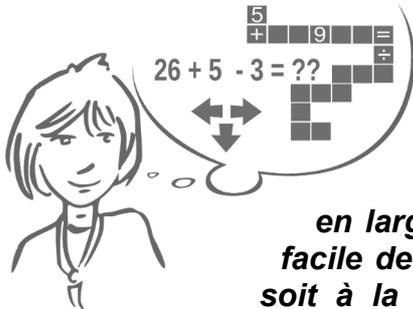


Introduction



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

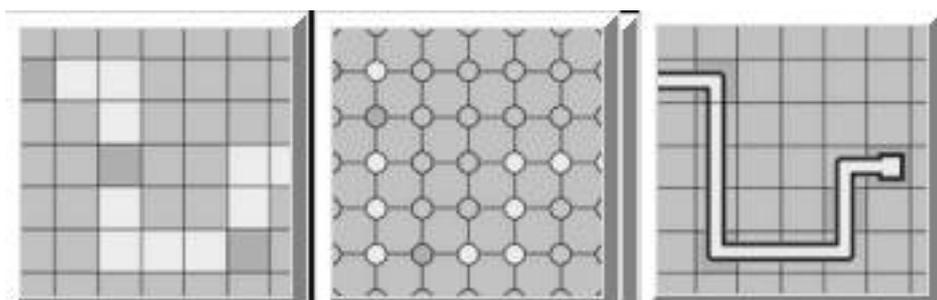
- N° 2 : S'appropriier un environnement numérique de travail

Moyens matériels

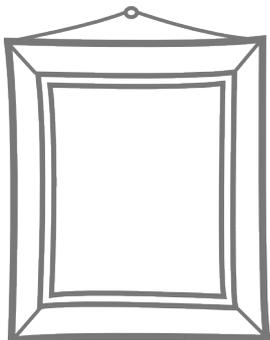
- ordinateur(s)
- logiciel Leterrier-Chemins

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

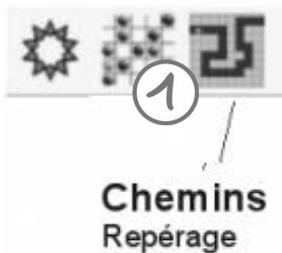
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
Nombre de « coups » joués					
Nombre de cases parcourues					
Nombre d'erreurs					

Fiche de l'élève



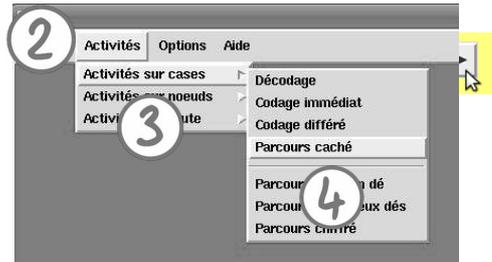
Fiche 1 - Communiquer des parcours cachés

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 !

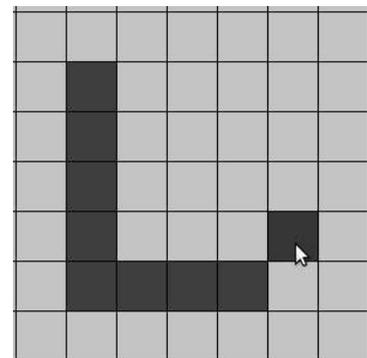
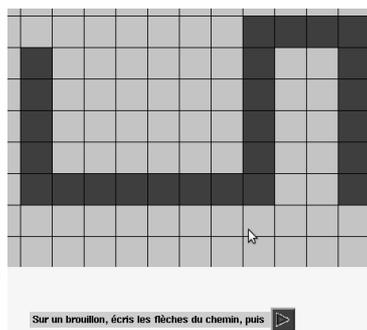
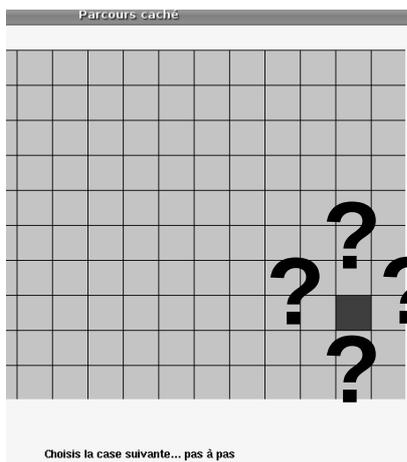
Première étape : le parcours mystérieux
 La case de départ est éclairée, quelle sera la prochaine ?
 Quatre choix sont possibles et aucun indice ;
 et il en sera ainsi pour tout le parcours à reconstituer.

