

	http://www.asthmaclie.fr/adoptez-les-bons-reflexes/ 1	http://education.francetv.fr/serious-game/construis-ta-cite-grecque-o29057 2	http://www.gluciweb.com/download_fr.html 3	http://education.francetv.fr/activite-interactive/les-cinq-sens-activite-interactive-o27016 4
Nom du jeu	asthmaclie	Construis ta cite grecque	Gluciwed	Les 5 sens : activité interactive
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....	Mini jeux de recherche	Construction d'une ville grecque	Mini jeux et quizz	/
Discipline du collège susceptible d'être associée au jeu.	S.V.T	Plutôt histoire.	Aucune	SVT
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Sensibilisation à l'asthme et aux Risques de celui-ci.	Crée une cité grecque en construisant à la fois commerce et habitations en apprenant les caracteristiques de ces bâtiments	Aider notre avatar à regulariser son taux de sucre dans le sang et l'aider à faire son enquête car elle est journaliste.	Apport de connaissances sur les 5 sens.
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)	PAS D'HISTOIRE	Il y a une histoire. 1/5	Très belle histoire. 5/5	Pas d'histoire.
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...	Trouver tous les dangers dans différents décors.	Finir sa cité	Reussir les mission.	AUCUN BUT
Age adapté : 11-13 ou 13-15 ans	11-15 ans	11-15 ans	13-15 ans	11-13 ans
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée du téléchargement...	Facile d'utilisation et téléchargement rapide.	Facile d'utilisation appart déplacement bâtiments	Facile d'utilisation malgré le chargement entre chaque monde.	Normal et satisfaisant
Qualité graphique (de 1 à 5)	5	3	4,5	2
Note globale sur 10	9	5	10	3

	http://planete-ovanta.fr/ 5	http://www.multiplication.com/games/play/flying-high 6	http://education.francetv.fr/video-interactive/joe-t-explique-les-sciences-o27036 7	http://education.francetv.fr/video-interactive/pa-potages-en-cuisine-o26976 8
Nom du jeu	Planete Ovanta	Fkying high	Joe t'explique... les sciences !!	(PA) potages en cuisine
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....	Quizz et mini jeux	Calcul mental	Visionnage de vidéos.	Visionnage de vidéos
Discipline du collègue susceptible d'être associée au jeu.	SVT	Maths	SVT, techno et physique	Cuisine donc pas de domaine précis mais + svt.
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Sensibilisation sur le VIH, le sida...	Le calcul mental de + en + rapide	Pas d'objectif concret	Regarder des vidéos pour comprendre les fruits et légumes, mais aussi les autres aliments.
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)	Histoire 3/5	Pas d'histoire 0/5	Pas d'histoire.	Pas d'histoire
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...	Gagner des points	Réussir les calculs.	Ce n'est pas un jeu.	Ce n'est pas un jeu.
Age adapté : 11-13 ou 13-15 ans	13-15 ans	11-13 ans	11-15 ans	11-13 ans
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée du téléchargement...	Facile, pas beaucoup de téléchargement	Facile mais le jeu est en anglais	Facile d'utilisation.	Facile d'utilisation.
Qualité graphique (de 1 à 5)	4	2	3	4
Note globale sur 10	7	0	6	5

	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/musique-s-du-conservatoire-au-studio-deviens-un-virtuose-o28636 9	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/reconstituer-un-tableau-de-la-peintre-algerienne-baya-o13326 10	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/meli-melo-o12750 11	http://www.rmn.fr/flash/jeufrance1500/joueraFrance1500.html 12
Nom du jeu	Du conservatoire au studio, deviens virtuose.			
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....	Quizz et lecture de fiches.			
Discipline du collège susceptible d'être associée au jeu.	Musique			
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Reussir des quizz sur les instruments de musique. Apport de connaissances sur les instruments de musique.			
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)	Pas d'histoire.			
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...	Reussir les quizz.			
Age adapté : 11-13 ou 13-15 ans	11-15 ans			
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée du téléchargement...	Normal.			
Qualité graphique (de 1 à 5)	4			
Note globale sur 10	7			

	http://education.france.tv.fr/serious-game/2020energy-o29268 13	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/a-votre-service-monseigneur-o13340 14	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/la-muraille-de-chine-o13329 15	http://education.france.tv.fr/activite-interactive/le-voyage-dans-l-univers-de-jules-verne-o13338 16
Nom du jeu	2020 énergie	A votre service, monseigneur	La muraille de Chine	Voyage dans l'univers de Jules Verne.
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....	Quizz a choix multiple puis résultats de notre niveau d'économie en fonction des réponses.	Mini jeux, mots à replacer quizz, carte à refaire...	Enquête et résolution d'énigmes	Résolution d'énigmes et quizz.
Discipline du collège susceptible d'être associée au jeu.	S.V.T	Histoire-géographie	Histoire-géographie	Histoire-géographie
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Sensibilisation sur l'environnement (moyens de transports...) et apport de connaissances pour moins polluer	Apport de connaissances sur la société du Moyen âge.	Comprendre où, pourquoi, quand et comment a été construite la muraille de Chine.	Voyager dans l'univers de Jules Verne afin de mieux comprendre sa vie et ses voyages.
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)	Il y a une histoire. 2/5 pour l'histoire.	Il y a une histoire. 3/5 pour l'histoire.	Il y a une histoire mais je n'est pas réussi l'étape 2 et donc n'ai pas pu accéder à l'étape 5. 3/5	Il y a une histoire. 4,5/5 pour l'histoire.
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...	Terminer 3 missions en trouvant les meilleures réponses pour l'environnement.	Réussir les niveaux pour avancer dans le jeu.	Réussir les 4 premières étapes pour accéder aux suivantes.	Réussir les premières énigmes pour accéder aux suivantes
Age adapté : 11-13 ou 13-15 ans	11-13 ans	11-13 ans	13-15 ans.	13-15 ans
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée	Telechargement moyen, diffictulté à la	Facile d'utilisation. Mode de jeu facile à	Satisfaisant	Très facile d'utilisation, aucun téléchargement à

du téléchargement...	compréhension du jeu.	comprendre.		partir du lien
Qualité graphique (de 1 à 5)	4	3	3,5	4
Note sur 10	6	7,5	7	9

	http://education.france.tv/fr/serious-game/t-sport-l-esprit-d-equipe-o28596 17	http://www.mbar.org/merveilles/index.html 18	http://www.adonautes.fr/ 19	http://conquetedesoceans.radio-canada.ca/fr/introduction_du_jeu.php 20
Nom du jeu				
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....				
Discipline du collège susceptible d'être associée au jeu.				
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)				
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...				
Age adapté : 11-13 ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée du				

téléchargement...				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale sur 10				

	http://www.espace-sciences.org/explorer/animations-en-ligne/imperator-panique-en-arctique 21	http://education.france.tv/fr/jeu/dessiner-a-la-maniere-de-picasso-o20576 22	http://www.scienceenjeu.com/ 23	http://dinos.mnhn.fr/ 24
Nom du jeu				
Technique de jeu : recherche, enquête stratégie, QCM, quizz, mots croisés....				
Discipline du collège susceptible d'être associée au jeu.				
Objectif poursuivi par ce jeu : -sensibilisation à une question (environnementn santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (sur 5)				
But du jeu, gagner des points, passer au niveau supérieur...				
Age adapté : 11- 13 ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, durée du téléchargement...				
Qualité graphique (de 1 à 5)				

Note globale sur 10				
------------------------	--	--	--	--