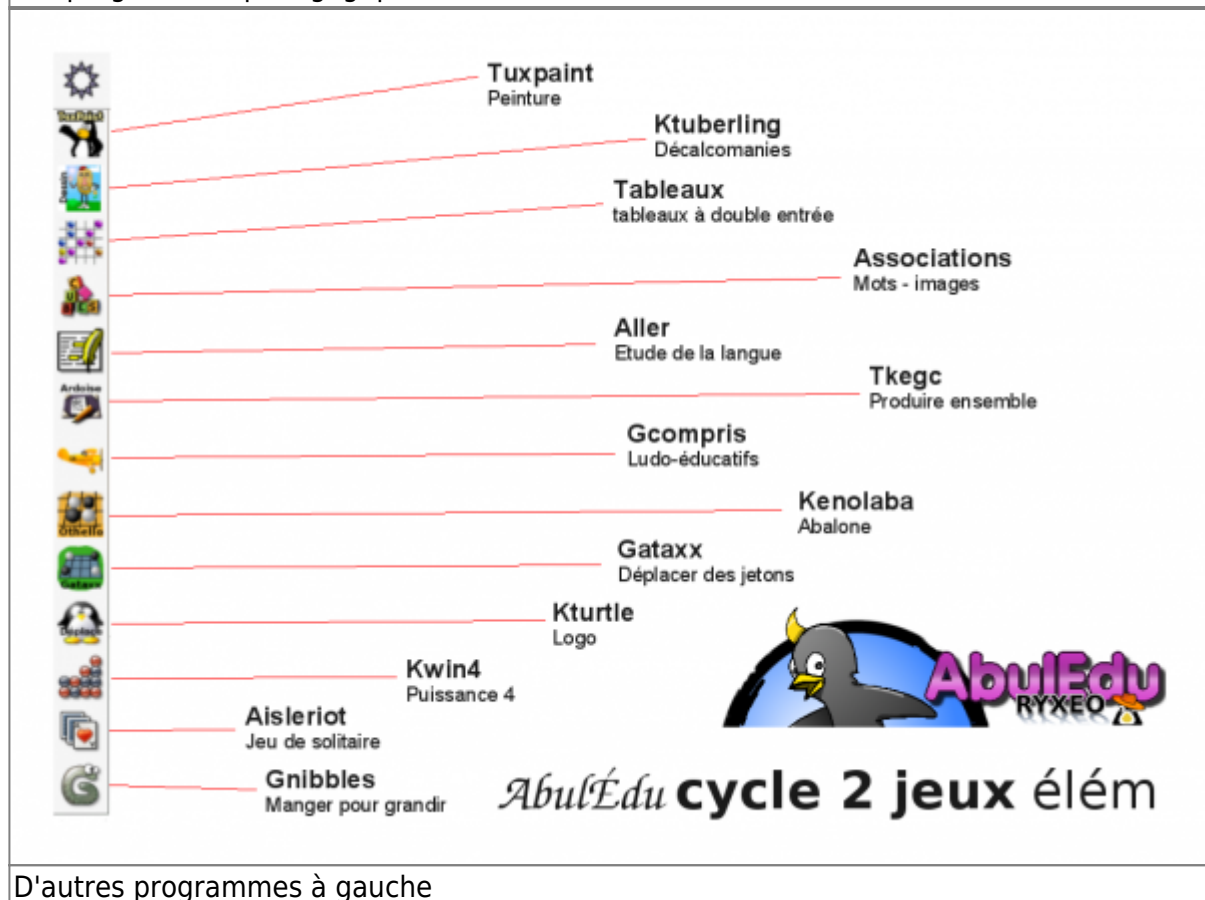
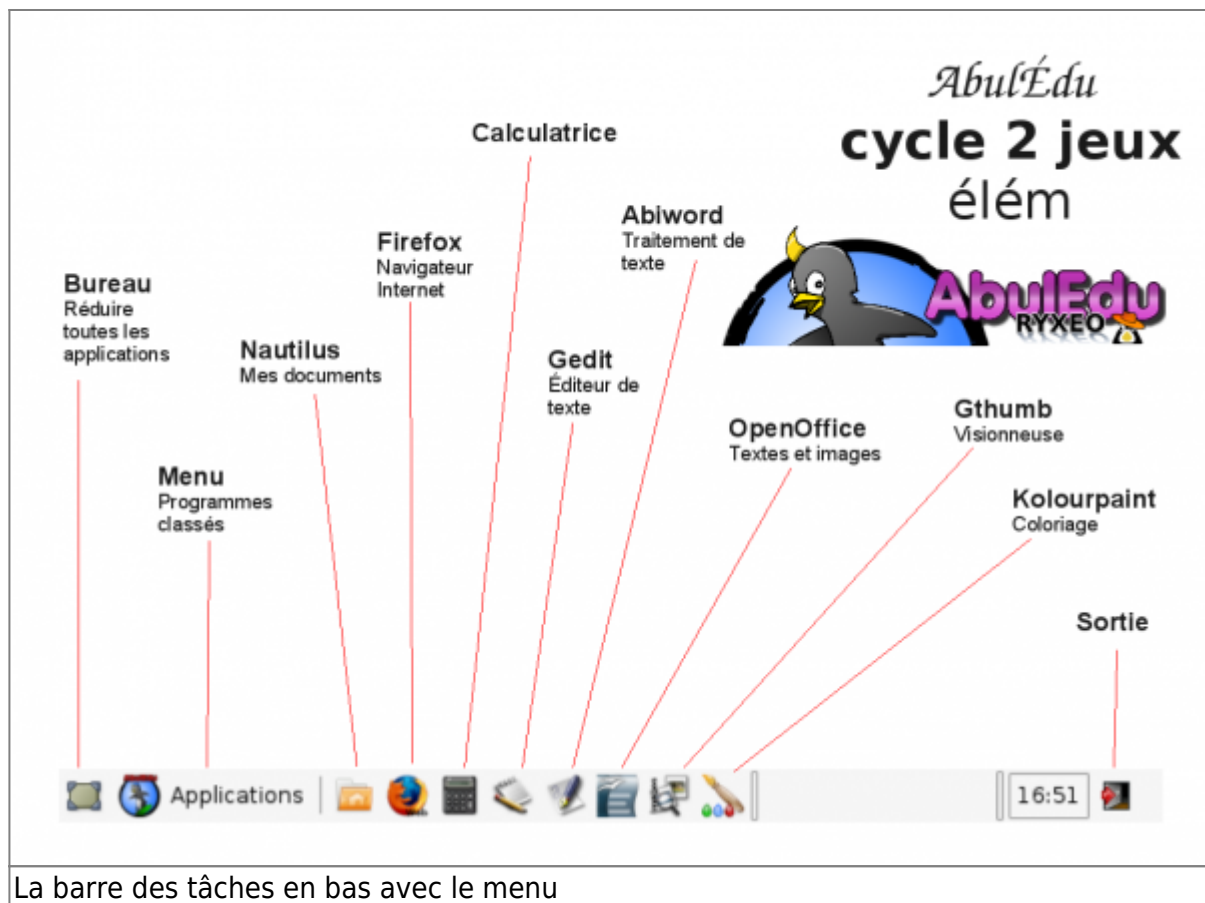


Diagram showing educational games for Cycle 2, with icons on the left and labels to the right connected by red lines:

- Tuxpaint: Peinture
- Ktuberling: Découpages
- Tableaux: tableaux à double entrée
- Associations: Mots - images
- Aller: Etude de la langue
- Tkegc: Produire ensemble
- Gcompris: Ludo-éducatifs
- Kenolaba: Abalone
- Gataxx: Déplacer des jetons
- Kturtle: Logo
- Kwin4: Puissance 4
- Aisleriot: Jeu de solitaire
- Gnibbles: Manger pour grandir

AbulEdu
cycle 2 jeux
élém

D'autres programmes à gauche



La barre des tâches en bas avec le menu

4. Les programmes utilisés

(A venir)

From:

<https://docs.abuledu.org/> - La documentation d'AbulÉdu

Permanent link:

https://docs.abuledu.org/abuledu/utilisateur/xfce_cycle2_jeux?rev=1234138917

Last update: 2009/02/09 01:21

