

# Mathématiques au cycle II

(GS - CP - CE1)

## Banque d'exercices n°3

# Espace et Géométrie

Chaque exercice est précédé d'un code (par exemple **A-03-80**) qui permet d'y accéder rapidement depuis le mode Flash.

L'enseignant en se référant dans un premier temps à la table des matières puis en parcourant le chapitre correspondant peut repérer les supports à utiliser à l'occasion d'une leçon ou les exercices à proposer aux élèves pour une séance de découverte ou d'entraînement.

Quelques copies d'écrans permettent de se rendre compte de la variété des exercices mais il est recommandé de les tester avant une première utilisation en classe afin d'en juger la pertinence et la difficulté (ce qui ne prend que quelques minutes pour une leçon)..

## Table des matières

Maths - N2 - Espace et géométrie - Position.....	3
Maths - N2 - Espace et géométrie - Droite et gauche.....	6
Maths - N2 - Espace et géométrie - Déplacements.....	8
Maths - N2 - Espace et géométrie - Frises pavages.....	11
Maths - N2 - Espace et géométrie - Quadrillages.....	14
Maths - N2 - Espace et géométrie - Noeuds et cases.....	16
Maths - N2 - Espace et géométrie - Tableaux.....	19
Maths - N2 - Espace et géométrie - Jeu Echecs.....	20
Maths - N2 - Espace et géométrie - Points et lignes.....	22
Maths - N2 - Espace et géométrie - Symétrie.....	23
Maths - N2 - Espace et géométrie - Angles.....	25
Maths - N2 - Espace et géométrie - Figures.....	25
Maths - N2 - Espace et géométrie - Tangram.....	27
Maths - N2 - Espace et géométrie - Solides.....	28
Maths - N2 - Espace et géométrie - Maquette et plan.....	30

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Position

### C 01 03 - Intérieur-extérieur : cliquer sur les bonbons à l'intérieur ou à l'extérieur de la coupelle... (photos).

ExoPointe - Age : **GS**

Une photo montre des bonbons placés dans une coupelle ou en dehors. L'enfant clique sur les éléments en fonction de la demande. L'exercice est composé de 2 écrans.

### C 01 06 - Intérieur-extérieur : cliquer sur les baigneurs dans la piscine... (photos).

ExoPointe - Age : **GS**

Une photo montre des baigneurs dans une piscine ou sur le bord. L'enfant clique sur les éléments en fonction de la consigne. L'exercice est composé de 2 écrans et demande un peu d'attention pour repérer tous les personnages.

### C 01 09 - Intérieur-extérieur : enfermer les petits cochons à l'abri des loups.

ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Les petits cochons doivent être mis à l'abri des loups en les enfermant dans des enclos colorés. L'enfant glisse les éléments demandés dans les enclos.

### C 01 12 - Dessus-dessous : cliquer sur les éléments situés au-dessus de... ou au-dessous de...

ExoPointe - Age : **GS**

Des animaux, des objets ou des personnages sont situés à des altitudes différentes. L'enfant clique sur les éléments conformément à la consigne (au dessus..., au dessous...).

L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 01 15 - Dessus-dessous : placer des animaux sur ou sous une table.

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Une photo montre une table de pierre extérieure, les animaux viennent s'y promener. L'enfant doit glisser les animaux sur ou sous la table en respectant la consigne. L'exercice est composé de 2 écrans.

### C 01 18 - Dessus-dessous : colorier les boîtes situées sur, sous, au-dessus de..., au-dessous de...

ExoColoriage - Age : **GS**

Des boîtes de tailles diverses sont empilées les unes sur les autres. L'une d'elles est coloriée. L'enfant doit colorier une autre ou plusieurs autres boîtes situées au dessus ou au dessous de cette dernière. Attention, on



différencie "Colorie LA boîte..." de "Colorie LES boîtes...". L'exercice est composé de 3 écrans.

### C 01 21 - Devant-derrrière : cliquer sur le petit chien demandé (éléments orientés).

ExoPointe - Age : **GS**

Des petits chiens jouent à la queue-leu-leu. L'un d'eux s'amuse avec une balle. L'enfant doit cliquer sur le chien qui est derrière ou devant celui qui pousse la balle. L'exercice comporte 2 écrans.

### C 01 24 - Devant-derrrière : cliquer sur la voiture demandée (éléments orientés)

ExoPointe - Age : **GS**

Différents véhicules roulent à la suite. L'enfant doit cliquer sur le véhicule situé devant ou derrière tel autre véhicule. L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 01 30 - Intérieur-extérieur : cliquer sur les fleurs (schéma).

ExoPointe - Age : **CP**

Des fleurs sont dessinées à l'intérieur ou à l'extérieur d'un cerle. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés. L'exercice est composé de 2 écrans.

### C 01 33 - Intérieur-extérieur : enfermer les petits cochons ou les loups.

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Il faut mettre à l'abri les petits cochons en les enfermant dans leur enclos ou au contraire en enfermant les loups. L'enfant glisse les éléments à la demande. L'exercice est composé de 2 écrans.

### C 01 36 - Dessus-dessous : cliquer sur les éléments situés au-dessus de... ou au-dessous de...

ExoPointe - Age : **CP**

Sur des photos, des éléments ou des personnages sont situés à différentes hauteurs. L'enfant doit cliquer sur celui qui est situé en dessous ou au dessus d'un autre ou entre deux éléments. L'exercice comporte 5 écrans.


### C 01 39 - Dessus-dessous : colorier les figures situées au-dessus de..., au-dessous de...

ExoColoriage - Age : **CP**

Des figures géométriques sont tracées au dessus ou en dessous d'une ligne horizontale. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés (forme et position par rapport à la ligne). L'exercice est composé de 4 écrans.

Th-Maths2 - Pointe

Clique sur le grimpeur situé au-dessus des autres.



JMC 4/5

Vérifier

### C 01 42 - Dessus-dessous : colorier les boîtes situées sur, sous, au-dessus de..., au-dessous de...

ExoColoriage - Age : **CP**

Des boîtes de différentes tailles sont empilées les unes sur les autres. L'une d'elle est coloriée. L'enfant doit colorier une ou plusieurs autres boîtes conformément à la consigne. Attention, on différencie "LA boîte située au dessus..." et "LES boîtes situées au dessus...". L'exercice comporte 3 écrans.

### C 01 45 - Dessus-dessous : colorier pour faire apparaître les figures géométriques les unes sur les autres.

ExoColoriage - Age : **CP**

Des figures géométriques "transparentes" sont dessinées, certaines étant placées les unes sur les autres. Le fait de colorier certaines parties de la figure permet de donner l'impression qu'elle est située sur ou sous une autre (choix de la couleur de l'intersection). L'enfant doit colorier les figures à la demande en donnant l'illusion

d'un entassement (2 figures maxi). Exercice composé de 4 écrans assez difficile qu'on peut accompagner d'éléments en papier de couleur découpé à manipuler.

### C 01 48 - Dessus-dessous : colorier pour faire apparaître un élément sur un autre.

ExoColoriage - Age : CP

Des figures géométriques "transparentes" sont dessinées et constituent une frise, certaines étant placées les unes sur les autres. Le fait de colorier certaines parties de la figure permet de donner l'impression qu'elle est située sur ou sous une autre. L'enfant doit colorier les figures à la demande en donnant l'illusion d'un entassement (2 figures superposées maxi). Exercice assez difficile.

### C 01 51 - Devant-derrrière : cliquer sur le petit chien (éléments orientés).

ExoPointe - Age : CP

Des petits chiens jouent à la queue-leu-leu sur deux files ayant une direction opposée. Dans chaque file, l'un d'eux s'amuse avec une balle. L'enfant doit cliquer le ou les chiens situés devant ou derrière ce chien. Attention, on différencie "LE chien situé devant..." et "LES chiens situés devant...". L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 01 54 - Devant-derrrière : cliquer sur les voitures placées devant, derrière, entre (éléments orientés)

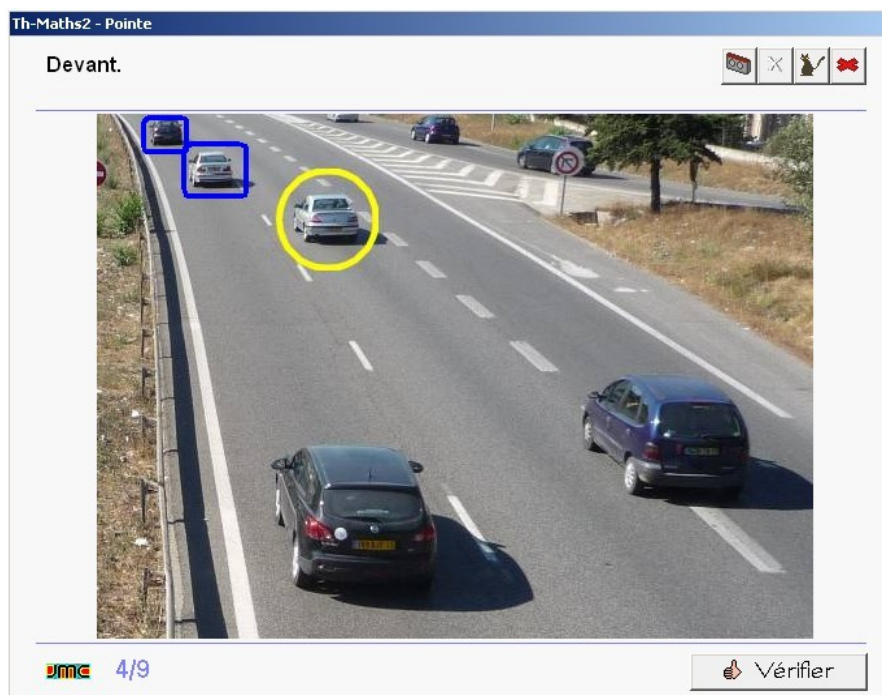
ExoPointe - Age : CP

Des véhicules circulent les uns derrière les autres soit dans un sens soit dans l'autre. L'enfant doit cliquer sur le ou les véhicules situés derrière ou devant tel autre. Attention, on différencie "LE véhicule situé devant..." et "LES véhicules situés devant...". L'exercice est composé de 8 écrans.

### C 01 57 - Devant-derrrière : cliquer sur les voitures placées devant ou derrière (perspective).

ExoPointe - Age : CP

Des véhicules circulent sur une route et sont photographiés en perspective. L'un des véhicules est entouré d'un cercle jaune. L'enfant doit cliquer sur le ou les véhicules situés devant ou derrière ce dernier. L'exercice est composé de 9 écrans.



### C 01 60 - Devant-derrrière : colorier les blocs placés devant ou derrière un bloc donné (perspective).

ExoColoriage - Age : CP

Des blocs sont disposés les uns derrière les autres suivant une perspective qui en masque certains en partie. L'un des blocs est colorié. L'enfant doit colorier le ou les blocs situés devant ou derrière ce bloc. L'exercice comporte 9 écrans.

### C 01 63 - Devant-derrrière : écrire si un enfant se trouve devant, derrière un autre, entre deux. (lecture)

ExoPlaceMath - Age : CP

L'enfant apprend d'abord à reconnaître les mots "devant", "derrière" et "entre". L'écran présente ensuite Aziz, Néo et Lucas placés à la file. L'enfant doit glisser les mots "devant", "derrière" et "entre" pour compléter les phrases qui décrivent la situation, par exemple "Néo est entre Aziz et Luca". Exercice difficile en trois écrans en plus de l'apprentissage du vocabulaire, qui demande de l'attention et de la logique (3 niveaux de jeu sont proposés).

