



Les exercices du logiciel téléchargeable V2.0.4-		
Addiclic	Défilé (Le)	Quadricalc inversé
Allumettes (Les)	Diviclic	Quadruple – quart
Banquier (Le)	Double-moitié	Rectangles (Les)
Bocal	Etagères (Les)	Somme en ligne
Borne (La)	Grenouille (La)	Supermarché (Au)
Boule et Boule	Horloges (Les)	Table attaque
Brickators	Le plus proche	Tablette de chocolat
Bus (Le)	Math brique	Tapis de cartes (Le)
Caisse (La caisse)	Mémoire	Tir sur cible
Calcul différé	Mobile (Le)	Trésor (Lille, ô trésor)
Calculatrice cassé (La)	Multiclic	Tri sélectif
Carré (Le)	Nombres sympatiques (Les)	Triple-Tiers
Chute des nombres	Opérations à trous	Viaduc
Compléments	Planètes (Les)	
Croupier (Le)	Poisson	
Dans les bois	Quadricalc	

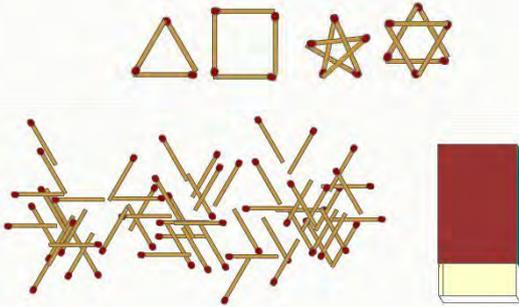
Calcul@TICE en ligne	
Présentation des exos	Options des exos
Addiclic	

Allumettes (Les)



Les allumettes.

Il faut mettre de côté les allumettes qui ne seront pas utilisées pour faire des figures.



1
Il y a 59 allumettes. On veut faire le plus grand nombre possible de figures comportant 6 allumettes. Place celles qui ne seront pas utilisées dans la boîte.

Valider

Temps maximum pour l'exercice : 120

Essais : un deux

Nombre de questions (10 maximum) : 5

Diviseur (de 2 à 9) :

Banquier (Le)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé :

Le banquier niveau 1

Description :

ce2 Résoudre des problèmes avec l'addition et la soustraction

Le banquier

Options

Donner la somme demandée. Cliquer sur les billets ou les pièces.

Donne 13 euros.



Commencer

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) : 0

Temps maximum pour chaque question (en secondes) : 0

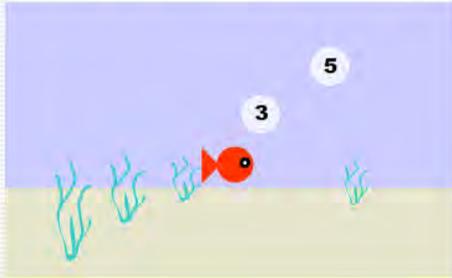
Somme à donner : inférieure ou égale à 10 inférieure ou égale à 20
 inférieure ou égale à 50 inférieure à 100

Bocal ou Le poisson



Le poisson rouge

Calcule la somme des nombres qui se trouvent dans les bulles.



Quand une des bulles apparaît, celle d'avant disparaît. Il faut mémoriser les calculs intermédiaires

6

Calcule la somme des nombres qui se trouvent dans les bulles.

Paramétrage de l'exercice

Titre personnalisé : Le poisson niveau 3

Description : ce 1 Somme de trois nombres

4 + 5 + 6 = 15

3

Ecris le résultat: --

Faux. Regarde la correction.

Suite

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) : 0

Nombre de questions : 10

Type de calcul : Addition nombre à 2 chiffres
 Addition nombres à 3 chiffres proches de la centaine
 Addition nombres à 3 chiffres quelconques
 Addition nombres à 4 chiffres proches du millier
 Addition nombres à 4 chiffres quelconques mélange

Borne (La)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Les bornes niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

La borne

Place la voiture à la bonne borne.



