






COLLECTION DE JEUX EDUCATIFS DIDACOOOL


Français


REF	Âge recommandé	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
ConjuDingo CE1 (*) 	7 ans (CE1)	Conjugaisons du CE1	- Tout le programme du CE1 est couvert, y compris les difficultés
ConjuDingo CE2 (*) 	8 ans (CE2)	Conjugaisons du CE2	- Tout le programme du CE2 est couvert, y compris les difficultés
ConjuDingo CM1/CM2 (*) 	9 ans (CM1/CM2)	Conjugaisons du CM1/CM2	- Tout le programme du CM1-CM2 est couvert, y compris les difficultés
LiroDingo (*) 	5 ans (CE1) 6 ans (CE2)	Prononciation (son) la plus courante de chaque lettre Préparation à l'apprentissage de la lecture	- Règles très simples mais très ludiques - Autocorrection - 4 écritures de chaque lettre (script/manuscrite et minuscule/ majuscule)
MotDingo 	6 ans (CP) 7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1)	Vocabulaire Orthographe Lecture	- Trouvez des mots en utilisant 250 syllabes - Règle « Top Liste » permettant de faire jouer enfants et adultes en régularisant les niveaux (le jeu est intéressant pour tous)

REF	Âge recommandé 7 ans (CE1) 8 ans	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
OrthoDingo CE1 	(CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2)	Orthographe lexicale	<ul style="list-style-type: none"> - Règle de jeu avec coopération par équipe - Élèves en autonomie - Progressif : catégorisation par famille de difficultés orthographiques - Exhaustif : balaye toutes les difficultés orthographiques du CE1 - Règle de jeu avec coopération par équipe - Élèves en autonomie - Progressif : catégorisation par famille de difficultés orthographiques - Exhaustif : balaye toutes les difficultés orthographiques
OrthoDingo CE2 	8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2)		
SonoDingo (*) 	5 ans (GS)	Syllabes phonétiques Apprentissage de la lecture	- 75 syllabes phonétiques différentes - Utilise attaques et rimes - Utilisable sans savoir lire (grâce aux illustrations)
SpeedoDingo 	6 ans (CP) 7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2)	Orthographe de mots - Fait réfléchir à l'orthographe des mots d'usage fréquents mais difficiles à écrire - Élèves en autonomie	<ul style="list-style-type: none"> - Progressif : 3 niveaux de difficulté - Adaptable : 4 règles très originales pour toucher différents profils de joueurs
SyllaDingo (*) 	6 ans (CP) 7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2)	Vocabulaire Orthographe	<ul style="list-style-type: none"> - 700 mots par combinaison de 2 syllabes, 1500 de 3 syllabes - Liste des mots de 2 syllabes sur la carte permettant l'autocorrection - Mots comprenant les accents
SynoDingo (*) 	7 ans (CE1) 8 ans (CE2)	Synonymes et Contraires (antonymes) Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> - 200 mots « abstraits » - Synonymes et contraires de 200 mots

REF	Âge recommandé	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
VocaDingo CP-CM1 (*) 	6 ans (CP) – niveau 1 à 9 ans (CM1) – niveau 4	Orthographe Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> - 200 mots - Définition des mots sur les cartes (règle « Devinemoi ») - Les anagrammes font travailler l'orthographe - Fait créer des phrases (règle « Anaphrase ») - Fait reformuler (règle « Evitemoi »)
VocaDingo CM1/CM2 (*) 	9 ans (CM1) – niveau 1 10 ans (CM2) – niveau 2/3		
MimoDingo PS/MS (*) 	2/3 ans (PS) - niveau 1 4 ans (MS) - niveau 2	Vocabulaire Expression Construction de phrase	<ul style="list-style-type: none"> - 40 situations - Pas besoin de savoir lire pour comprendre les cartes - Fait construire des phrases correcte - S'exprimer avec les gestes
Lirodingo Syllabes et mots (*) 	5 ans (GS) 6 ans (CP) 7 ans (CE1)	Déchiffrer des syllabes Lire des mots	Familiarisation avec la construction des syllabes et la construction des mots à partir des syllabes. Cartes loto organisées en 4 niveaux
Mon chihuahua en pyjama 	7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1)	Constituer des phrases correctes Lecture	Phrases loufoques et décalées Jouable en autonomie Des « cartes aide » facilitent la lecture des sons difficiles.