**C 01 81 - Dessus-dessous : colorier pour faire apparaître les figures géométriques les unes sur les autres.**ExoColoriage - Age : **CE1**

Des figures géométriques "transparentes" sont dessinées les unes sur les autres. Le fait de colorier certaines parties de la figure permet de donner l'impression qu'elle est située sur ou sous une autre. L'enfant doit colorier les figures à la demande en donnant l'illusion d'un entassement (3 figures superposées maxi). Exercice assez difficile composé de 3 écrans.

**C 01 84 - Dessus-dessous : colorier pour faire apparaître une figure sur une autre.**ExoColoriage - Age : **CE1**

Des cadres circulaires et rectangulaire transparents sont dessinés. L'enfant doit colorier certaines parties pour les faire apparaître sur ou sous les autres. Exercice en trois écran dont Le dernier est difficile (des aides sont proposés sous forme de prévisualisation fugitive de la solution en cours d'exercice).

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Droite et gauche****C 02 06 - Placez les éléments à droite et à gauche.**ExoPlaceMath - Age : **GS**

Dans le premier écran, l'enfant glisse le couteau et la fourchette à droite ou à gauche de l'assiette. Dans le second, ils placent un ballon de rugby à droite ou à gauche d'un ballon de foot. Exercice composé de 2 écrans.

**C 02 09 - Cliquer sur les joueurs qui tiennent leur raquette de la main gauche comme sur l'image.**ExoPointe - Age : **GS**

Un jeune garçon est photographié de face. Il tient sa raquette de la main gauche. L'enfant doit cliquer sur celles des 4 photos qui présentent un joueur vu de face ou de profil qui tient sa raquette de la même façon.

**C 02 12 - Cliquer sur les footballeurs qui shootent dans le ballon avec le même pied que le modèle.**ExoPointe - Age : **GS**

Un jeune garçon vu de 3/4 shoote du pied droit. L'enfant doit cliquer parmi les 4 autres photos sur celles qui présentent un joueur qui shoote également du pied droit.

**C 02 30 - Cliquez sur les éléments situés à droite ou à gauche sur l'image.**ExoPointe - Age : **CP**

Des photos présentent des objets ou des personnages. L'enfant doit cliquer sur l'objet ou le personnage situé à droite ou à gauche sur la photo. L'exercice est composé de 4 écrans.

**C 02 33 - Cliquez sur les éléments situés à droite de..., à gauche de...**ExoPointe - Age : **CP**

Des éléments sont présentés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments situés à droite ou à gauche d'un élément repéré (par rapport à l'observateur). L'exercice est composé de 8 écrans.

Th-Maths2 - Pointe

Clique sur le personnage de gauche.

JMC 1/4

Vérifier

**C 02 36 - Cliquer sur les joueurs qui tiennent leur raquette de la main gauche ou de la droite.**

ExoPointe - Age : CP

*L'écran présente 8 photos de joueurs de tennis vus de face ou de 3/4. L'enfant doit cliquer sur ceux qui tiennent leur raquette de la main droite.***C 02 39 - Cliquer sur les footballeurs qui shootent du pied droit ou du pied gauche (vue arrière ou de profil).**

ExoPointe - Age : CP

*L'écran présente 8 footballeurs vus de 3/4 ou de face. L'enfant doit cliquer sur ceux qui shootent du pied droit.***C 02 42 - Droite ou gauche avec des véhicules dans des situations de face ou de dos.**

ExoPointe - Age : CP

*L'enfant doit cliquer sur des éléments de véhicules (phare avant droit) ou des véhicules qui roulent à gauche ou à droite sur une portion à plusieurs voies, vus de face ou de dos. L'exercice est composé de 5 écrans.***C 02 45 - Main gauche ou main droite dans des situations de face ou de dos.**

ExoPointe - Age : CP

*Des personnages sont représentés de face ou de dos. L'enfant doit cliquer sur les mains droite ou gauche à la demande (position relative au personnage). L'exercice est composé de 3 écrans.***C 02 48 - Placer des éléments dans la main droite, la main gauche (positions relatives)**

ExoRegroupeMath - Age : CP

*L'enfant doit glisser un sac ou un parapluie dans la main droite ou la main gauche d'un personnage vu de face ou de dos (position relative). L'exercice est composé de 8 écrans.*

Th-Maths2 - Pointe

Clique sur la main droite de chaque pantin.

JMC 1/3

Vérifier

**C 02 51 - Placez la main droite à droite et la gauche à gauche.**

ExoPlaceMath - Age : CP

*Deux mains d'une même personne sont photographiées et éventuellement mélangées. Il faut replacer chacune à sa place. Une main a parfois la paume en l'air, ou les deux ! L'exercice est composé de 3 exercices.***C 02 81 - Cliquer sur les footballeurs qui shootent du pied droit ou du pied gauche (vue de face et de dos).**

ExoPointe - Age : CE1

*Huit photos de footballeurs en train de shooter les représentent de face, de dos ou de 3/4. L'enfant doit cliquer sur ceux qui shootent du pied gauche.***C 02 84 - Cliquer sur les mains gauches (difficile)**

ExoPointe - Age : CE1

*10 photos de mains sont affichées dans différentes positions (paume visible sauf une). L'enfant doit cliquer sur les mains gauches. L'enfant doit se référer à son schéma corporel. Exercice assez difficile.***C 02 87 - Cliquer sur les mains droites (difficile).**

ExoPointe - Age : CE1

*14 photos de mains ou de gants sont présentées dans différentes positions. L'enfant doit cliquer sur les mains droites en se référant à son schéma corporel. Exercice très difficile.*

**C 02 90 - Cliquer sur des éléments à droite, à droite de..., à la droite de... (positions relatives et absolues).**ExoPointe - Age : **CE1**

Néo, Lucas, Aziz, Lilou et Naomi sont placés côte à côte, certains étant de dos. L'enfant doit cliquer sur l'enfant qui est à droite ou à gauche de tel autre enfant ou à LA droite ou à LA gauche. Nécessite une connaissance et un emploi précis du vocabulaire. Exercice composé de 9 écrans.

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Déplacements****C 03 06 - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 1)**ExoColoriage - Age : **GS**

Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.

**C 03 09 - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 2)**ExoColoriage - Age : **GS**

Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.

**C 03 12 - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 3)**ExoColoriage - Age : **GS**

Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.

**C 03 15 - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 4)**ExoColoriage - Age : **GS**

Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.

**C 03 18 - Aide la fourmi à regagner son logis (déplacement direct 1)**ExoDeplacement - Age : **GS**

Une fourmi doit regagner la fourmilière en évitant différents obstacles. L'enfant la déplace directement à l'aide de 4 flèches directionnelles sur lesquelles il clique.

**C 03 21 - Aide la fourmi à regagner son logis (déplacement direct 2)**ExoDeplacement - Age : **GS**

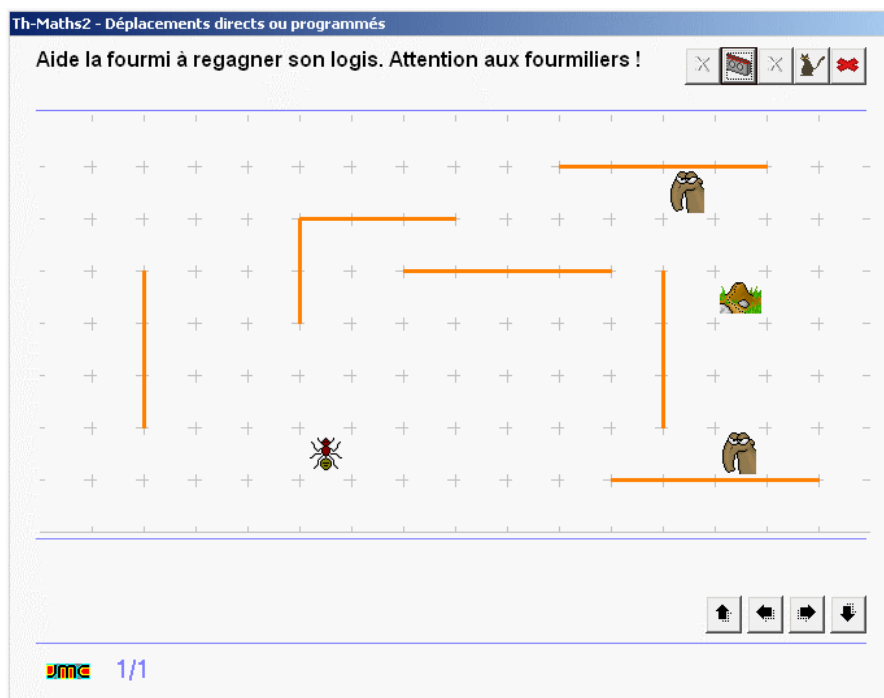
Une fourmi doit regagner la fourmilière en évitant différents obstacles. L'enfant la déplace directement à l'aide de 4 flèches directionnelles sur lesquelles il clique.

**C 03 30 - Quelle souris est le plus proche du fromage ? (jusqu'à dix)**ExoPointe - Age : **CP**

Quatre souris lorgnent le morceau de fromage. Elles ne peuvent se déplacer qu'horizontalement ou verticalement sur un quadrillage. Leur parcours virtuel est tracé. L'enfant doit cliquer sur celle qui est la plus proche du gruyère (en comptant les cases du parcours). L'exercice est composé de 2 écrans, dans le second, le trajet n'apparaît pas et des obstacles compliquent l'exercice.

**C 03 33 - Aide la souris à manger les morceaux de fromage (déplacement direct 1)**ExoDeplacement - Age : **CP**

La souris doit atteindre successivement 4 morceaux de fromage en évitant les chats. L'enfant la déplace





directement en cliquant sur 4 flèches directionnelles à l'écran.

### C 03 36 - Aide la souris à manger les morceaux de fromage (déplacement direct 2)

ExoDeplacement - Age : CP

La souris doit atteindre successivement 4 morceaux de fromage en évitant les chats. L'enfant la déplace directement en cliquant sur 4 flèches directionnelles à l'écran.

### C 03 39 - Que va manger Néo ? (décodage 1)

ExoPointe - Age : CP

Néo est au centre d'un quadrillage sur lequel figurent aussi différents fruits. Un trajet apparaît codé sous l'écran à l'aide de flèches. L'enfant doit cliquer sur le fruit qu'atteindra Néo s'il suit ce trajet.

### C 03 42 - Que va manger Néo ? (décodage 2)

ExoPointe - Age : CP

Néo est au centre d'un quadrillage sur lequel figurent aussi différents fruits. Un trajet apparaît codé sous l'écran à l'aide de flèches. L'enfant doit cliquer sur le fruit qu'atteindra Néo s'il suit ce trajet.

### C 03 45 - Que va manger Néo ? (décodage 3)

ExoPointe - Age : CP

Néo est au centre d'un quadrillage sur lequel figurent aussi différentes denrées. Un trajet apparaît codé sous l'écran à l'aide de flèches. L'enfant doit cliquer sur la nourriture qu'atteindra Néo s'il suit ce trajet.