Commencer

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Les bornes niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division



Question n° 1

La voiture se déplace à la vitesse de 60 km/h. Cliquez sur la borne où se trouve la voiture au bout de 6 heures.

Valider

Temps maximum : 180

Un essai Deux essais

Nombre de questions (5 maxi) : 5

Borne initiale à 0 Autre

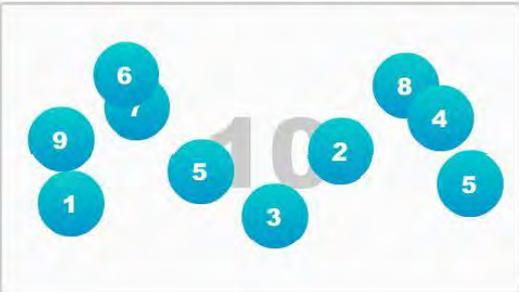
Durées entières Demi Quart Tiers

Boule et Boule



Boule et Boule

Sélectionne toutes les paires de boules donnant le résultat demandé.



Cible : 10 20 30 40 50 60 70
 80 90 100

Type de complément : à la dizaine supérieure
 à une dizaine supérieure

Effacement des bulles : Pas d'effacement lent moyen
 rapide très rapide

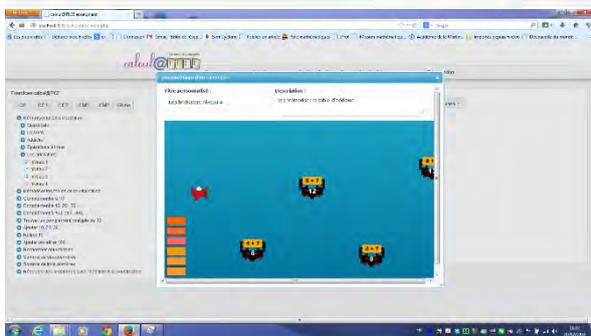
Brickators



Les brickators

Trouver les nombres qui manquent dans les opérations et les envoyer sur les brickators.

Pour déplacer l'avion, utiliser les flèches Haut et Bas du clavier.
Pour envoyer un nombre, utiliser la touche numérique qui correspond.



Options

Nombre de calculs : (minimum 10)

Nombre a :

Nombre b :

Choix de la vitesse : lente moyenne rapide très rapide

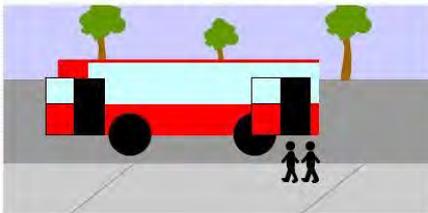
Opérations : addition multiplication soustraction division

Bus (Le)



Le bus

Regarde bien combien de personnes montent et descendent du bus. Le bus est vide au départ.



Temps maximum pour l'exercice :

Nombre de questions :

Nombre maximum de passagers par montée ou descente :

Nombre maximum d'entrée ou de sorties par question :

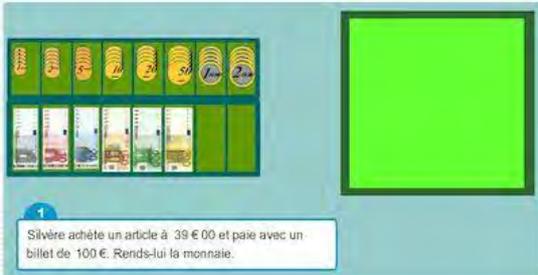
Vitesse : lente moyenne rapide

Caisse (La caisse)



La caisse.

Rends la monnaie avec les pièces et les billets qui sont dans le tiroir-caisse.



