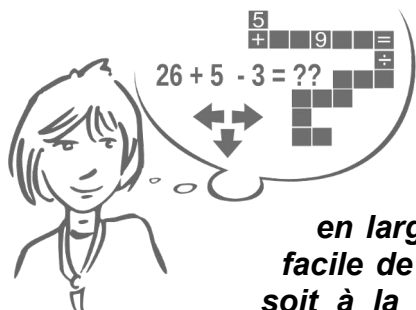


### Introduction



### Promenades guidées

*Déplacements dans un quadrillage de 150 cases, 15 en largeur et 10 en hauteur, avec un logiciel très visuel et facile de prise en main. Une vingtaine d'activités différentes, soit à la souris, soit avec les touches directionnelles sont programmées. Ce logiciel a bénéficié d'un travail en amont très appréciable avec un utilisateur daltonien.*



Deux fiches pour le CE1 :

- à partir du parcours caché,
- avec les activités de numération complémentaires : constellation(s) ou chiffres.

Les trois premières activités de décodage et de codage proposées par le logiciel peuvent servir d' « échauffement » et sont accessibles dès le début du cycle 2.

#### Compétences disciplinaires (IO2008)

- Acquisition de mécanismes en mathématiques
- Repérage dans un quadrillage
- Entraînement quotidien au calcul mental

#### Compétences B2i

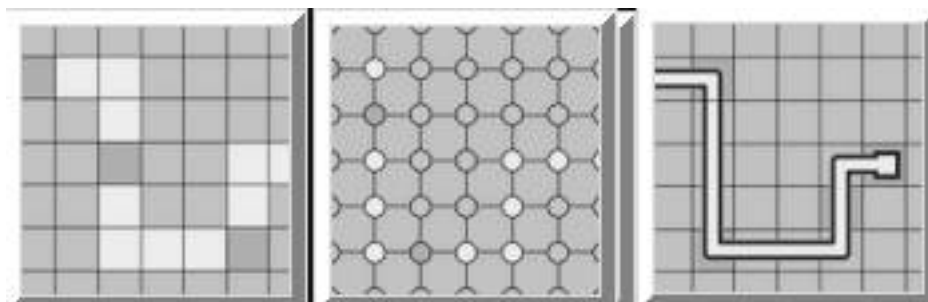
- N° 2 : S'approprier un environnement numérique de travail

#### Moyens matériels

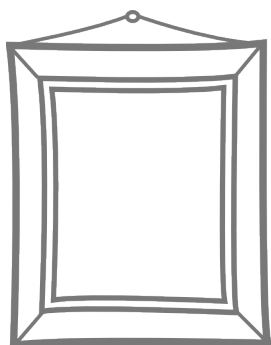
- ordinateur(s)
- logiciel Leterrier-Chemins

#### Savoir-faire TUIC

- Maîtrise des premières bases de la technologie informatique : souris, touches directionnelles
- Lancer et quitter un logiciel



### Fiche du professeur



.....

.....

.....

.....

.....

### Pistes pour une progression

	de case en case	de nœud en nœud	sur route
Parcours caché			
Avec un dé			
Avec deux dés			
Parcours chiffré			

#### **Fiche 1** : Communiquer des parcours cachés

Une série de cinq exercices peuvent s'enchaîner automatiquement ; ils sont de difficulté croissante : de quatre à onze changements de direction.

Gestion de la mémorisation et du codage :

- observation des brouillons,
- entretien individuel avec les élèves, ou
- présentation au tableau des différents modes de mise en mémoire,
- travail à deux : mise en place de communication orale / écrite.

Deux bilans disponibles

- celui affiché à l'écran après cinq « parties » : l'élève compte le nombre de pingouins contents / mécontents / en pleurs
- celui des « logs » qui permet de garder une trace écrite de la date, du nombre de fois où l'élève a joué, de la durée maximale, minimale et moyenne, et du nombre d'erreurs.

#### **Fiche 2** : parcours à compter

Tableau d'auto-évaluation

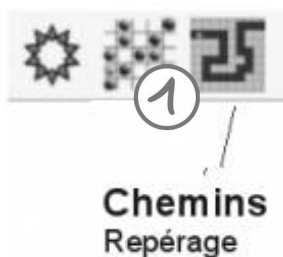
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
Nombre de « coups » joués					
Nombre de cases parcourues					
Nombre d'erreurs					

### Fiche de l'élève



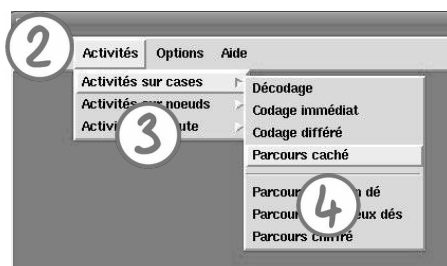
### Fiche 1 - Communiquer des parcours cachés

