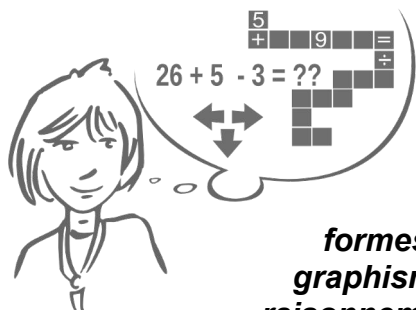


Introduction



Codage-décodage en alternance, dans un tableau à double entrée.

S'entraîner à dissocier deux propriétés d'un objet afin d'aller le déposer dans la case où ces deux propriétés se rejoignent. Il s'agit parfois de formes, parfois de couleurs. Les objets ont tous un graphisme simplifié, ce qui aide à l'observation et au raisonnement : maisons, animaux, lettres en script, bateaux, ou simplement formes géométriques.

Séquence : la cinquième activité proposée par chacun des sept modules présents sur l'écran d'accueil de ce logiciel permet de passer en alternance d'un moment de décodage des coordonnées de l'objet à placer dans la bonne case du tableau à double-entrée, à un moment de codage au clavier (une lettre ou un chiffre) de la case où se trouve un nouvel objet.

Les tableaux ont douze cases, le jeu comporte huit coups. Chaque « coup » est validé par une icône sympathique, ce qui renforce le côté ludique de l'activité. Chaque partie se clôt par un bilan imagé, et donne à l'élève l'occasion de compter le nombre de ses réussites.

Compétences disciplinaires

Organisation et gestion des données
L'élève utilise progressivement des représentations usuelles : tableaux...

Compétences B2i

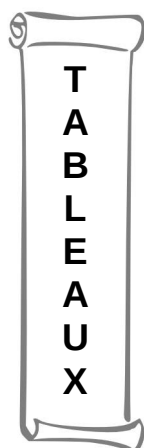
N°1 : Commencer à s'approprier un environnement informatique de travail

Moyens matériels

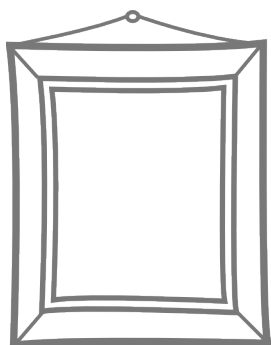
Ordinateurs
Logiciel Tableaux

Savoir-faire TUIC

Maîtrise de la souris : déplacer le pointeur, placer le curseur, valider ; du clavier et du pavé numérique.



Fiche du professeur



.....

.....

.....

.....

.....

Fiche proposant une séance pouvant être mise en œuvre à n'importe quel moment de la progression sur la lecture de tableau à double entrée, en CP ou en CE1.

Les élèves peuvent enchaîner les sept jeux disponibles en cliquant sur les boutons ; autre possibilité, mettre en place plusieurs séances selon le temps prévu et la rapidité des enfants.

Les bilans intermédiaires après chaque « placement » sont faciles à lire et à retenir, et très motivants.

Trace écrite : le bilan final de chaque « partie » est affichable à n'importe quel moment, et imprimable : il présente le pourcentage de réussite pour chaque exercice et la durée moyenne en secondes.



Remarques

- Les quatre chiffres de la bande supérieure des colonnes des tableaux ne sont pas dans l'ordre, par exemple 4/3/9/1 et c'est troublant pour certains enfants.
- Correction proposée en cas de deuxième erreur.

Prolongements

De très nombreux jeux en ligne sont disponibles sur d'autres sites. Par exemple, un jeu un peu plus élaboré de douze cases, avec

- des mannequins à habiller,
- des cartes (valet, dame, roi et as), ou
- des formes géométriques.

http://therese.eveilleau.pagesperso-orange.fr/pages/jeux_mat/textes/tableau_D_E1.htm

Fiche de l'élève

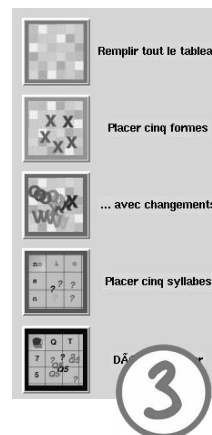


Tableaux en CP-CE1 : Codage et décodage

MISE EN ROUTE



- 1- Lancer le logiciel
Cliquer sur l'icone ci-dessus
- 2- Lancer le jeu
Cliquer sur une des sept images au choix : lettres, papillons, formes géométriques, papillons-paons, lapins, maisons ou bateaux à voile.
- 3- Lancer l'activité de codage
Cliquer sur le dernier bouton, tout en bas « **Décodeur-Coder** »

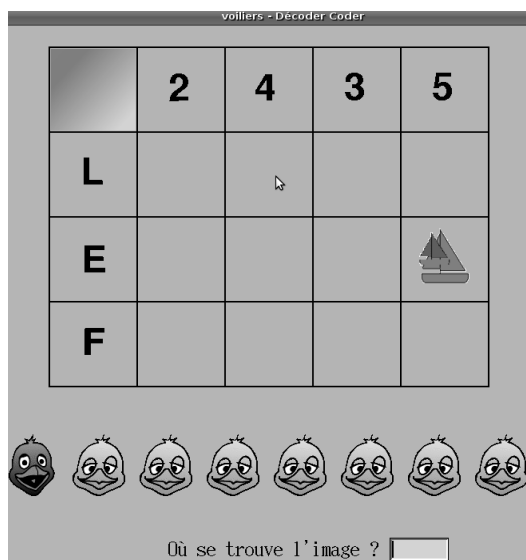


AU TRAVAIL !

Lire la consigne qui se trouve en bas de l'écran, attention elle change à chaque fois.

Place l'image dans la case H5

- Déplacer l'image avec la souris
Cliquer sur le dessin,
- Aller déposer l'image dans la bonne case
maintenir le clic gauche enfoncé pour un glisser et déposer
lâcher l'image dans la case.



Où se trouve l'image ?


Écrire le codage de la case avec le clavier et le pavé numérique
Cliquer sur le champ de saisie vide,
saisir la lettre,
puis le chiffre qui conviennent,
Valider avec la touche Entrée.

Fiche de l'élève




Gagné	4	1	2	6
S				
A	Place l'image dans la case T 1			
T				

Place l'image dans la case T1
En cas de réussite de placement ou de codage ,
 un message s'affiche : *Gagné.*

Recommence	5	4	1	6
L				
G				
D	Place l'image dans la case D 5			

Place l'image dans la case D5
En cas d'erreur de placement ou de codage ,
 un message s'affiche : *Recommence.*

Perdu...	2	5	3	6
J	Place l'image dans la case J 6			
B				
D				

Place l'image dans la case J6
Au bout de deux erreurs de placement ou de codage ,
 un message s'affiche : *Perdu...*
 La solution est indiquée.

En fin de partie, **bilan des réussites** sous forme de huit têtes de pingouins souriants, ou tristes (pour une erreur), ou en pleurs (pour deux erreurs) ;
 et le total s'affiche sous forme de score sur 8.
 Pour recommencer ou changer de jeu,
[Cliquer sur la porte.](#)



Score : 7 / 8.