Nombre de questions : 5 (Maximum 5)

Temps maximum par question : 12

Nombre d'essais : 1 2

Rendu : optimal non optimal

La somme rendue est : une somme en Euros quelconque
 une somme en Euros complément à la dizaine supérieure
 une somme en Euros complément à une dizaine supérieure
 une somme en Euros complément à une centaine supérieure
 une somme en Euros et centimes (ex. 3€50)
 une somme en Euros et centimes (ex. 3€24)

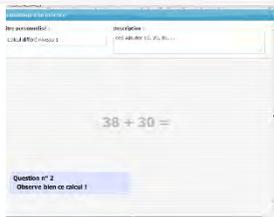
Calcul différé



Calcul différé niveau 1

Donne le résultat d'un calcul.

Attention tu ne pourras écrire ta réponse qu'une fois le calcul disparu.



Question n° 3

Donne le résultat :

Options

Nombre de questions : 10

Un essai Deux essais

nombre a (ou diviseur) : 10;20;30;40;50;

Nombre de chiffres après la virgule : 0

nombre b (ou quotient) : 50;60;90;100

Nombre de chiffres après la virgule : 0

addition soustraction multiplication division

Temps d'exposition du calcul : 30

Calculatrice cassé (La)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : La calculatrice cassée niveau II

Description : cm2 Résoudre des problèmes - toutes opérations

La calculatrice cassée

Afficher le nombre demandé sur la calculatrice.
Attention certaines touches sont cassées !



Commencer

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : La calculatrice cassée niveau I

Description : cm2 Résoudre des problèmes - toutes opérations

Options

Question 1 Question 2 Question 3 Question 4 Question 8

consigne : Affiche 18

Nombre affiché : 0

Nombre cible : 10

Solution : Tu arrives pu faire : $4 \times 4 = 16$

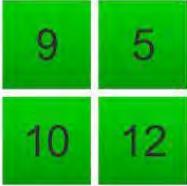
Valider options

Carré (Le)



Le carré

Tu dois cliquer sur des nombres pour obtenir le résultat demandé en faisant des additions.



1
Clique sur les nombres qui ont pour somme 15.

Options

Temps maximum pour chaque question : 0

La cible est un nombre : < 20 < 50 < 100

Type de solution : Table d'addition
 en deux cases
 en deux ou trois cases

Chute des nombres



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Chute de nombres niveau 1

Description : cm2 Somme de plusieurs nombres

Options

Chute de nombres

Mémoire les nombres.
Ensuite on te demandera un calcul.

Commencer

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Chute de nombres niveau 1

Description : cm2 Somme de plusieurs nombres

8 15 2

Question n° 1
Observe bien ces nombres !

Valider

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Chute de nombres niveau 1

Description : cm2 Somme de plusieurs nombres

Question n° 1
Additionne-les :

Valider

Options

Temps maximum : 180

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 5

Vitesse de défilement : lente moyenne rapide

Compléments



Compléments

Trouve le nombre qui manque. Attention tu as 10 secondes pour chaque question !

88 pour aller à 200

Question n° 1

Réponse :

Valider

Temps par question : 10

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 10

nombre donné : 1-100

Complémenter à :

dizaine supérieure nombre : 10;20;30;40;50;60;70;80;90

Croupier (Le)



Le croupier

Comparez le total de points des trois tas de cartes



total : $10 + 7 + 3 + 2 = 22$

Clique sur les cartes pour les retourner et trouve quel tas totalise le plus grand nombre de points.



Tas n° 1



Tas n° 2



Tas n° 3

Question n° 1

Le tas qui totalise le plus grand nombre de points est le tas n°

Temps maximum : 180

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 9

Nombre maximum de cartes dans un tas : 9

Dans les bois



In the woods !

Options

Utilise les flèches du clavier pour sortir du bois. Tu es sur la case rouge.



Tu es là !



Nombre de questions :

Nombre de départ :

Nombre à ajouter :

Choix de l'opération : addition soustraction les deux

Défilé (Le)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le défilé niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

Le défilé

Trouve le nombre de soldats qui défilent.



Commencer

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le défilé niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division



Question n° 1

Nombre de soldats :

Valider

Options

Temps maximum : 60

Un essai Deux essais

Nombre de questions (maximum 5) : 5

Diviclic



Diviclic

Calculer le quotient et le reste d'une division

En 17 combien de fois 4 ?