REF	Âge recommandé	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
CalculoDingo 	5 ans (GS) 6 ans (CP) 7 ans (CE1)	Numération (suites, nombres, parité) Additions Doubles Soustractions	- Beaucoup de règles (12 + 11 dans le manuel pédagogique gratuit) - Nombreuses notions abordées, indépendamment par chaque règle (on les travaille une par une)
Multiplodingo (*) 	7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1)	Multiplications Divisions sans reste Multiples/diviseurs 4 opérations Carrés	- Beaucoup de règles (7 + 3 dans le manuel pédagogique gratuit) - Nombreuses notions abordées, indépendamment par chaque règle (on les travaille une par une)
FractoDingo (*) 	8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2)	Fractions réduites Fractions nommées et décimales Somme de fractions ractions non réduites	- Aborde les notions clés pour com- prendre les fractions - Permet une progression sur ces notions
LogiDingo (*) 	7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2) 11 ans (6e) 12 ans (5e)	Résolution de problème	- Progressif : catégorisation par type de raisonnement - Didactique : une explication détail- lée et illustrée pour chacun des types de raisonnement - Un matériel qui permet d'expé- rimer et de créer soi-même des défis - Règle de jeu par équipe
NuméDingo 	3 ans (PS) 4 ans (MS) 5 ans (GS)	Numération Comparaisons Suites numériques Additions	- Plusieurs niveaux de progression pour appréhender puis maîtriser la numération. - 12 représentations différentes des nombres - 7 règles (et 2 dans le manuel pédagogique gratuit) pour aborder chaque notion une par une

REF	Âge recommandé	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
<p>Géometriko</p> 	<p>7 ans (CE1) 8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 10 ans (CM2) 11 ans (6ème)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Géométrie 	<p>-Peut être joué avec des enfants d'âges différents avec ou sans connaissances géométriques -Cartes organisées en 4 niveaux de difficulté -Propriété, définition, objets familiers, représentation scolaire et devinette de la forme géométrique</p>

REF	Âge recommandé	Ce qu'il fait travailler	Points forts (*Système d'autocorrection intégré)
<p>PreventoDingo</p>	<p>3 ans (PS) 4 ans (MS) 5 ans (GS) 6 ans (CP)</p>	<p>Prévention des acci- dents domestiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Favorise l'échange entre l'enfant et l'adulte pour expliquer le risque et les bons réflexes pour l'éviter - 24 accidents, les plus fréquents à la maison, abordés dans le jeu - Correspond au programme du Cycle 1 - Contenu validé par Calyxis, pôle d'expertise du risque
<p>HistoDingo Moyen Âge</p>	<p>8 ans (CE2) 9 ans (CM1) 12 ans (5e)</p>	<p>Histoire du Moyen Âge</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Couvre la période du Moyen Âge sous les aspects les plus larges possibles (social, culturel, géopolitique, architectural,...) - 7 règles originales - Edition respectueuse des connaissances historiques actuelles pour les textes et les illustrations
<p>Empathico</p>	<p>5 ans (GS) 6 ans (CP) 7 ans (Ce1) 8 ans 9 ans</p>	<p>L'empathie L'auto-empathie Les émotions</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Peut être joué avec des enfants d'âges différents -Formation sur la communication empathique disponible sur le site Aritma et Youtube -Jeu inspirée des principes de la CNV



POINTS COMMUNS DE LA COLLECTION

- Règles simples
- Mécanismes ludiques éprouvés
- Économique
- Prend peu de place
- Boîtes métal solides
- Conçu pour les enseignants & classes
- Permettent une progression
- Les élèves peuvent jouer en autonomie
- Manuel pédagogique gratuit sur www.aritma.net (rubrique téléchargements)