### C 03 48 - Que va manger Néo ? (décodage 4)

ExoPointe - Age : CP

Néo est sur un quadrillage où figurent aussi différentes denrées. Un trajet apparaît codé sous l'écran à l'aide de flèches. L'enfant doit cliquer sur la nourriture qu'atteindra Néo s'il suit ce trajet.



### C 03 51 - Amène la voiture à la borne à essence (codage du déplacement 2)

ExoDeplacement - Age : CP

Une voiture se déplace sur un quadrillage et doit rejoindre le poste à essence en évitant différents obstacles. L'enfant prépare le déplacement en cliquant sur des flèches directionnelles à l'écran dont les commandes sont mémorisées. La validation à la fin lance le déplacement de la voiture et permet de vérifier si la programmation était correcte. Cet exercice nécessite de l'anticipation.

### C 03 54 - Amène la voiture à la borne à essence (codage du déplacement 2)

ExoDeplacement - Age : CP

Une voiture se déplace sur un quadrillage et doit rejoindre le poste à essence en évitant différents obstacles. L'enfant prépare le déplacement en cliquant sur des flèches directionnelles à l'écran dont les commandes sont mémorisées. La validation à la fin lance le déplacement de la voiture et permet de vérifier si la programmation était correcte. Cet exercice nécessite de l'anticipation.

### C 03 75 - Où le livreur se rend-il ? (décodage avec nombres 1).

ExoPointe - Age : CE1

Le camion du livreur se rend dans une des maisons qui figure sur le quadrillage. Sous celui-ci un parcours est codé sous forme de nombres suivi de flèches directionnelles indiquant à chaque fois le nombre de cases qui doivent être franchies. L'enfant doit cliquer sur la maison où se rend le livreur.

**C 03 78 - Où le livreur se rend-il ? (décodage avec nombres 2).**ExoPointe - Age : **CE1**

Le camion du livreur se rend dans une des maisons qui figure sur le quadrillage. Sous celui-ci un parcours est codé sous forme de nombres suivi de flèches directionnelles indiquant à chaque fois le nombre de cases qui doivent être franchies. L'enfant doit cliquer sur la maison où se rend le livreur.

**C 03 81 - Aide le papillon à butiner les fleurs (codage avec nombres 1)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

Un papillon va butiner diverses fleurs à l'écran. L'enfant code son déplacement à l'aide de nombres et de flèches de direction. Les nombres indiquent de combien de cases le papillon se déplace. La validation finale lance le déplacement du papillon et permet de voir si des erreurs ont été commises.

**C 03 84 - Aide le papillon à butiner les fleurs (codage avec nombres 2)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

Un papillon va butiner diverses fleurs à l'écran. L'enfant code son déplacement à l'aide de nombres et de flèches de direction. Les nombres indiquent de combien de cases le papillon se déplace. La validation finale lance le déplacement du papillon et permet de voir si des erreurs ont été commises.

Th-Maths2 - Déplacements directs ou programmés

Guide le papillon pour qu'il se pose sur toutes les fleurs.

3 ⬆ 2 ⬆ 2 ➡ 4

← 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 →

JMC 1/1 Choisir une flèche.

**C 03 87 - Aide Néo a regagner l'île en évitant les requins (codage avec nombres 1)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

Dans son canot, Néo essaie de regagner une île en évitant des requins. L'enfant prépare le codage du déplacement à l'aide de nombres et de flèches de direction. La validation finale lance le déplacement et permet de voir si des erreurs ont été commises.

**C 03 90 - Aide Néo a regagner l'île en évitant les requins (codage avec nombres 2)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

Dans son canot, Néo essaie de regagner une île en évitant des requins. L'enfant prépare le codage du déplacement à l'aide de nombres et de flèches de direction. La validation finale lance le déplacement et permet de voir si des erreurs ont été commises.

**C 03 93 - Aide la tortue à trouver la salade (codage avec nombres 2)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

La tortue doit retrouver sa salade en évitant différents obstacles. L'enfant prépare le déplacement en le codant à l'aide de nombres et de flèches. Les nombres indiquent de combien de cases la tortue se déplace. La validation à la fin permet de lancer le déplacement et de vérifier si des erreurs ont été commises.

**C 03 96 - Aide la tortue à trouver la salade (codage avec nombres 2)**ExoDeplacement - Age : **CE1**

La tortue doit retrouver sa salade en évitant différents obstacles. L'enfant prépare le déplacement en le codant à l'aide de nombres et de flèches. Les nombres indiquent de combien de cases la tortue se déplace. La validation à la fin permet de lancer le déplacement et de vérifier si des erreurs ont été commises.

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Frises pavages

### C 04 03 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (2 couleurs).

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Alternance simple de vert et de bleu.*

### C 04 06 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (3 couleurs).

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Alternance de trois couleurs : bleu, vert, violet.*

### C 04 09 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (4 couleurs).

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Alternance de 4 couleurs : rouge, orange, bleu, violet.*

### C 04 12 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'une frise à base de carrés de 3 couleurs.

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Alternance de trois couleurs proches : orange, rouge, jaune.*

### C 04 15 - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (3 constellations).

ExoPlaceMath - Age : **GS**  
*Alternance de trois constellations : 3, 1 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.*

### C 04 18 - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (4 constellations).

ExoPlaceMath - Age : **GS**  
*Alternance de quatre constellations : 2, 4, 1 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.*

### C 04 21 - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (5 constellations).

ExoPlaceMath - Age : **GS**  
*Suite numérique. Alternance de cinq constellations : 1, 2, 3, 4 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.*

### C 04 24 - Suite cyclique - poursuivre une suite avec des chiffres.

ExoPlaceMath - Age : **GS**  
*Alternance de 4 chiffres : 7, 5, 9, 3. L'enfant fait glisser les éléments.*

### C 04 27 - Suite cyclique - poursuivre une frise à base de formes géométriques (1).

ExoPlaceMath - Age : **GS**  
*Alternance de figures géométriques. Il faut prendre en compte la forme et la couleur : carré bleu, rond jaune, triangle rouge et carré rouge. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.*

### C 04 30 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés (1).

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Frise sur deux lignes figurant un damier bleu foncé alternant avec un damier violet sur la première ligne et bleu clair sur la seconde.*

### C 04 33 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (1).

ExoColoriage - Age : **GS**  
*Jolie frise à trois couleurs constituée de triangles. Sur une base jaune, des carrés alternativement bleu clair et bleu foncé placé sur la pointe. Pas facile.*

Th-Maths2 - Placement d'objets

Continue la frise en faisant glisser les éléments à la suite.

JMC 1/1

**C 04 36 - Suite cyclique - poursuivre une frise animalière (oiseau).**

ExoPlaceMath - Age : CP

*Un oiseau en plein vol. Frise alternant trois situations : ailes en haut, en bas et corps redressé. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.***C 04 39 - Suite cyclique - poursuivre une frise animalière (petit chien).**

ExoPlaceMath - Age : CP

*Le petit chien qui court. Frise alternant 4 positions dans la course et qui pourrait constituer une animation. L'enfant fait glisser les éléments.***C 04 42 - Suite cyclique - poursuivre une frise à base de formes géométriques (2).**

ExoPlaceMath - Age : CP

*Stratégie de résolution à débattre en commun. La frise peut paraître complexe car disposée en deux lignes différentes avec une combinaison de formes et des couleurs. On peut la simplifier en traitant chaque ligne indépendamment, ce qui revient à réaliser deux frises qui alternent 3 éléments.***C 04 45 - Suite cyclique - poursuivre une frise à base de formes géométriques (3).**

ExoPlaceMath - Age : CP

*Stratégie de résolution à débattre en commun. Frise complexe sur un pavage constitué d'hexagones. Elle devient simple quand on traite chaque ligne d'hexagones indépendamment puisqu'il n'y a plus d'alternance. Cependant, du fait de leur forme, les hexagones sont disposés en lignes et demi-lignes : on a 3 lignes et 2 demi-lignes à traiter soit 5 formes différentes.***C 04 48 - Suite cyclique - poursuivre une suite avec les chiffres de 1 à 9.**

ExoPlaceMath - Age : CP

*On alterne la série 2, 6, 1, 9 et 4 en faisant glisser les nombres à la suite.***C 04 51 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (2)**

ExoColoriage - Age : CP

*Frise constituée de carrés sur lesquels figure une diagonale mais dont la disposition change tous les deux éléments (les deux carrés suivant sont représentés symétriquement par rapport aux deux précédents).***C 04 54 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (3)**

ExoColoriage - Age : CP

*Jolie frise à base de triangles alternant gris/jaune pour la première ligne et orange/gris pour la seconde.***C 04 57 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés (2).**

ExoColoriage - Age : CP

*Stratégie de résolution. Pavage à base de carrés sur trois lignes mais complexe à première vue, surtout du fait que certaines cases ne doivent pas être coloriées. L'exercice est plus simple si on considère qu'il s'agit de trois frises à traiter indépendamment, ligne par ligne.***C 04 60 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (4).**

ExoColoriage - Age : CP

*Jolie frise à base de triangles qui peut sembler complexe mais dont le motif répétitif alterné apparaît d'évidence en cours de réalisation.*

Th-Maths2 - Coloriage

Continue le coloriage.

JMC 1/1

Vérifier

**C 04 63 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (5)**

ExoColoriage - Age : CP

*Frise à base de figures différentes qui font apparaître le motif même lorsqu'il n'est pas colorié. Nécessite tout de même de l'attention. Pour réduire la difficulté, on peut la traiter ligne par ligne.***C 04 66 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles et de carrés (1).**

ExoColoriage - Age : CP

*Frise alternant trois couleurs sur une base de triangles et de carrés sur la pointe, donnant un effet de lignes obliques***C 04 69 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles et de carrés (2).**

ExoColoriage - Age : CP

*Frise à deux couleurs seulement sur une base de triangles et de carrés sur la pointe mais assez difficile.***C 04 72 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base d'hexagones (1)**

ExoColoriage - Age : CP

*Stratégie de résolution à débattre en commun. Frise sur un pavage constitué d'hexagones. Elle devient simple quand on traite chaque ligne d'hexagones indépendamment puisqu'il n'y a plus d'alternance. Cependant, du fait de leur forme, les hexagones sont disposés en lignes et demi-lignes : on a 2 lignes et 2 demi-lignes à traiter avec 4 couleurs différentes.***C 04 78 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés (2).**

ExoColoriage - Age : CE1

*Pavage à base de carrés avec 3 couleurs différentes.***C 04 81 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés (3).**

ExoColoriage - Age : CE1

*Pavage à base de carré avec 4 couleurs différentes pour un motif en forme de croix qui se répète.***C 04 84 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (6).**

ExoColoriage - Age : CE1

*Jolie frise à base de triangles avec 2 couleurs et certaines cases qui ne sont pas coloriées. Deux lignes brisées qui s'entrecroisent passant dessus-dessous.***C 04 87 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés sur la pointe.**

ExoColoriage - Age : CE1

*Jolie frise en 5 couleurs mais assez compliquée.***C 04 90 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base d'hexagones (2).**

ExoColoriage - Age : CE1

*Frise à base d'hexagones. Complexe, malgré ses 3 couleurs, si on ne traite pas chaque ligne comme une frise indépendante.***C 04 93 - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base d'hexagones (3).**

ExoColoriage - Age : CE1

*Frise à base d'hexagones avec 5 couleurs. Complexe si on ne traite pas chaque ligne comme une frise*

Th-Maths2 - Coloriage

Continue le coloriage.