#### MISE EN ROUTE



Lancer le logiciel  
**1- Cliquer sur l'icône**

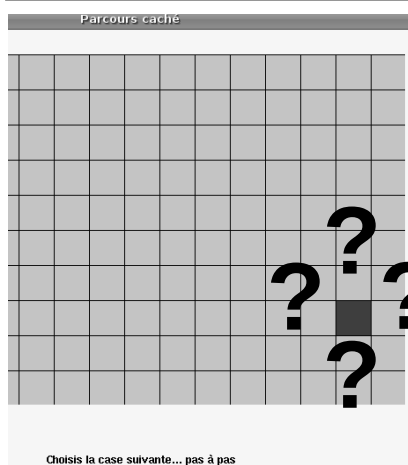
Lancer l'activité  
**2- Cliquer sur Activités**  
**3- Activités sur cases**  
**4- Parcours caché**



#### AU TRAVAIL, à la souris ou avec les quatre flèches directionnelles !

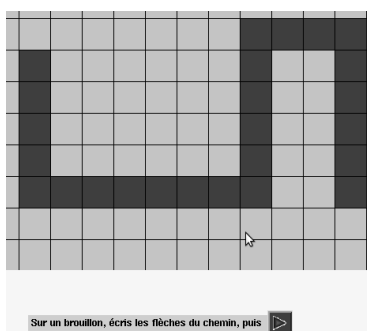
##### Première étape : le parcours mystérieux

La case de départ est éclairée, quelle sera la prochaine ?  
 Quatre choix sont possibles et aucun indice ;  
 et il en sera ainsi pour tout le parcours à reconstituer.



##### Deuxième étape : mémoriser le chemin

qui va disparaître, soit par écrit (codage au choix), soit de tête.



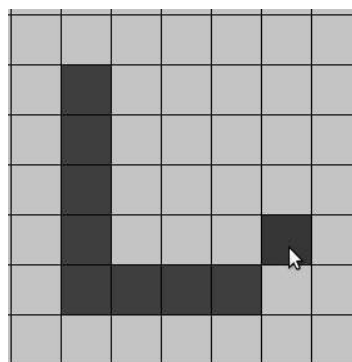
##### Troisième étape :

Cliquer sur la flèche

Sur un brouillon, écris les flèches du chemin, puis

##### Quatrième étape :

retrouver le parcours de départ, seul ou avec l'aide d'un co-pilote. Chaque erreur est signalée par un flash rouge.



**Dernière étape** après cinq parcours  
 Lecture imagée du bilan (sur 5) : 2 réussites ; 2 fois une erreur ; 1 fois plusieurs erreurs

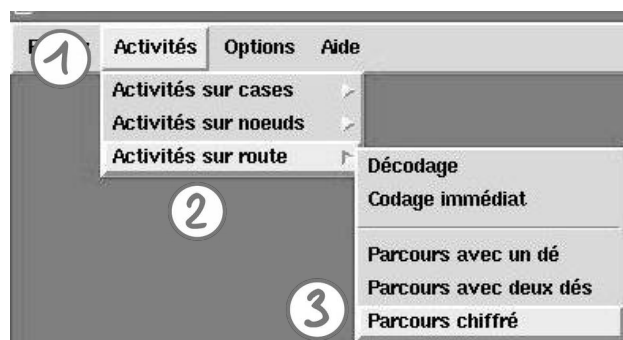
### Fiche de l'élève



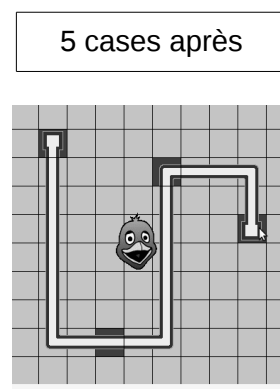
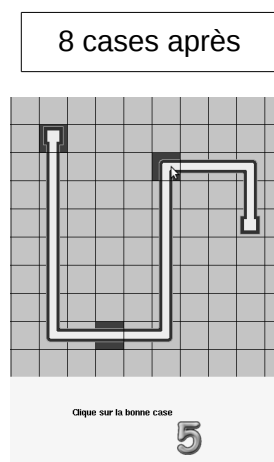
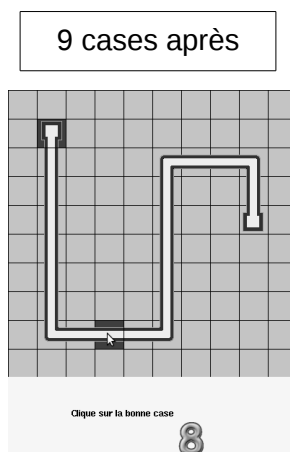
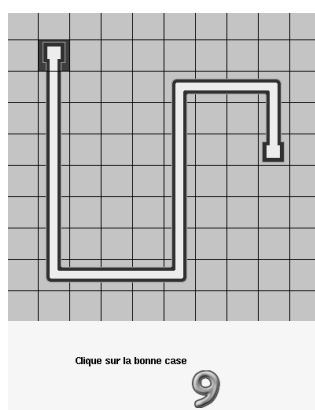
### Fiche 2 : Parcours à compter (début)

#### MISE EN ROUTE

Lancer le logiciel  
Cliquer sur l'icone de « Chemins »  
 Lancer l'activité  
Cliquer sur :  
 1- Activités  
 2- Activités sur route  
 3- Parcours chiffré