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

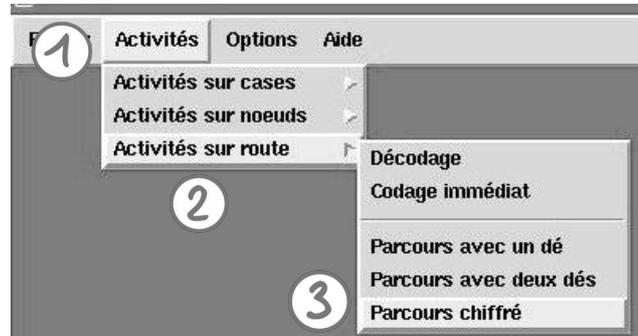
Fiche de l'élève



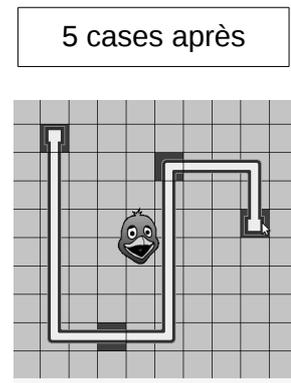
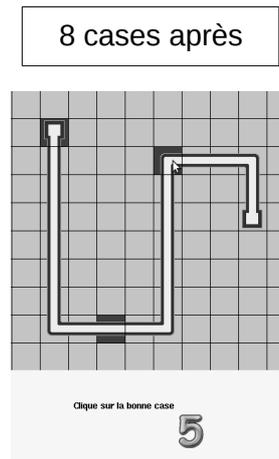
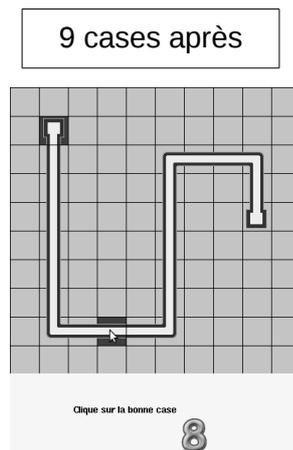
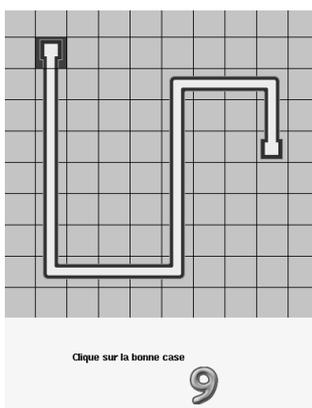
Fiche 2 : Parcours à compter (début)

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 !

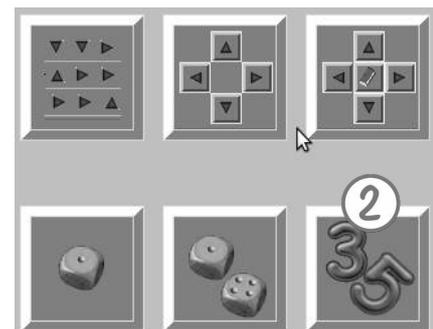
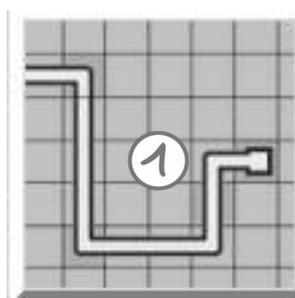


QUESTIONS :

- 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)

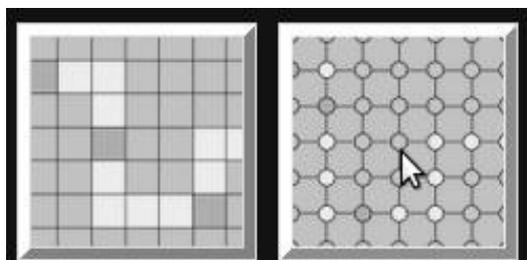
MISE EN ROUTE

Lancer le logiciel

Cliquer sur l'icône de « Chemins »

Lancer une des deux activités au choix

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



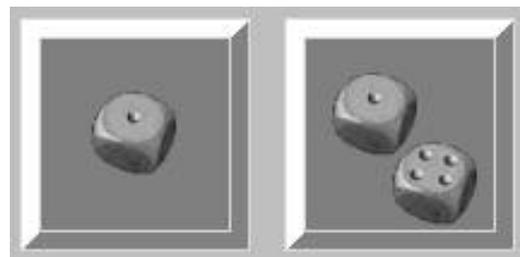
Lancer les exercices faciles : lire une constellation de dé

Cliquer sur le dé

OU BIEN

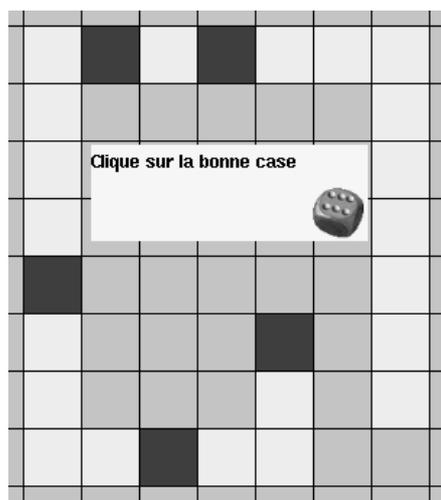
Lancer les exercices difficiles : faire la somme de deux constellations

Cliquer sur les deux dés



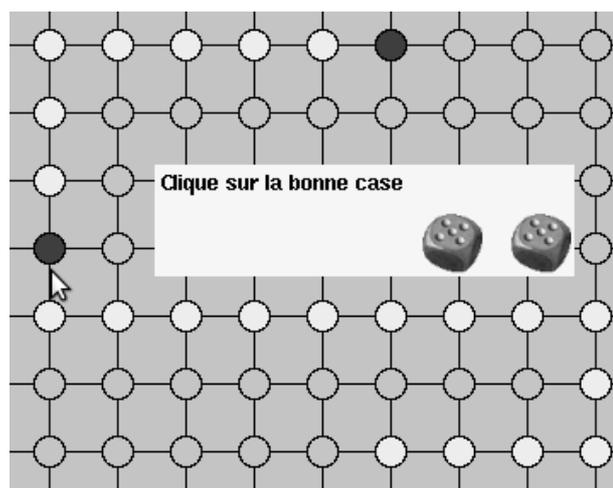
AU TRAVAIL !

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.