1/1

Vérifier

indépendante.

### C 04 95 - Suite cyclique - poursuivre une frise à base de formes géométriques (4).

ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Frise complexe sur un pavage constitué d'hexagones avec 8 formes différentes. Elle devient plus simple quand on traite chaque ligne d'hexagones indépendamment puisqu'il n'y a plus d'alternance. Cependant, du fait de leur forme, les hexagones sont disposés en lignes et demi-lignes : on a 3 lignes et 2 demi-lignes à traiter.

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Quadrillages

### C 05 03 - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (1).

ExoColoriage - Age : **GS**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant une seule couleur conformément au modèle affiché.

### C 05 06 - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (2).

ExoColoriage - Age : **GS**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 3 couleurs conformément au modèle affiché.

### C 05 09 - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (3).

ExoColoriage - Age : **GS**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 3 couleurs conformément au modèle affiché.

### C 05 30 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 (Pommier).

ExoColoriage - Age : **CP**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 3 couleurs pour reproduire le modèle figuratif affiché.

### C 05 33 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 (Maison).

ExoColoriage - Age : **CP**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 5 couleurs pour reproduire le modèle figuratif affiché.

### C 05 36 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec agrandissement (Locomotive).

ExoColoriage - Age : **CP**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 2 couleurs pour reproduire le modèle figuratif affiché dans une taille réduite.

### C 05 39 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec agrandissement (Château).

ExoColoriage - Age : **CP**

L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 6 couleurs pour reproduire le modèle figuratif affiché dans une taille réduite.

### C 05 42 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec inclinaison (Lettre A).

ExoColoriage - Age : **CP**

L'enfant colorie les losanges du quadrillage en utilisant une seule couleur pour reproduire le modèle dont les cases sont, elles, carrées.

### C 05 45 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec inclinaison (Chien).

ExoColoriage - Age : **CP**

Th-Maths2 - Coloriage

Reproduis la figure.

1/1

Vérifier

L'enfant colorie les losanges du quadrillage en utilisant une seule couleur pour reproduire le modèle dont les cases sont, elles, carrées.

### C 05 48 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec anamorphose (1).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les rectangles du quadrillage en utilisant quatre couleurs pour reproduire le modèle dont les cases sont rectangulaires ce qui entraîne un écrasement de l'image.

### C 05 51 - Reproduire - figure sur quadrillage 10x8 avec anamorphose (2).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les rectangles du quadrillage en utilisant quatre couleurs pour reproduire le modèle dont les cases sont rectangulaires ce qui entraîne un écrasement de l'image.

### C 05 54 - Reproduire - figure sur grille croisée 6x5 (Voilier).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les triangles en utilisant 3 couleurs pour reproduire la figure dont le modèle est affiché.

### C 05 57 - Reproduire - figure sur grille croisée 6x5 (Diamant).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les triangles en utilisant 8 couleurs pour reproduire la figure dont le modèle est affiché.

### C 05 60 - Reproduire - figure sur grille croisée 6x8 inclinée avec agrandissement (Grand sapin)

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les triangles en utilisant 4 couleurs pour reproduire la figure dont le modèle est affiché. Le modèle est présenté droit et à une échelle réduite.

### C 05 63 - Reproduire - figure sur grille croisée 6x8 inclinée avec agrandissement (Père Noël)

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les triangles en utilisant 4 couleurs pour reproduire la figure dont le modèle est affiché. Le modèle est présenté droit et à une échelle réduite. Exercice à proposer dans la période de Noël !

### C 05 66 - Reproduire - figure sur quadrillage 8x10 avec anamorphose (Arbre).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les rectangles à l'aide de 3 couleurs en s'aidant du modèle qui est réalisé, lui, sur des carrés. Cela donne un effet d'étirement en hauteur.

### C 05 69 - Reproduire - figure sur quadrillage 8x10 avec anamorphose (Lettre S).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie les rectangles avec une seule couleur en s'aidant du modèle qui est réalisé, lui, sur des carrés. Cela donne un effet d'étirement en hauteur.

### C 05 81 - Reproduire - figure sur grille croisée 8x8 avec agrandissement (Losanges imbriqués).


ExoColoriage - Age : CE1

L'enfant colorie les triangles en utilisant 4 couleurs pour reproduire la figure dont le modèle est affiché à une échelle inférieure. Exercice assez long.

**C 05 84 - Reproduire - figure sur grille croisée 8x8 avec agrandissement (Spirale).**ExoColoriage - Age : **CE1***L'enfant colorie les triangles en utilisant une seule couleur pour reproduire la figure dont le modèle est affiché à une échelle inférieure. Exercice difficile.***Maths - N2 - Espace et géométrie - Noeuds et cases****C 06 03 - Cases - reproduire - ranger des ustensiles dans une grille de 5x3 (6 objets).**ExoPlaceMath - Age : **GS***Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 6 objets. L'enfant doit glisser 6 objets semblables à la même place dans la grille vierge.***C 06 06 - Cases - reproduire - placer des formes dans une grille de 5x3 (7 formes).**ExoPlaceMath - Age : **GS***Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 7 figures géométriques. L'enfant doit glisser 7 figures semblables à la même place dans la grille vierge.***C 06 30 - Cases - reproduire - ranger des ustensiles dans une grille de 5x3 (12 objets).**ExoPlaceMath - Age : **CP***Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 12 objets (dont 8 différents). L'enfant doit glisser 12 objets semblables à la même place dans la grille vierge.***C 06 33 - Cases - reproduire - placer des formes dans une grille de 5x3 (12 formes).**ExoPlaceMath - Age : **CP***Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 12 formes géométriques (dont 4 différentes). L'enfant doit glisser 12 formes semblables à la même place dans la grille vierge.***C 06 36 - Cases - repérage - placer la fusée à une position donnée.**ExoPlaceMath - Age : **CP***Une grille dont les cases sont repérées par des lettres et des chiffres est affichée. L'enfant doit glisser une fusée à la position demandée, par exemple en (b,3). L'exercice se compose de 3 écrans.***C 06 39 - Cases - repérage - placer la soucoupe volante à une position donnée.**ExoPlaceMath - Age : **CP***Une grille dont les cases sont repérées par des lettres et des chiffres est affichée. L'enfant doit glisser une soucoupe volante à la position demandée, par exemple en (g,4). L'exercice se compose de 4 écrans.*

Th-Maths2 - Placement d'objets

Place la fusée en (a,6).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								

1/3

Vérifier

**C 06 42 - Cases - repérage - placer le vaisseau spatial à une position donnée.**ExoPlaceMath - Age : **CP***Une grille dont les cases sont repérées par des lettres et des chiffres est affichée. L'enfant doit glisser un vaisseau spatial à la position demandée, par exemple en (c,6). L'exercice se compose de 3 écrans.***C 06 45 - Cases - repérage - cliquer sur les lunettes situées à une position donnée.**ExoPointe - Age : **CP**



Un présentoir à lunettes est photographié. Les lignes et les colonnes sont repérées par des chiffres et des lettres. L'enfant doit cliquer sur les lunettes de la ligne ou de la colonne demandée. Il doit aussi cliquer sur la paire de lunettes située à la case repérée, par exemple en (b,2). L'exercice se compose de 6 écrans.

### C 06 48 - Cases - codage - écrire les coordonnées d'un élément donné.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Néo, Aziz et Lucas sont chacun à la fenêtre de leur appartement dans le même immeuble. Les étages sont repérés par des chiffres et les cages d'escalier par des lettres. L'enfant doit écrire les coordonnées de chacun des amis. L'exercice se compose de 3 écrans.

### C 06 51 - Noeuds - reproduire - colorier les smileys comme sur le modèle (1 couleur).

ExoColoriage - Age : CP

Deux grilles dont les noeuds sont repérés sont affichées côte à côte. L'enfant doit colorier les smileys situés sur les noeuds de la seconde grille comme sur le modèle.

### C 06 54 - Noeuds - reproduire - colorier les smileys comme sur le modèle (3 couleurs).

ExoColoriage - Age : CP

Deux grilles dont les noeuds sont repérés sont affichées côte à côte. L'enfant doit colorier les smileys situés sur les noeuds de la seconde grille en utilisant 3 couleurs comme sur le modèle.

### C 06 57 - Noeuds - reproduire - placer les éléments comme sur le modèle (1 sorte de papillon).

ExoPlaceMath - Age : CP

Deux grilles dont les noeuds sont repérés sont placées côte à côte. La première contient 7 papillons semblables. L'enfant doit glisser des papillons à la même place sur les noeuds de la seconde grille.

### C 06 60 - Noeuds - reproduire - placer les éléments comme sur le modèle (4 sortes de papillons).

ExoPlaceMath - Age : CP

Deux grilles dont les noeuds sont repérés sont placées côte à côte. La première contient 12 papillons de 4 sortes. L'enfant doit glisser des papillons semblables et à la même place sur les noeuds de la seconde grille.

### C 06 63 - Noeuds - reproduire une figure sur un quadrillage (carré sur un angle).

ExoRelieGraphique - Age : CP

Deux grilles sont affichées à l'écran. Dans la première est dessiné un carré sur la pointe. L'enfant doit tracer un carré semblable en cliquant sur les noeuds de la seconde grille. On

trace le carré côté par côté en cliquant alternativement sur les deux extrémités du segment.

### C 06 66 - Noeuds - reproduire une figure sur un quadrillage (tour avec porte).

ExoRelieGraphique - Age : CP

Deux grilles sont affichées à l'écran. Dans la première est dessinée une porte fortifiée de château. L'enfant doit tracer une porte semblable en cliquant sur les noeuds de la seconde grille. On trace les segments constitutifs alternativement sur leurs deux extrémités.

### C 06 69 - Noeuds - repérage - cliquer sur l'élément situé à une position donnée (reptiles 1).

ExoPointe - Age : CP

Sur une grille dont les noeuds sont repérés, se trouvent différents animaux. L'enfant doit cliquer sur l'animal

Th-Maths2 - Placement d'objets

Place les éléments comme sur le modèle.

situé sur le noeud demandé, par exemple en (b,6). L'exercice se compose de 4 écrans.

### C 06 72 - Noeuds - repérage - cliquer sur l'élément situé à une position donnée (reptiles 2).

ExoPointe - Age : CP

Sur une grille dont les noeuds sont repérés, se trouvent différents animaux. L'enfant doit cliquer sur l'animal situé sur le noeud demandé, par exemple en (c,2). L'exercice se compose de 4 écrans.

### C 06 75 - Noeuds - repérage - placer un élément à une position donnée (jeter l'ancre 1).

ExoPlaceMath - Age : CP

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée à l'écran. L'enfant doit glisser une ancre de marine à la position donnée, par exemple en (b,4). L'exercice se compose de 4 écrans.

### C 06 78 - Noeuds - repérage - placer un élément à une position donnée (jeter l'ancre 2).

ExoPlaceMath - Age : CP

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée à l'écran. L'enfant doit glisser une ancre de marine à la position donnée, par exemple en (b,4). L'exercice se compose de 4 écrans.