#### AU TRAVAIL ! Tout à la souris !



#### QUESTIONS :

**Combien de « coups » avez-vous joué ?**

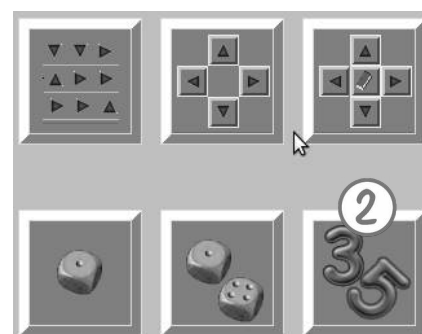
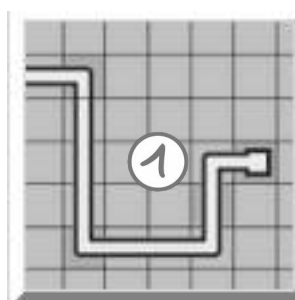
**Combien de cases avez-vous parcourues en \*\*\* coups ?**

**Combien d'erreurs avez-vous faites ?**

**Faire un tableau à double entrée avec ces trois informations et les cinq parties.**

**UNE AUTRE MANIÈRE DE LANCER CETTE ACTIVITÉ**, sans passer par les Menus de la barre du haut, à partir de l'écran d'accueil.

- 1- Cliquer sur le bouton *En promenade - sur route*
- 2- Cliquer sur le bouton des chiffres



### Fiche de l'élève



### Fiche 2 : Parcours à compter (suite)

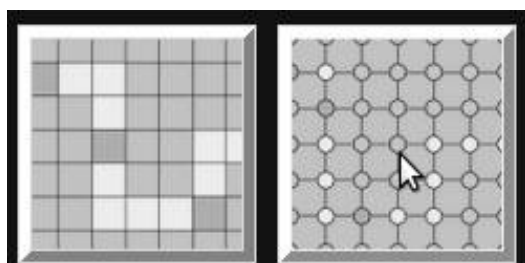
#### MISE EN ROUTE

Lancer le logiciel

Cliquer sur l'icone de « Chemins »

Lancer une des deux activités au choix

Cliquer sur l'icone des cases (facile)  
ou celle des nœuds (difficile)



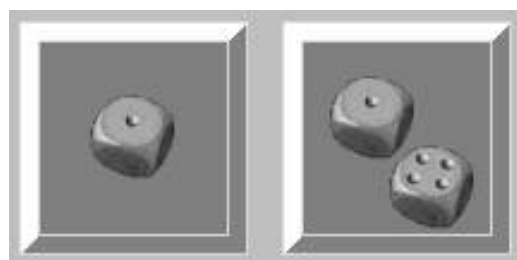
Lancer les exercices faciles : lire une constellation de dé

Cliquer sur le dé

**OU BIEN**

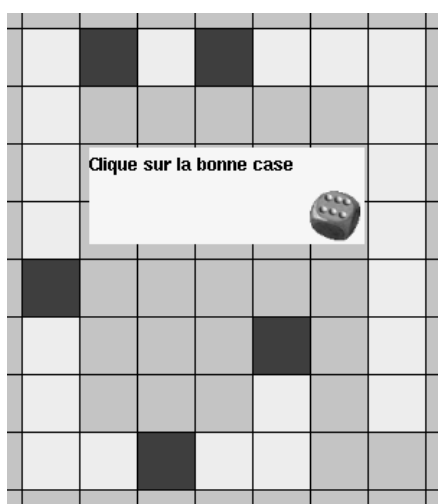
Lancer les exercices difficiles : faire la somme de deux constellations

Cliquer sur les deux dés



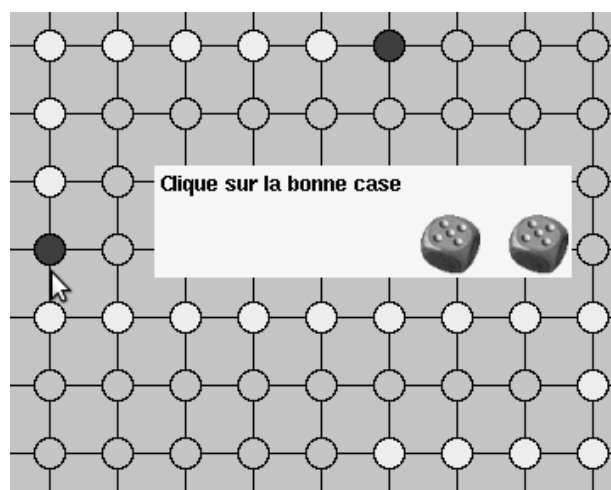
#### AU TRAVAIL !

FACILE



OU BIEN

DIFFICILE



**A la fin de chaque exercice :**

- retrouver le nombre de « coups »,
- le nombre de cases ou de nœuds pour chaque « coup »
- et le nombre de cases ou de nœuds parcourus en tout.
- Remplir un tableau à double entrée avec ces données.