Quotient :

Reste :

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) :

Division : Tables x2 x3 Tables x2 x3 x4 Tables x3 x4 x5
 Tables x4 x5 x6 Tables x5 x6 x7 Tables x6 x7 x8
 Tables x7 x8 x9

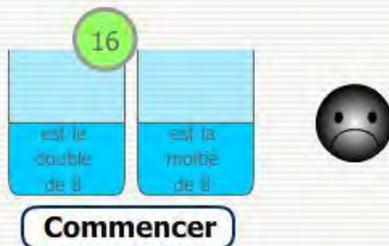
Afficher l'aide : oui non

Double-moitié



Double-Moitié Triple-Tiers Quadruple-Quart

Placer un nombre au bon endroit.



Temps maximum : 60

Un essai Deux essais

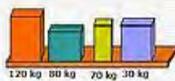
- double-moitié
- triple-tiers
- quadruple-quart
- double-moitié-quadruple-quart
- double-moitié-triple-tiers-quadruple-quart

Etagères (Les)



Les étagères.

Placer quatre boîtes sur chaque étagère sans dépasser le poids maximal autorisé.



Annuler tout



Question n° 1 :
Placez toutes les boîtes sans dépasser la charge de 300 kg par étagère !



Annuler tout



Question n° 2
Placez toutes les boîtes sans dépasser la charge de 200 kg par étagère !

Options

Temps maximum : 0

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 5

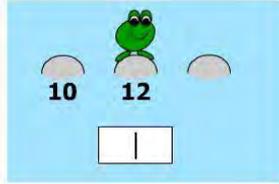
- Multiples de 10 et < 100
- Multiples de 100 et < 1000
- Multiples de 10 et < 200
- Multiples de 5 et < 200
- inférieurs à 200

Grenouille (La)

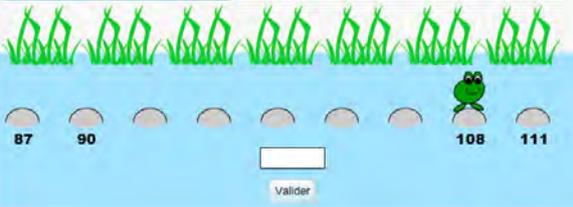


La grenouille

Pour faire sauter la grenouille il faut écrire un nombre et appuyer sur la touche "Entrée".



1
Décompte de 3 en 3 à partir de 108.



Options

Temps maximum pour chaque question (en secondes) :

Nombre de questions :

Pas de la progression : (Une valeur par question. Les valeurs sont séparées par des points-virgules)

La grenouille commence à : (idem)

Horloges (Les)



Les horloges

Calcule et affiche l'heure de départ ou l'heure d'arrivée d'un trajet.

Heure de départ
le matin



Durée du trajet :
0 h 45 min



Quelle est l'heure
d'arrivée ?



Durée du trajet : inférieure à 60 min
 supérieure à 60 min

Nombres utilisés : multiples de 5 quelconques

Type de calculs : sans conversion minute/heure
 avec conversion minute/heure

La question porte sur : l'heure d'arrivée
 l'heure de départ

Le plus proche



Le plus proche

Utilise les flèches haut et bas de ton clavier pour trouver le nombre le plus proche du résultat de l'opération.

$38 + 81$

80

90

100

110

120

130

140

150

160

170

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) :

Nombre de questions :

Type de calcul : Addition nombre à 2 chiffres
 Addition nombres à 3 chiffres proches de la centaine
 Addition nombres à 3 chiffres quelconques
 Addition nombres à 4 chiffres proches du millier
 Addition nombres à 4 chiffres quelconques mélange

Math brique



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Math brique niveau 1

Description : cm2 Complément d'un entier à 10, 20, ..., 20, 200

Math brique

Options

Poser des briques avec la souris et calculer la hauteur de la construction.