### C 06 81 - Noeuds - repérage - placer plusieurs éléments aux emplacements demandés (locomotives 1).

ExoPlaceMath - Age : CP

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée. L'enfant doit y glisser 5 locomotives aux positions indiquées dans la partie consignes.

### C 06 84 - Noeuds - codage - écrire les coordonnées d'un élément donné (série 1).

ExoCalculReflechi - Age : CP

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée à l'écran. Elle contient des formes géométriques de couleurs différentes. L'enfant doit écrire les coordonnées de la forme dont on donne le nom, par exemple le rectangle vert. L'exercice est composé de 5 écrans.

### C 06 87 - Cases - repérage - placer plusieurs fusées aux emplacements demandés.

ExoPlaceMath - Age : CE1

L'espace céleste est partagé par un quadrillage dont les cases sont repérées. L'enfant doit glisser 4 fusées aux coordonnées indiquées dans la zone des consignes.

### C 06 90 - Cases - repérage - placer plusieurs vaisseaux spatiaux aux emplacements demandés.

ExoPlaceMath - Age : CE1

L'espace céleste est partagé par un quadrillage dont les cases sont repérées. L'enfant doit glisser 8 véhicules spatiaux, dont 7 semblables, aux coordonnées indiquées dans la zone des consignes.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Place les fusées au bon endroit.

(a,2) :

(e,4) :

(h,5) :

(b,4) :

JMC 1/1

Vérifier

### C 06 93 - Noeuds - repérage - placer plusieurs éléments aux emplacements demandés (locomotives 2).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée. L'enfant doit y glisser 3 locomotives et 4 wagons aux positions indiquées dans la partie consignes.

**C 06 96 - Noeuds - codage - écrire les coordonnées d'un élément donné (série 2).**

ExoCalculReflechi - Age : CE1

Une grille dont les noeuds sont repérés est affichée à l'écran. Elle contient des formes géométriques de couleurs différentes. L'enfant doit écrire les coordonnées de la forme dont on donne le nom, par exemple le rectangle vert. L'exercice est composé de 5 écrans.

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Tableaux****C 07 30 - Tableau à double entrée - colorier des fleurs dans le tableau (1).**

ExoColoriage - Age : CP

Des fleurs à colorier sont placées dans un tableau. La couleur des pétales est indiquée par l'en-tête de ligne et la couleur du centre par l'en-tête de colonne.

**C 07 33 - Tableau à double entrée - colorier des fleurs dans le tableau (2).**

ExoColoriage - Age : CP

Des fleurs sont placées dans un tableau. La couleur des pétales est indiquée par l'en-tête de ligne et la couleur du centre par l'en-tête de colonne. L'enfant doit d'abord retrouver les en-têtes à partir de quelques exemples de fleurs coloriées réparties dans le tableau.

**C 07 36 - Tableau à double entrée - créer des camping-cars (grille 3x3 avec intrus).**

ExoPlaceMath - Age : CP

Un camping-car est composé d'un porteur et d'une cellule. Les couleurs des porteurs sont données en en-tête de lignes et les couleurs des cellules en en-tête de colonnes. L'enfant doit créer les 9 camping-cars possibles dans le tableau en évitant les intrus.

**C 07 39 - Tableau à double entrée - créer des camping-cars (grille 3x4).**

ExoPlaceMath - Age : CP

Un camping-car est composé d'un porteur et d'une cellule. Les couleurs des porteurs sont données en en-tête de lignes et les couleurs des cellules en en-tête de colonnes. L'enfant doit retrouver les en-têtes manquant à partir de quelques exemples placés dans le tableau puis compléter ce dernier pour obtenir les 12 camping-cars possibles.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Complète le tableau.


jmc 1/1

**C 07 42 - Tableau à coches - lecture - colorier des formes géométriques.**

ExoColoriage - Age : CP

Des formes géométriques sont disposées à l'écran. Un tableau à double entrée contient des coches qui indiquent de quelle couleur chaque forme doit être coloriée.

**C 07 45 - Tableau à coches - lecture - colorier les lettres des mots.**

ExoColoriage - Age : CP

Des mots utilisant les lettres de "a" à "j" sont écrits à l'écran. Un tableau à double entrée contient des coches qui indiquent de quelle couleur chaque lettre doit être coloriée.

**C 07 48 - Tableau à coches - lecture et remplissage - numérotter les voitures de rallye rétros.**

ExoPlaceMath - Age : CP

Des voitures de rallye sont affichées à l'écran. Un tableau à double entrée contient des coches qui indiquent

quel numéro la portière de chaque voiture doit recevoir.

### C 07 51 - Tableau à coches - lecture et remplissage - répertorier les voitures de rallye rétros.

ExoPlaceMath - Age : CP

Des voitures de rallye sont affichées, leurs portières portent des numéros. L'enfant doit glisser les coches dans le tableau à double entrée qui indique quel numéro est attribué à chaque voiture..

### C 07 81 - Tableau à double entrée - créer des camping-cars (grille 4x5 avec intrus).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Un camping-car est composé d'un porteur et d'une cellule. Les couleurs des porteurs sont données en en-tête de lignes et les couleurs des cellules en en-tête de colonnes. L'enfant doit créer les 20 camping-cars possibles dans le tableau en évitant les intrus.

### C 07 84 - Tableau à double entrée - créer des camping-cars (grille 4x5).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Un camping-car est composé d'un porteur et d'une cellule. Les couleurs des porteurs sont données en en-tête de lignes et les couleurs des cellules en en-tête de colonnes. L'enfant doit compléter les en-têtes de lignes et de colonnes à partir des éléments déjà placés puis compléter le tableau.

### C 07 87 - Tableau à coches - remplissage - les habits de Néo, Aziz et Lucas (1).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Néo, Aziz et Lucas portent chacun un tee-shirt et un pantalon de couleur. L'enfant doit placer les couleurs dans un tableau à double entrée qui définit comment les enfants sont habillés. Chaque vêtement a une couleur différente des autres.

### C 07 90 - Tableau à coches - remplissage - les habits de Néo, Aziz et Lucas (2).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Néo, Aziz et Lucas portent chacun un tee-shirt et un pantalon de couleur. L'enfant doit placer les vêtements en en-tête de colonne et les noms des enfants en en-tête de ligne dans un tableau à double entrée qui définit comment les enfants sont habillés. Chaque vêtement a une couleur différente des autres.

### C 07 93 - Tableau à coches - remplissage - les habits de Néo, Aziz et Lucas (3).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Situation problème. Néo, Aziz et Lucas portent chacun un tee-shirt et un pantalon de couleur.

L'enfant doit placer les vêtements en en-tête de colonnes et les noms des enfants en en-tête de lignes dans un tableau à double entrée qui définit comment les enfants sont habillés. L'exercice demande de la réflexion car seules trois couleurs sont utilisées pour 6 vêtements.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Observe l'image et complète le tableau.

	Néo	Aziz	Lucas
Aziz			
Néo			
Lucas			

JMC 1/1

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Jeu Echecs

### C 08 05 - Reconnaître les pièces.

ExoPointe - Age : CP

Les 6 types de pièces sont présentés photographiés, schématisés et avec leur nom (les éléments sont disposés

en colonne). L'enfant doit cliquer toutes les représentations de la pièce demandée. L'exercice est composé de 6 écrans.

### C 08 10 - Reconnaître les pièces (2).

ExoPointe - Age : CP

Les 6 types de pièces sont présentés photographiés et schématisés. L'enfant doit cliquer sur la pièce demandée dans toutes ses représentations. L'exercice est composé de 6 écrans.

### C 08 15 - Reconnaître les pièces et l'écriture de leur nom.

ExoPointe - Age : CP

Les 6 types de pièces sont représentés photographiés, schématisés et sous leur nom. L'enfant doit cliquer sur les représentations demandées. L'exercice est composé de 6 écrans.

### C 08 20 - Reconnaître les pièces en situation sur l'échiquier (différentes schématisations).

ExoPointe - Age : CP

Les pièces sont représentées sur l'échiquier sous différentes schématisations. L'enfant doit cliquer sur les pièces demandées qui peuvent se trouver à chaque fois en plusieurs exemplaires. L'exercice assez long est composé de 11 écrans.

### C 08 25 - Mettre les pièces du jeu d'échec en position initiale.

ExoPlaceMath - Age : CP

L'enfant glisse les pièces en position initiale. L'exercice est progressif, il faut placer de plus en plus de pièces et on peut se référer aux pièces de l'autre couleur qui sont déjà placées. L'exercice est composé de 3 écrans.

### C 08 30 - Mettre les pièces du jeu d'échec en position initiale (2).

ExoPlaceMath - Age : CP

L'enfant glisse les pièces des deux couleurs en position initiale. L'exercice est progressif, il faut placer de plus en plus de pièces. L'exercice se compose de 4 écrans. Dans le dernier, on place toutes les pièces (noirs et blancs).

### C 08 35 - Déplacement des pièces - roi et tour.

ExoPointe - Age : CP

Une tour ou le roi sont placés sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur toutes les cases où la pièce peut aller. Le corrigé est prévisualisé dans un premier temps. L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 08 40 - Déplacement des pièces - reine et fou.

ExoPointe - Age : CP

Un fou ou la reine sont placés sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur toutes les cases où la pièce peut aller. Le corrigé est prévisualisé dans un premier temps. L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 08 45 - Déplacement des pièces - cavalier.

ExoPointe - Age : CP

Un cavalier est placé sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur toutes les cases où la pièce peut aller. Le corrigé est prévisualisé dans un premier temps. L'exercice est composé de 4 écrans.

### C 08 50 - Placer une pièce à la position demandée.

ExoPlaceMath - Age : CP

Un échiquier est un tableau à double entrée. L'enfant doit glisser la pièce à la position demandée, par exemple

Th-Maths2 - Pointe

Clique sur toutes les cases où la tour peut aller.

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

A B C D E F G H

JMC 3/5

Commencer

C5.

**C 08 55 - Coder la position des pièces placées sur l'échiquier.**

ExoCalculReflechi - Age : CP

Un échiquier est un tableau à double entrée dont les lignes et les colonnes sont repérées. L'enfant doit coder la position de la pièce demandée, par exemple le fou blanc, qu'il doit d'abord identifier. L'exercice est composé de 6 écrans.

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Points et lignes****C 09 05 - Colorier les lignes fermées.**

ExoColoriage - Age : GS

Des lignes ouvertes ou des figures apparaissent à l'écran. L'enfant colorie les figures fermées. Exercice auto-validant car une figure ouverte qu'on essaie de colorier remplit tout l'écran ! Exercice composé de 2 écrans, le premier à base de courbes, le second à base de segments.

**C 09 10 - Colorier les lignes droites et courbes.**

ExoColoriage - Age : GS

Des lignes droites et courbes sont affichées. L'enfant les colorie de deux couleurs différentes (différenciation perceptive directe ou utilisation d'une règlette souple ou d'une bandelette plaquée sur l'écran).

**C 09 20 - Aligner les éléments.**

ExoRegroupeMath - Age : CP

Des petits disques sont affichés aléatoirement sur l'écran. L'enfant les glisse sur une ligne de façon à les aligner.

**C 09 30 - Colorier les billes alignées.**

ExoColoriage - Age : CP

Des billes sont disposées aléatoirement à l'écran. L'enfant doit repérer 5 billes qui sont alignées et les colorier. Il peut utiliser une règlette souple pour vérifier l'alignement (conseillé) ou se baser sur sa perception intuitive.

