Une même aventure pour s'entraîner en français, en maths, en sciences et en histoire-géo, du CE1 à la 3e

DictoQuest est une application d'entraînement scolaire présentée comme un jeu d'aventure. L'enfant fait grandir un compagnon et avance dans des histoires illustrées ; chaque partie travaille les notions qui lui résistent. Depuis le 13 novembre 2026, elle couvre quatre matières. Aucune publicité, aucun achat proposé à l'enfant dans le jeu, données et intelligence artificielle hébergées en France.



Une partie : chaque bonne réponse fait avancer le compagnon. Ici, en sciences, ranger chaque animal : ovipare ou vivipare.

+8 points de réponses justes sur les notions qui résistaient, en quelques semaines*	**35 000+** exercices	**4 matières** français, maths, sciences, histoire-géo, du CE1 à la 3e	**0** publicité, et rien à acheter pour l'enfant dans le jeu

* Écart de réussite entre les premiers et les derniers exercices d'une notion revenue une dizaine de fois, mesuré sur les élèves qui jouent à DictoQuest, de septembre à novembre 2026.

CE QUE FAIT L'ENFANT

Une aventure qui donne envie de revenir

Des histoires en plusieurs territoires, un compagnon qui grandit, des défis à relever avec sa classe.

Un entraînement à sa mesure

Chaque notion est mesurée pour chaque enfant. Ce qui est fragile revient à intervalles espacés, mêlé au nouveau.

La leçon à portée de main

Chaque notion a sa leçon illustrée, avec les mots mêmes des exercices.

CE QUE VOIENT LES ADULTES

Le parent

Le temps de jeu, les progrès notion par notion, un rapport régulier. Il décide de ce que l'IA peut faire.

L'enseignant

Chaque semaine, les notions qui ont résisté et les élèves concernés, sans note ni classement, et une fiche corrigée à imprimer.

Les élèves qui lisent difficilement

Taille et espacement du texte, consignes lues à voix haute, temps supplémentaire : ouverts à tous, sans démarche.



La carte de l'aventure, où chaque territoire se débloque en jouant.



Le compagnon, à nourrir, faire évoluer et envoyer en expédition.

TROIS SUJETS POSSIBLES

1. **Une même aventure pour quatre matières, du CE1 à la 3e**
   Depuis le 13 novembre, l'enfant pose une division, place une ville sur une carte, lit un schéma électrique, dans le même jeu que ses dictées.
   PRESSE ÉDUCATION, PRESSE PARENTS

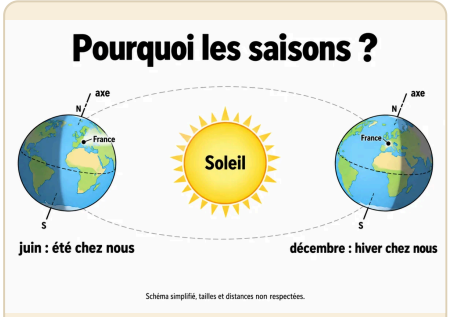
2. **Les fautes que font vraiment les enfants**
   Quand les enfants écrivent, trois fautes sur quatre touchent le mot lui-même, loin devant les accords et les homophones. Et les notions qui résistaient gagnent 8 points de réponses justes au bout d'une dizaine de rencontres.
   PRESSE ÉDUCATION, PRESSE PARENTS, DONNÉES

3. **Vingt minutes d'écran, mais pour y faire quoi ?**
   Aucune publicité, rien à acheter pour l'enfant, un parent qui voit le temps de jeu, et des réglages de lecture que chaque enfant essaie.
   PRESSE PARENTS, INCLUSION

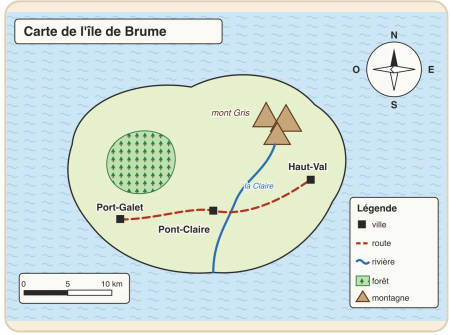
LES NOUVELLES MATIÈRES



Maths · les Îles qui avaient oublié le vent, une des histoires de maths.



Sciences · pourquoi il y a des saisons, en schéma.



Histoire-géo · lire une carte : légende, échelle, orientation.

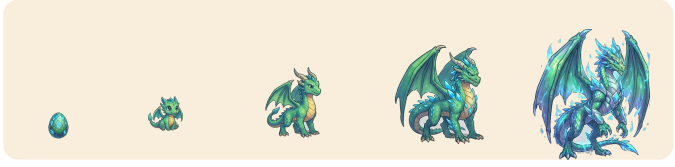
REPÈRES

Plateformes	iPhone, iPad, Android, et navigateur sans installation (pour les écoles)
Prix	Gratuit avec 5 entraînements par jour ; Aventurier (une matière) 4,99 € par mois ; Champion (tout) 7,99 € par mois
Écoles	Portail établissement ; démo de 30 jours et test en classe gratuits
Données	Hébergées en France, y compris l'IA ; rien ne part vers un modèle sans l'accord du parent
Distinction	Tech for Change Award 2026 (VivaTech)

LE FONDATEUR



Marc Jouve a fondé DictoQuest et en porte la conception : le jeu, les histoires, la pédagogie et la technique.
Il est joignable pour un échange, une démonstration ou un accès complet à l'application, compte enseignant compris.



Le compagnon dragon, de l'œuf à sa forme légendaire.

CONTACT PRESSE

Marc Jouve, fondateur
marc@dictoquest.com
06 17 77 39 57

Site et démo enseignants
www.dictoquest.fr

Communiqués prêts à publier et visuels en haute définition (captures, illustrations, logo, compagnons, portrait) :
www.dictoquest.fr/presse.html