Commencer

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) : 180

Temps maximum pour chaque question (en secondes) : 0

Nombre de questions : 10

Type de calcul : compléter à une dizaine ≤ 50 compléter à une dizaine entre 50 et 90
 compléter à 100 à partir d'un nombre ≥ 50
 compléter à 100 à partir d'un nombre < 50

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Math brique niveau 1

Description : cm2 Complément d'un entier à 10, 20, ..., 20, 200

Pose des briques pour que la hauteur égale **100**

Valider

Mémoire



MEMORY

Selectionner le plus de paires de cartes ayant la même valeur : attention au chrono.



Options

Nombre de questions : 1

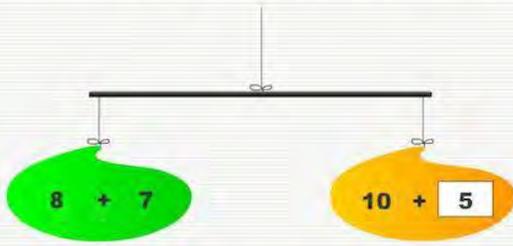
Temps maximum par question : 0

Nombre d'essais : 1 2

Mobile (Le)



Ecrire le nombre qui convient pour que le mobile s'équilibre.
Valider en appuyant sur la touche "Entrée".



Temps maximum pour l'exercice (en secondes) : 0

Temps maximum pour chaque question (en secondes) : 0

Nombre de questions : 20

Type de calcul : 25 - 8 = ? - 10 355 - 37 = ? - 40 225 - 87 = ? - 100

Multiclic



Multiclic

Tu dois cliquer sur la case qui correspond au nombre demandé.

5 x 2 = ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Options

Temps maximum pour chaque question : 5

Nombre de questions : 30

Nombre A : 2-5

Nombre B : 2-10

Durée d'exposition de la correction (en 1/10 de secondes) :

Nombres sympatiques (Les)



Les nombres sympatiques

Donne le résultat d'un calcul.

Attention tu ne pourras écrire ta réponse qu'une fois le calcul disparu.

8 + 5 + 12 + 5 + 7 = ?

Nombre de termes de l'expression à calculer : 3 5

Le calcul doit disparaître : oui non

Effacement au bout de : 60 (en dixième de secondes)

Les nombres peuvent être déplacés : oui non

La somme des termes 'sympatiques' est :

- inférieure ou égale à 20
- inférieure ou égale à 30
- inférieure ou égale à 40
- inférieure ou égale à 50

Opérations à trous



Opérations à trous

Trouve le nombre qui manque. Attention tu as 5 secondes pour chaque question !

$$5 + ? = 11$$

Question n° 1

Réponse :

Suite

Le temps est dépassé !

Options

Temps par question : 5

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 15

nombre donné : 2-9

nombre à trouver : 2-9

addition soustraction multiplication division

Planètes (Les)



Les planètes

Cliquer sur le nombre le plus proche du résultat de l'opération

Clique sur le nombre le plus proche de : 6×79

Score : 1 sur 10

560 480 4 000 5 600

Options

Nombre de questions : 1

Temps maximum par question : 0

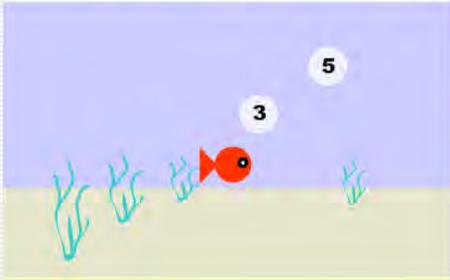
Nombre d'essais : 1 2

Le poisson ou bocal



Le poisson rouge

Calcule la somme des nombres qui se trouvent dans les bulles.



Quand une des bulles apparaît, celle d'avant disparaît. Il faut mémoriser les calculs intermédiaires

6

Calcule la somme des nombres qui se trouvent dans les bulles.

7

Paramétrage de l'exercice

Titre personnalisé : Le poisson niveau 3

Description : ce 1 Somme de trois nombres

4 + 5 + 6 = 15

3

Ecris le résultat : --

Faux. Regarde la correction.