**C 09 40 - Relier les points libres pour reproduire un dessin figuratif (voilier).**

ExoRelieGraphique - Age : CP

Des points sont placés sur l'écran. Ils permettent de définir des segments qui reliés entre eux créeront des figures. De la sorte, l'enfant peut dessiner un voilier qui est proposé en modèle.

**C 09 50 - Relier les perles alignées.**

ExoRelieGraphique - Age : CE1

Des perles sont placées sur l'écran, certaines sont colorées. En cliquant sur les perles colorées, l'enfant peut créer une ligne qui permet de vérifier l'alignement de 3 autres perles. Dans le second écran, les perles intermédiaires sont coloriées de diverses couleurs pour compliquer l'exercice. Toutes les perles font partie d'un alignement (il ne reste pas de perle isolée).

**C 09 60 - Colorier les perles alignées.**

ExoColoriage - Age : CE1

Des perles sont placées aléatoirement sur l'écran. Cependant, 7 d'entre elles sont alignées. L'enfant doit les

repérer et les colorier. Il peut s'aider d'une règle souple ou d'une bandelette de papier plaquée sur l'écran (conseillé).

### C 09 70 - Relier les points libres pour reproduire un dessin figuratif (avion).

ExoRelieGraphique - Age : CE1

Des points sont placés à l'écran. En les reliant on trace des segments. L'enfant doit cliquer sur les points pour reproduire un avion qui est donné en modèle.

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Symétrie

### C 10 05 - Colorier le symétrique axial sur un quadrillage.

ExoColoriage - Age : CP

Un quadrillage de 12x8 est divisé en deux dans le sens de la hauteur par un trait rouge. La partie gauche est coloriée de 2 couleurs. L'enfant doit colorier le symétrique sur la partie droite. Le corrigé est prévisualisé.

### C 10 10 - Réaliser le symétrique axial sur les noeuds d'un quadrillage.

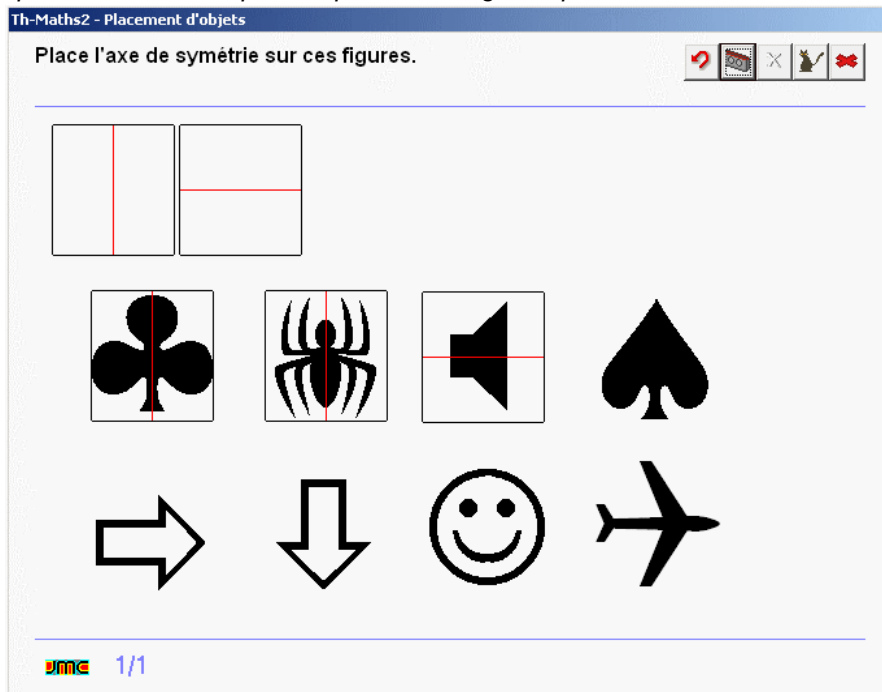
ExoRelieGraphique - Age : CP

Un quadrillage est séparé en deux parties par un axe vertical. Un demi sapin est dessiné. Les extrémités des segments sont placées sur les noeud d'un quadrillage. L'enfant doit retrouver les noeuds de la partie droite du quadrillage pour construire le symétrique et afficher le sapin complet. Le corrigé est prévisualisé.

### C 10 15 - Placer l'axe de symétrie sur une figure.

ExoPlaceMath - Age : CP

Huit figures sont affichées à l'écran. L'enfant doit glisser dessus les axes de symétrie verticaux ou horizontaux qui conviennent.



### C 10 20 - Colorier le symétrique d'une figure quelconque.

ExoColoriage - Age : CP

Une figure constituée de formes géométriques enchevêtrées et coloriées apparaît à gauche d'un axe de symétrie. L'enfant doit colorier la figure symétrique placée à droite de l'axe.

### C 10 25 - Assembler le symétrique d'une figure.

ExoPlaceMath - Age : CP

Quatre figures symétriques assez semblables ont perdu leur moitié. L'enfant doit retrouver les moitiés et les glisser pour reconstituer les figures complètes.

### C 10 50 - Colorier le symétrique axial sur un quadrillage.

ExoColoriage - Age : CE1

Un quadrillage de 12x8 est divisé en deux dans le sens de la hauteur par un trait rouge. Les carrés de la partie gauche sont coloriés de 4 couleurs. L'enfant doit colorier le symétrique sur la partie droite afin de constituer un visage sur le premier écran et un dessin non figuratif sur le second.

### C 10 55 - Repérer les figures qui possèdent un axe de symétrie.

ExoPointe - Age : CE1

Plusieurs figures sont partagées par un trait horizontal, vertical ou les deux. L'enfant doit cliquer sur les figures dont le trait est effectivement un axe de symétrie. L'exercice est composé de deux écrans.

**C 10 60 - Placer l'axe de symétrie sur les lettres de l'alphabet.**

ExoPlaceMath - Age : CE1

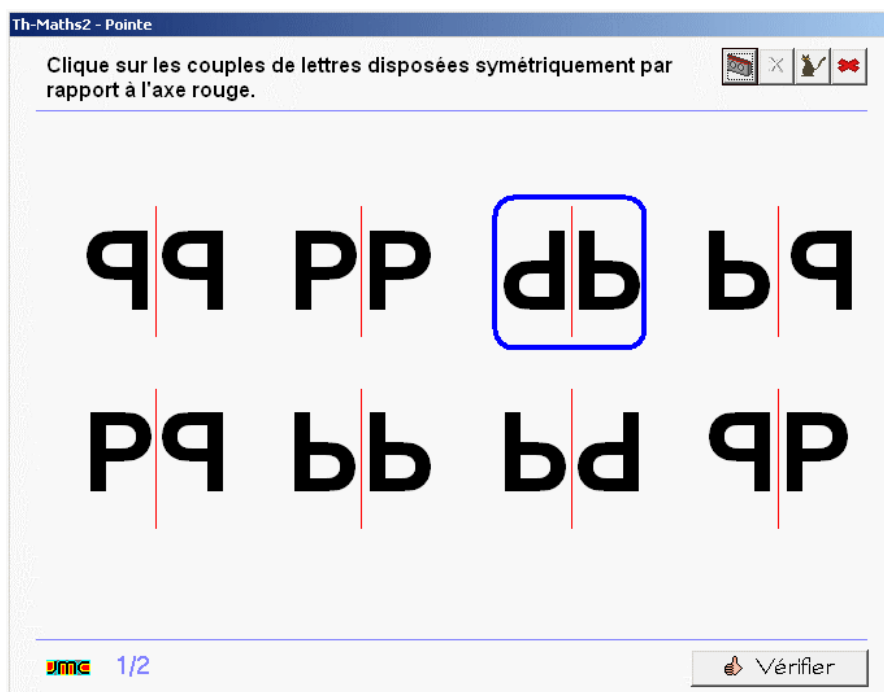
Des lettres de l'alphabet sont affichées agrandies. L'enfant doit glisser dessus les axes de symétrie qui conviennent : horizontal, vertical ou mixte. L'exercice est composé de 2 écrans, le second comporte un axe intrus.

**C 10 65 - Repérer les groupes de lettres disposées symétriquement.**

ExoPointe - Age : CE1

Les lettres pqdb célèbres pour les problèmes de reconnaissance qu'elles provoquent, sont disposées par paires. L'enfant doit cliquer sur les paires symétriques.

L'exercice est composé de deux écrans : le premier propose les lettres disposées par rapport à un axe vertical, le second par rapport à un axe horizontal.

**C 10 70 - Placer les axes de symétrie sur des polygones.**

ExoPlaceMath - Age : CE1

Une dizaine de polygones sont affichés. L'enfant doit glisser dessus les axes de symétrie qui conviennent : vertical, horizontal, double, diagonal...

**C 10 75 - Colorier le symétrique axial double sur un quadrillage.**

ExoColoriage - Age : CE1

Un quadrillage de 8x12 est partagé par deux axes de symétrie vertical et horizontal. Un quart de la figure est colorié de 3 couleurs. L'enfant doit colorier les trois autres quarts en respectant les symétries quart par quart.

**C 10 80 - Colorier le symétrique d'une figure courbe.**

ExoColoriage - Age : CE1

Une figure courbe complexe apparaît coloriée de 5 couleurs. Un axe de symétrie de direction quelconque définit une seconde figure symétrique à colorier de la même façon que la première.

**C 10 85 - Assembler le symétrique d'une figure.**

ExoPlaceMath - Age : CE1

Quatre figures d'aspect proche ont perdu leurs symétriques. L'enfant doit les glisser contre chaque figure pour la reconstituer.

**C 10 90 - Assembler le symétrique d'une figure courbe.**

ExoPlaceMath - Age : CE1

Trois figures courbes qui se ressemblent ont perdu leurs symétriques. L'enfant doit les glisser contre chaque figure pour les reconstituer.

**C 10 95 - Colorier le double symétrique d'une figure courbe.**

ExoColoriage - Age : CE1

Une figure courbe complexe est reproduite 4 fois selon deux axes de symétrie quelconques. L'enfant doit colorier les symétriques deux à deux en respectant les couleurs de la figure initiale.



