







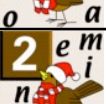








CLASSE :

NOM :

INFORMATIQUE - FRANÇAIS
EXERCICES DE RÉINVESTISSEMENT
NIVEAU 1 - FICHE 2 - 16 LOGICIELS

ICÔNE	NOM	OBJECTIF	DATE	RÉUSSITE
	COCIMT01	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide d'une coccinelle (et des flèches).		
	COCIMT02	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide d'une coccinelle (et des flèches).		
	COCIMT03	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide d'une coccinelle (et des flèches).		
	LALES01	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	LALES02	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	LALES03	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	LALES04	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	MOTS5L01	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide du clic de souris.		
	MOTS5L02	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide du clic de souris.		
	MOTS6L01	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide du clic de souris.		
	MOTS6L02	Retrouver les lettres qui composent un mot à l'aide du clic de souris.		
	UNDES01	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	UNDES02	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	UNDES03	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	UNDES04	Trouver le déterminant qui correspond à l'illustration.		
	VOCSPM01	Trouver où est placé le chien dans un espace donné.		