Suite

Options

Temps maximum pour l'exercice (en secondes) : 0

Nombre de questions : 10

Type de calcul : Addition nombre à 2 chiffres
 Addition nombres à 3 chiffres proches de la centaine
 Addition nombres à 3 chiffres quelconques
 Addition nombres à 4 chiffres proches du millier
 Addition nombres à 4 chiffres quelconques mélange

Quadricalc



Le quadricalc

Utilise les flèches du clavier pour diriger le calcul vers le bon résultat.



Nombre de calculs : (minimum 10)

Nombre a :

Nombre b :

Choix de la vitesse : très lente lente moyenne
 rapide très rapide

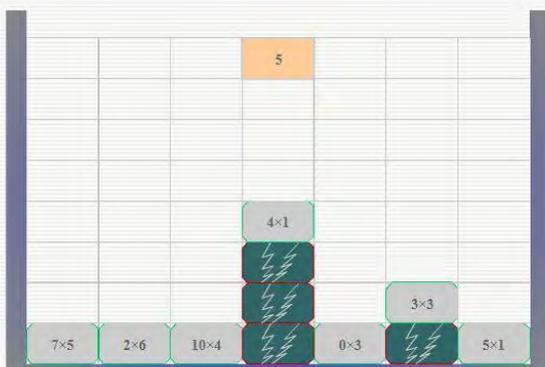
Opérations : addition multiplication soustraction division

Quadricalc inversé



Quadricalc niveau 1

Utiliser les touches <- ou -> pour que l'étiquette corresponde à l'une des opérations.



Choix de l'opération :

addition soustraction multiplication division

Nombre de tentatives :

20 30 50 100 1000

Vitesse de chute :

lente moyenne rapide très rapide

Accélération :

Sans Petite Moyenne Grande

Nombre a (ou diviseur) :

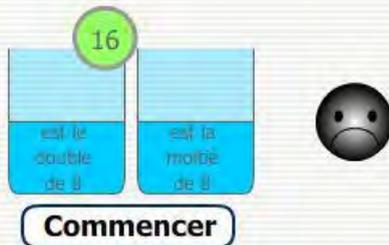
Nombre b (ou quotient) :

Quadruple – quart



Double-Moitié Triple-Tiers Quadruple-Quart

Placer un nombre au bon endroit.



Temps maximum : 60

Un essai Deux essais

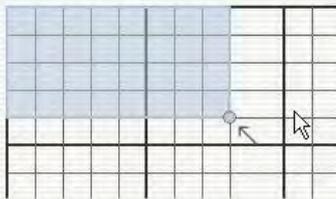
- double-moitié
- triple-tiers
- quadruple-quart
- double-moitié-quadruple-quart
- double-moitié-triple-tiers-quadruple-quart

Rectangles (Les)



Les rectangles

Il faut créer un rectangle dont on connaît l'aire



Temps maximum : 120

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 10

Largeur du rectangle : 6-9

Longueur du rectangle : 3-10

Somme en ligne



Somme en ligne

Donne le résultat d'une addition.
Attention ! Tu ne pourras écrire ta réponse qu'une fois le calcul disparu.

$$1 \times 7 = ?$$

1

Observe bien ce calcul !

Temps d'exposition de la question : 30

Nombre de questions : 10

Type d'addition :

- 2 chiffres + 1 chiffre, résultat < 50
- 2 chiffres + 1 chiffre, résultat < 100
- 2 chiffres + 2 chiffres
- 3 chiffres + 1 chiffre
- 3 chiffres + 2 chiffres

Retenue :