## Maths - N2 - Espace et géométrie - Angles

### C 11 10 - Ajuster deux demi-angles droits pour obtenir un angle plat.

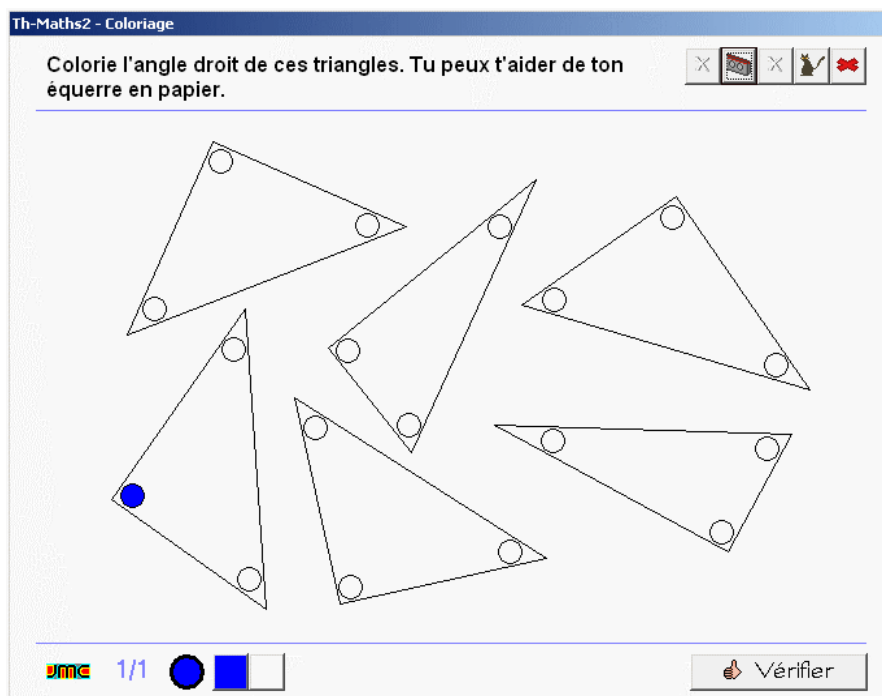
ExoPlaceMath - Age : CE1

Deux angles droits disposés côte à côte forment un angle plat. Trois angles sont dessinés à l'écran proches ou égal à  $90^\circ$ . L'enfant doit retrouver leur symétrique. Celui de l'angle droit s'ajuste parfaitement pour former un angle plat, ce n'est pas le cas de l'angle aigu (inférieur à l'angle droit) ni de l'angle obtus (supérieur à l'angle droit).

### C 11 20 - Repérer l'angle droit sur des triangles.

ExoColoriage - Age : CE1

Six triangles rectangles sont affichés à l'écran. Leurs angles sont repérés par des pastilles. L'enfant doit colorier sur chaque triangle la pastille qui correspond à l'angle droit. Il est conseillé de s'aider d'une équerre en papier réalisée à partir d'un disque ou d'une "patate" pliée en 4.



### C 11 30 - Repérer l'angle droit sur des polygones.

ExoColoriage - Age : CE1

Sept polygones sont affichés à l'écran. Leurs angles sont repérés par des pastilles. L'enfant doit colorier sur chaque polygone la ou les pastilles qui correspondent à des angles droits. Il est conseillé de s'aider d'une équerre en papier réalisée à partir d'un disque ou d'une "patate" pliée en 4.

## Maths - N2 - Espace et géométrie - Figures

### C 12 05 - Colorier de la même couleur les figures qui ont la même forme sur un dessin figuratif.

ExoColoriage - Age : CP

Un moulin est dessiné à l'écran, à base de figures géométriques : carré, rectangle, disque, triangle. L'enfant doit colorier d'une même couleur les figures de même famille, conformément à la légende (4 couleurs).

### C 12 10 - Colorier de la même couleur les figures qui ont la même forme.

ExoColoriage - Age : CP

Sur les premiers écrans, diverses figures ouvertes et fermées sont représentées. L'enfant doit cliquer sur les figures fermées. Dans les écrans suivants, il doit colorier de la même couleur les figures de même forme. L'exercice est composé de 3 écrans.

### C 12 15 - Retrouver les formes constitutives du dessin du petit chien.

ExoRelieGraphique - Age : CP

Un petit chien a été réalisé par l'assemblage de figures géométriques. Les figures de base entourent le petit chien mais sont placées dans des directions différentes. L'enfant doit relier les figures de base avec les figures placées sur le petit chien.

### C 12 20 - Retrouver les formes constitutives du dessin de l'usine.

ExoRelieGraphique - Age : CP

Une usine a été réalisée par l'assemblage de figures géométriques. Les figures de base entourent l'usine mais avec des directions différentes. L'enfant doit relier les figures de base avec les figures placées sur l'usine.

**C 12 25 - Colorier les carrés ou les rectangles**

ExoColoriage - Age : CP

Des figures géométriques sont placées sur l'écran. L'enfant doit colorier les carrés ou les rectangles. Il se base sur sa perception ou peut utiliser un calque. L'exercice est composé de 3 écrans.

**C 12 30 - Colorier les carrés, les rectangles ou les triangles**

ExoColoriage - Age : CP

L'exercice est composé de plusieurs écrans. Dans le premier, l'enfant colorie les figures qui possèdent un ou plusieurs côtés courbes. Dans le second, les figures dont tous les côtés sont droits (les polygones). Dans le troisième, les carrés. Dans le quatrième les rectangles et dans le cinquième, les triangles.

**C 12 35 - Colorier les carrés, rectangles, triangles et cercles sur le dessin de la maison.**

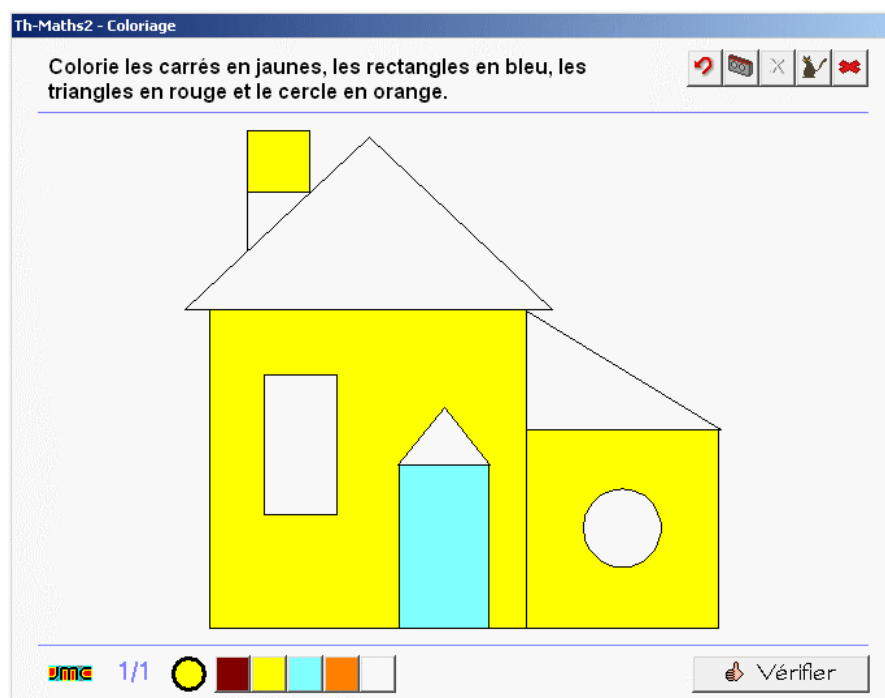
ExoColoriage - Age : CP

Une maison est constituée de formes géométriques. L'enfant colorie les formes de la même famille avec la même couleur en respectant la consigne écrite et orale.

**C 12 40 - Colorier les carrés, rectangles, triangles et cercles sur le dessin de la locomotive.**

ExoColoriage - Age : CP

Une locomotive est constituée de formes géométriques. L'enfant colorie les formes de la même famille avec la même couleur en respectant la consigne écrite et orale.

**C 12 45 - Lire et placer les étiquettes carré, rectangle et triangle sur les figures.**

ExoPlaceMath - Age : CP

Des figures géométriques sont disposées à l'écran. L'enfant glisse dessus l'étiquette "carré", "rectangle" ou "triangle". L'exercice est composé de deux écrans. Le premier permet d'apprendre à lire les noms, le second présente les figures disposées aléatoirement en plusieurs exemplaires et avec des orientations différentes.

**C 12 50 - Classer les figures en fonction de leur nombre de côtés.**

ExoPlaceMath - Age : CP

Des figures apparaissent à l'écran, identifiées chacune par une lettre. L'enfant glisse les lettres dans un tableau en fonction de leur nombre de côtés. Le second écran présente également les noms de figures comme en-tête des lignes du tableau (le nombre de côté étant en en-tête de colonne).

**C 12 55 - Relier les points libres pour tracer des carrés, des rectangles et des triangles.**

ExoRelieGraphique - Age : CP

Des points libres sont disposés à l'écran. En les cliquant successivement deux à deux on peut tracer des segments. L'enfant doit relier les points pour tracer différentes figures (carrés, rectangles, triangles). L'exercice se compose de deux écrans. L'exercice reste assez facile car les points permettant de réaliser une figure sont d'une même couleur.

**C 12 80 - Colorier les carrés ou les rectangles.**

ExoColoriage - Age : CE1

Des figures géométriques sont placées sur l'écran. L'enfant doit colorier les carrés ou les rectangles. Il se base sur sa perception ou peut utiliser un calque. L'exercice est composé de 3 écrans.

**C 12 85 - Continuer sur quadrillage le tracé d'un carré et d'un rectangle dont la mesure des côté est donnée.**ExoRelieGraphique - Age : **CE1**

Le tracé d'un carré ou d'un rectangle est commencé à l'écran sur un quadrillage support. L'enfant doit le poursuivre en cliquant sur les noeuds du quadrillage tout en respectant les dimensions données avec pour unité le carré du quadrillage. Exercice composé de deux écrans.

**C 12 90 - Relier des points libres pour tracer des carrés et des rectangles.**ExoRelieGraphique - Age : **CE1**

Des points libres sont disposés à l'écran. En les cliquant successivement deux à deux on peut tracer des segments. L'enfant doit relier les points pour tracer des carrés ou des rectangles. L'exercice se compose de quatre écrans et est assez difficile si on ne se base que sur sa perception (il est conseillé d'utiliser une équerre en papier).

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Tangram****C 13 10 - Tangram - Repérer la place des formes - Sapin**ExoColoriage - Age : **CP**

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le sapin en les coloriant à l'identique.

**C 13 20 - Tangram - Repérer la place des formes - Masque**ExoColoriage - Age : **CP**

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le masque en les coloriant à l'identique.

**C 13 30 - Tangram - Repérer la place des formes - Chat**ExoColoriage - Age : **CP**

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le chat en les coloriant à l'identique.

**C 13 40 - Tangram - Repérer la place des formes - Courir**ExoColoriage - Age : **CP**

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le coureur en les coloriant à l'identique.

**C 13 50 - Tangram - Repérer la place des formes - Voilier**ExoColoriage - Age : **CP**

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le voilier en les coloriant à l'identique.

**C 13 60 - Tangram - Ecrire les noms des formes qui le constituent**ExoPlaceMath - Age : **CP**

Le tangram apparaît sous sa forme originelle carrée. L'enfant doit glisser les noms des formes sur les figures qui le constituent.

**C 13 70 - Tangram - Repérer la place des formes - Cygne**

ExoColoriage - Age : CP

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le cygne en les coloriant à l'identique.

**C 13 80 - Tangram - Repérer la place des formes - Lapin**

ExoColoriage - Age : CP

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le lapin en les coloriant à l'identique.

**C 13 90 - Tangram - Repérer la place des formes - Chien**

ExoColoriage - Age : CP

Les différentes formes du tangram sous sa forme carrée apparaissent en couleurs. L'enfant doit retrouver ces formes sur le chien en les coloriant à l'identique.

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Solides****C 14 10 - Retrouver les objets qui ont la même forme que le cube.**

ExoPointe - Age : CP

Des photos d'objets de la vie courante sont affichés. Au centre est schématisé un cube. L'enfant doit cliquer sur les objets qui ont une forme proche de celle de ce cube.

