

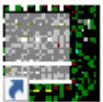




# Géométrie

Logiciels	Compétences	Descriptif	Niveau difficulté
<b>Double entrée</b> 	- Maîtriser des tableaux à double-entrée (4x8)	- Choix d'un thème parmi 4 - Cliquer sur voir - Placer des croix avec le clic gauche, les supprimer pour corriger avec le clic droit - Valider ses choix	3
<b>Doubleta</b> 	- Maîtriser des tableaux à double-entrée (4x2, 4x3)	- 4 choix de tableau : les couleurs, les tailles, les orientations , les relatifs	2/3
<b>Le petit archéologue</b> 	- Se repérer sur un quadrillage codé	Des « vestiges » sont dispersés sur un quadrillage codé, l'enfant doit saisir le code correspondant aux différentes cases sous la forme (A,1)	4
<b>Tableaux à plusieurs entrées</b> 	- Maîtriser des tableaux à double-entrée	Prendre des éléments avec le clic gauche, les faire glisser sur la grille et les déposer avec le clic droit.	2
<b>Tablou</b> 	- Maîtriser des tableaux à double-entrée (2x1, 3x1, 2x2)	Prendre des éléments avec le clic gauche, les faire glisser sur la grille et les déposer avec le clic droit. Evolution progressive.	2