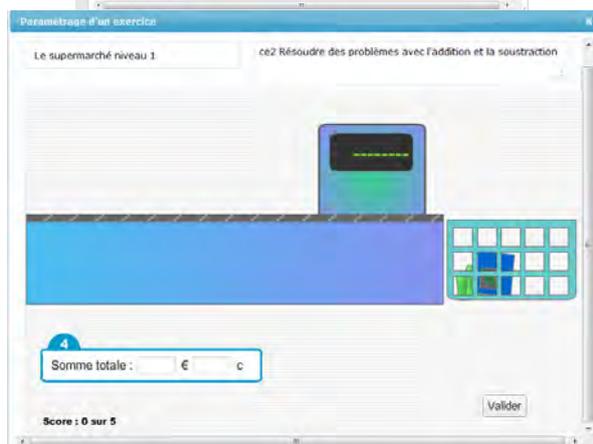
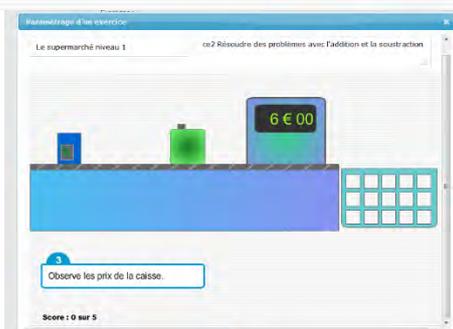
Valider options Une seule Deux

Supermarché (Au)



AU SUPERMARCHE

Observer le prix des articles puis écrire la somme à payer.



Options

Nombre de questions :

Vitesse : lente moyenne rapide

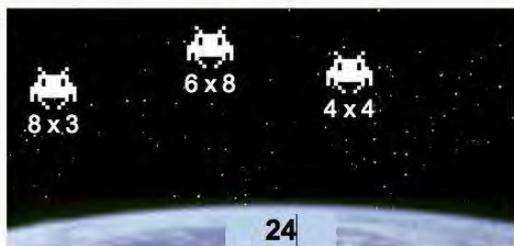
Type de calcul : 2 articles en euros, 1 article en euros et centimes
 2 articles en euros et centimes, 1 article en euros, sans conversion
 2 articles en euros 50 centimes, 1 article en euros
 2 articles en euros et centimes (somme "sympathique"), 1 en euros
 2 articles en euros et centimes, 1 en euros, avec conversion

Table attaque



Table attaque !

Écris le résultat des opérations, sans tenir compte de l'ordre d'arrivée.
Valide avec la touche ENTREE.



Nombre de calculs : (minimum 10)

Nombre a :

Nombre b :

Choix de la vitesse : lente moyenne rapide très rapide

Opérations : addition multiplication soustraction division

Tablette de chocolat (La)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le chocolat niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

La tablette de chocolat

Il faut "manger" une partie de la tablette de chocolat.



Annuler tout

Commencer

maths en ligne

matheo

1/1

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le chocolat niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

Temps maximum : 180

Un essai Deux essais

Nombre de questions : 5

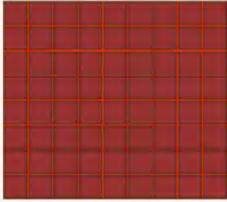
Tablette 8x5 Tablette 9x4 Tablette 8x6 Tablette 9x8 Mélange

Valider

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le chocolat niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division



Annuler tout

Question n° 1

Mange la moitié de cette tablette.

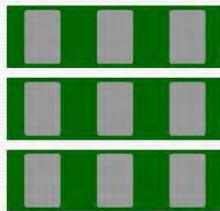
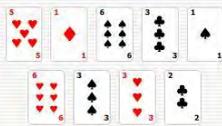
Valider

Tapis de cartes (Le)



Le tapis de cartes

Déposer trois cartes sur chaque tapis pour former le total demandé.



Question n° 1

Le total des cartes de chaque tapis doit être égal à 10

Temps maximum : 180

Nombre de questions : 5

un essai deux essais

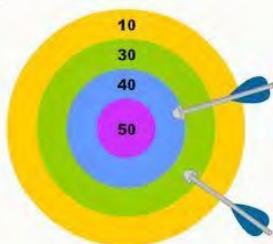
Tir sur cible



Ne fonctionne pas en CM2 et 6ème

Tir sur cible

Clique sur la cible placer les flèches et obtenir le total demandé.