**C 14 15 - Retrouver les objets qui ont la même forme que le pavé.**

ExoPointe - Age : CP

Des photos d'objets de la vie courante sont affichés. Au centre est schématisé un pavé droit. L'enfant doit cliquer sur les objets qui ont une forme proche de celle de ce pavé.

Th-Maths2 - Pointe

Clique sur les objets qui ont la même forme que le cube.

1/1

Vérifier

**C 14 20 - Colorier les volumes demandés (cube et pavé droit).**

ExoColoriage - Age : CP

Des volumes sont affichés, flottant dans l'espace. L'enfant doit colorier à la demande les cubes, les pavés et les pavés droits. L'exercice est composé de 3 écrans.

**C 14 25 - Compter combien une construction contient de cubes (1).**

ExoPlaceMath - Age : CP

L'écran affiche cinq constructions à base de cubes colorés différemment, ce qui simplifie le comptage. L'enfant doit glisser l'étiquette correspondant au nombre de cubes sur chaque construction. Tous les cubes sont visibles.

**C 14 30 - Relier l'objet à sa trace.**

ExoRelieGraphique - Age : CP

Un ou plusieurs objets de la vie courante sont affichés sur une partie de l'écran. L'autre partie contient des traces de ces objets (carré, rectangle, cercle...). L'enfant doit relier les objets à leur trace (il peut y avoir plusieurs traces pour un même objet). L'exercice est composé de 4 écrans.

**C 14 35 - Colorier les faces des cubes (1).**

ExoColoriage - Age : CP

Une construction à base de cubes doit être coloriée comme un des cubes modèle. L'enfant doit donc repérer les faces supérieure, avant et latérale qui possèdent chacune une couleur différente par simulation d'un éclairage.

### C 14 40 - Pointer les faces, les arêtes, les sommets d'un cube

ExoRelieGraphique - Age : **CP**

L'enfant doit lire et relier les étiquettes face, arête, sommet aux différentes parties du cube. L'exercice est composé de deux écrans.

### C 14 50 - Compter combien une construction contient de cubes (2).

ExoPlaceMath - Age : **CE1**

L'écran affiche des constructions à base de cubes d'une même couleur. L'enfant doit glisser l'étiquette correspondant au nombre de cubes sur chaque construction. L'exercice est composé de deux écrans. Dans le second, certains cubes sont masqués mais doivent être pris en compte.

### C 14 55 - Colorier les faces des cubes (2).

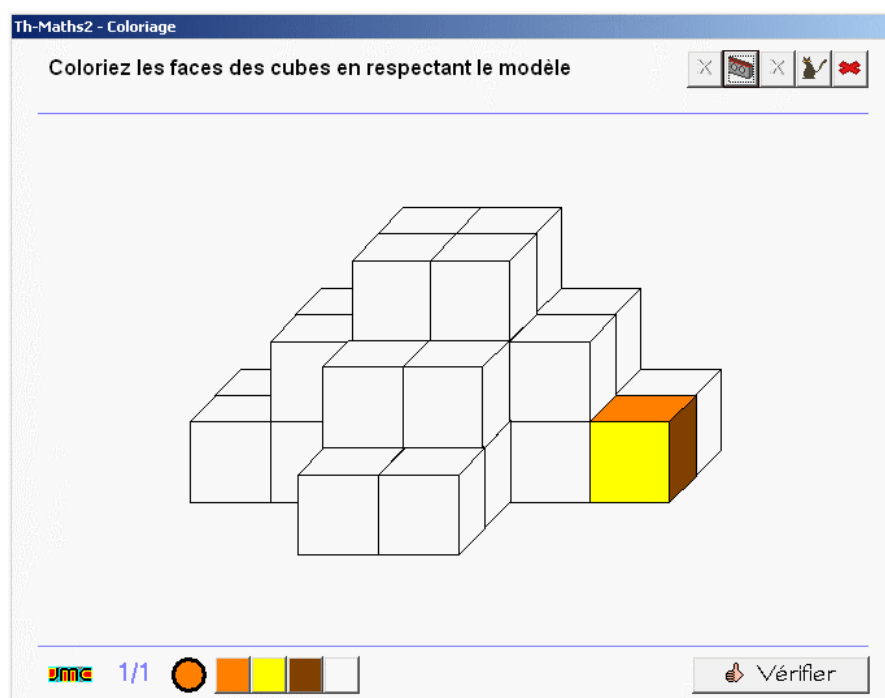
ExoColoriage - Age : **CE1**

Une construction à base de cubes doit être coloriée comme un des cubes modèle. L'enfant doit donc repérer les faces supérieure, avant et latérale qui possèdent chacune une couleur différente par simulation d'un éclairage.

### C 14 60 - Colorier les faces des cubes (3).

ExoColoriage - Age : **CE1**

Une construction à base de cubes doit être coloriée comme un des cubes modèle. L'enfant doit donc repérer les faces supérieure, avant et latérale qui possèdent chacune une couleur différente par simulation d'un éclairage. Exercice difficile car la construction représente un cube évidé et certaines portions à colorier sont de petite taille. Le corrigé est prévisualisé.



### C 14 65 - Pointer les faces carrées ou rectangulaires d'un cube ou d'un pavé droit.

ExoRelieGraphique - Age : **CE1**

Un cube et un pavé sont affichés. L'enfant doit relier les étiquettes "carré" et "rectangle" aux différentes faces visibles de ces deux solides.

### C 14 70 - Retrouver les patrons du cube ou du pavé droit.

ExoPointe - Age : **CE1**

Six patrons sont représentés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur ceux du cube ou du pavé droit conformément à la consigne. L'exercice est composé de deux écrans.

### C 14 75 - Colorier les faces opposées sur le patron d'un cube ou d'un pavé droit.

ExoColoriage - Age : **CE1**

Différents patrons sont proposés successivement. Certaines faces sont coloriées. L'enfant doit utiliser la même couleur pour les faces opposées. L'exercice est composé de 6 écrans.

### C 14 80 - Retrouver les objets qui ont la même forme que la sphère.

ExoPointe - Age : **CE1**

Des photos d'objets de la vie courante sont affichés. Au centre est schématisée une sphère. L'enfant doit cliquer sur les objets qui ont une forme proche de celle de cette sphère.

**C 14 85 - Retrouver les objets qui ont la même forme que le cylindre.**ExoPointe - Age : **CE1**

Des photos d'objets de la vie courante sont affichés. Au centre est schématisé un cylindre. L'enfant doit cliquer sur les objets qui ont une forme proche de celle de ce cylindre.

**C 14 90 - Retrouver les objets qui ont la même forme que le cône.**ExoPointe - Age : **CE1**

Des photos d'objets de la vie courante sont affichés. Au centre est schématisé un cône. L'enfant doit cliquer sur les objets qui ont une forme proche de celle de ce cône.

**C 14 95 - Ecrire les noms des solides parmi les constructions (cube, pavé, sphère, cône, cylindre).**ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Des photos de bâtiments sont affichées. L'enfant doit relier les étiquettes cube, pavé, cône, sphère et cylindre aux différentes parties qu'il reconnaît sur ces habitations.

**Maths - N2 - Espace et géométrie - Maquette et plan****C 15 10 - Relier les éléments sur le plan de la classe**ExoRelieGraphique - Age : **CP**

Une photo de la classe est affichée ainsi qu'un plan. L'enfant doit relier la place d'un objet repéré sur la photo à sa représentation sur le plan. L'exercice est composé de 10 écrans.

Th-Maths2 - Relier des éléments

Relie le carré rouge à l'élément correspondant sur le plan de la classe.

JMC 4/10

Vérifier

**C 15 20 - Questionnaire sur le plan de la classe**ExoQCM - Age : **CP**

Un plan sur lequel sont indiqués les prénoms des élèves est placé à côté de la photo de la classe. L'enfant doit répondre à un questionnaire du type "Comment se nomme l'élève qui a un pull rouge?". L'exercice est composé de 9 écrans.

**C 15 30 - Relier les éléments de la vue aérienne à ceux du plan du quartier.**ExoRelieGraphique - Age : **CE1**

Une vue aérienne du quartier des écoles est affichée ainsi qu'un plan de ce quartier. L'enfant doit relier un élément repéré sur la photo avec sa représentation sur le plan. L'exercice est composé de 10 écrans.

**C 15 40 - Dessiner le plan.**ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Des solides sont dessinés en perspective sur un support où 4 zones sont délimitées. L'enfant doit glisser la trace de ces solides à la bonne place dans les zones définies sur le plan. L'exercice est composé de 5 écrans. Les couleurs des solides et de leurs traces sont les mêmes, ce qui simplifie leur reconnaissance.

**C 15 50 - Construire la maquette à partir du plan.**ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Un plan sur lequel sont définies 6 zones porte les traces de différents solides. L'enfant doit glisser les solides dans la bonne zone d'un support en perspective pour reconstituer la maquette. L'exercice est constitué de 5 écrans. Les solides et leurs traces sont de la même couleur, ce qui simplifie la reconnaissance.

**C 15 60 - Relier les volumes à leur empreinte sur le plan.**

ExoRelieGraphique - Age : CE1

Quatre supports en perspective sur lesquels sont placés des solides dans des zones délimitées doivent être reliés à leur représentation vue de dessus. L'exercice est composé de 4 écrans. Le dernier ne visualise pas les zones et les objets doivent être placés relativement les uns aux autres.

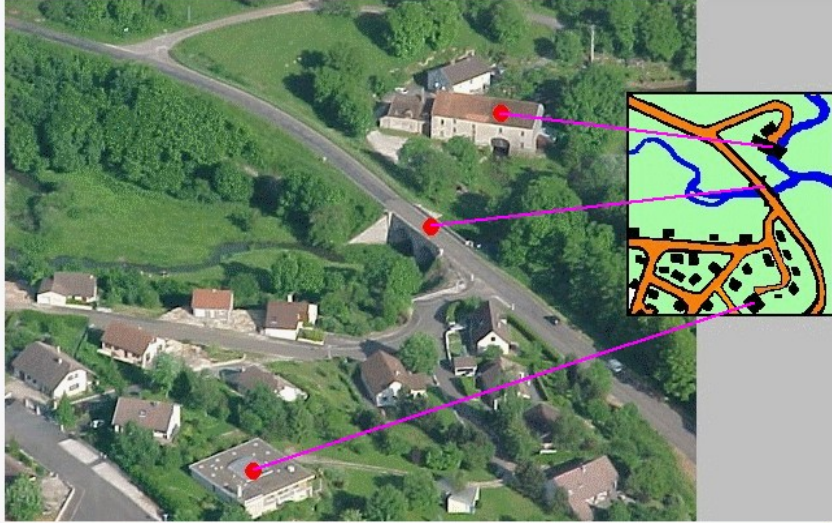
**C 15 70 - Relier les éléments de la vue aérienne à ceux du plan du quartier.**

ExoRelieGraphique - Age : CE1

Une photo aérienne d'un quartier est affichée à côté d'un plan. L'enfant doit relier soit un élément correspondant sur la photo, soit un bâtiment de la photo à sa représentation sur le plan. Le plan est de relativement petites dimensions et représente une zone plus importante que celle qui figure sur la photo, ce qui complique l'exercice.

Th-Maths2 - Relier des éléments

Relie les points rouges à l'élément correspondant sur le plan du quartier.



JMC 1/4

Vérifier