Options

Temps maximum pour chaque question :

Type d'exercice : Ajouter des entiers - somme < 20 - Cible à 4 zones
 Ajouter des entiers < 20 - Cible à 4 zones
 Ajouter des dizaines entières - Cible à 4 zones
 Ajouter des centaines entières - Cible à 4 zones
 Ajouter des dizaines entières - Cible à 5 zones
 Ajouter des centaines entières - Cible à 5 zones

Trésor (Lille, ô trésor)



Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le trésor niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

Lille, Ô Trésor.

Rakham a trouvé un trésor sur la place de Lille. Colorie les pierres précieuses.



Commencer

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le trésor niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division

Options

Temps maximum : 360

Un essai Deux essais

Nombre de questions (5 maxi) : 5

Deux couleurs Trois couleurs Quatre couleurs

Valider

Paramétrage d'un exercice

Titre personnalisé : Le trésor niveau 1

Description : cm2 Résoudre des problèmes avec la multiplication et la division



Question n° 1

Change les couleurs pour qu'il y ait le tiers de pierres rouges, le quart de pierres bleues, le sixième de pierres vertes et les autres blanches.

Valider

Tri sélectif



FAITES LE TRI

Placer les cubes dans la bonne caisse.

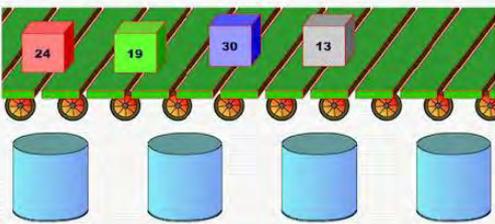


Table de 4

Reste 1 quand divisé par 4

Reste 2 quand divisé par 4

Reste 3 quand divisé par 4

Options

Nombre de questions : 20

Temps maximum : 0

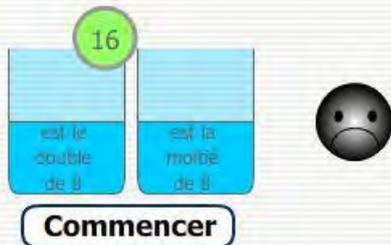
Valeur du diviseur : 4 5 6 7 8 9

Triple-Tiers



Double-Moitié Triple-Tiers Quadruple-Quart

Placer un nombre au bon endroit.



Temps maximum : 60

Un essai Deux essais

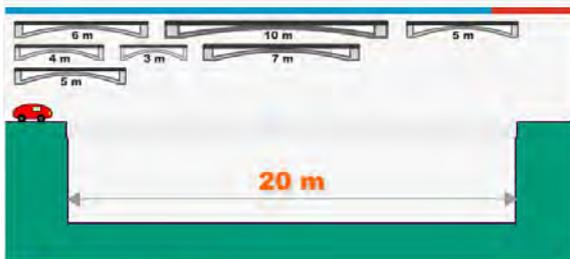
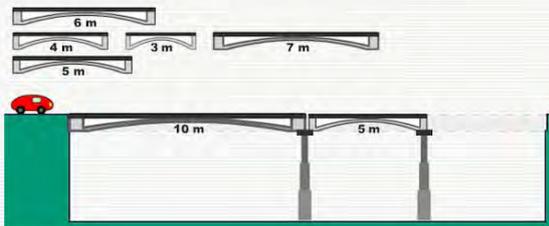
- double-moitié
- triple-tiers
- quadruple-quart
- double-moitié-quadruple-quart
- double-moitié-triple-tiers-quadruple-quart

Viaduc



LE VIADUC

Construire un pont pour laisser passer la voiture.



1
Construis le pont pour faire passer la voiture.

Valider

Options

Temps maximum par question : 60

Nombre d'essais : 1 2

- Décomposition de :
- 20, 30, 40, 50
 - 100, 200, 300, 400, 500
 - 500, 700, 800, 1000
 - 1 en nombres décimaux ayant 1 chiffre après la virgule
 - 1 en nombres décimaux ayant 2 chiffre après la virgule

Valider options