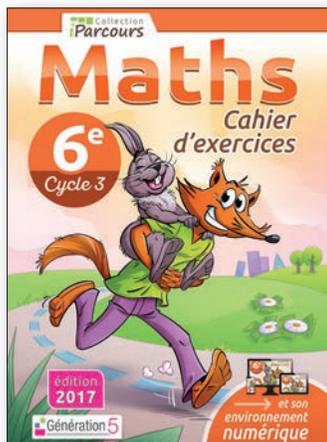
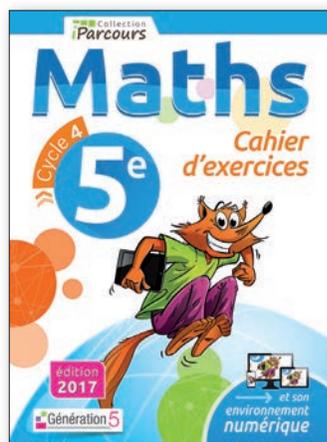




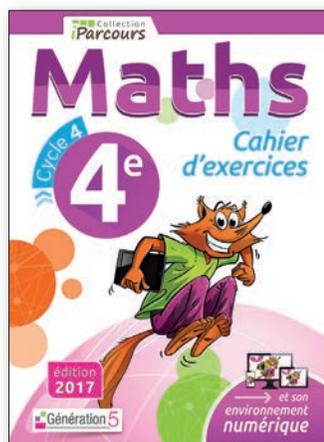
## CAHIERS D'EXERCICES



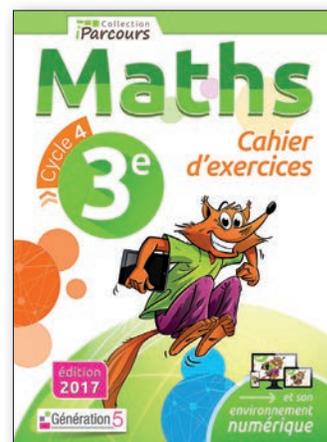
Cahier d'exercices iParcours  
Maths 6<sup>e</sup> - 128 p.  
978-2-36246-177-4..... 5,40 €



Cahier d'exercices iParcours  
Maths 5<sup>e</sup> - 128 p.  
978-2-36246-100-2..... 5,40 €



Cahier d'exercices iParcours  
Maths 4<sup>e</sup> - 128 p.  
978-2-36246-101-9..... 5,40 €



Cahier d'exercices iParcours  
Maths 3<sup>e</sup> - 128 p.  
978-2-36246-102-6..... 5,40 €

Les cahiers iParcours peuvent être utilisés en complément de n'importe quel manuel.



Cahier thématique iParcours  
P'tit Rusé Maths Cycle 3 - 96 p.  
978-2-36246-240-5..... 5,80 €

**nouveauté**

### CAHIER THÉMATIQUE

- résolution de problèmes
- calcul mental
- jeux mathématiques

#### Cycle 3

Une approche innovante  
facilitant la liaison école-collège

**accès gratuit**

à l'intégralité de tous les ouvrages  
ainsi qu'à leurs compléments numériques.

[www.iparcours.fr/ouvrages](http://www.iparcours.fr/ouvrages)

## MANUELS



Manuel iParcours Cycle 3 Maths - Vol.6<sup>e</sup> 978-2-36246-149-1 : 14,95 €  
 Manuel iParcours Cycle 4 Maths - Vol.5<sup>e</sup> 978-2-36246-146-0 : 14,95 €  
 Manuel iParcours Cycle 4 Maths - Vol.4<sup>e</sup> 978-2-36246-147-7 : 14,95 €  
 Manuel iParcours Cycle 4 Maths - Vol.3<sup>e</sup> 978-2-36246-148-4 : 14,95 €

collection éditée par



## CAHIERS D'EXERCICES

édition 2017

6<sup>e</sup> | 5<sup>e</sup> | 4<sup>e</sup> | 3<sup>e</sup>

- Des cahiers utilisables **en complément de n'importe quel manuel**
- 128 pages d'exercices de difficulté progressive
- Des exercices d'algorithmique et de programmation
- Une richesse de contenu permettant de mettre en place une **pédagogie différenciée**
- Une collection étendue (du CE2 à la 3<sup>e</sup>) **facilitant la liaison école-collège**

## MANUELS

édition 2016

6<sup>e</sup> | 5<sup>e</sup> | 4<sup>e</sup> | 3<sup>e</sup>

- Élaborés en fonction des **repères de progressivité** du programme officiel, ces manuels proposent :
- des activités de découverte et d'investigation,
  - des cours pour aller à l'essentiel,
  - des questions orales,
  - des exercices : entraînement, approfondissement, synthèse.

hors-série 2018

## CAHIER THÉMATIQUE *P'tit Rusé*

Cycle 3

**Résolution de problèmes, calcul mental, jeux mathématiques**

- Une approche motivante pour faire des maths avec plaisir
- Des activités pour développer les capacités de raisonnement, favoriser la mémoire et redonner confiance aux élèves en difficulté
- Un cahier pour consolider les bases et renforcer les fondamentaux, dans la continuité de l'école primaire

Tous les ouvrages de la collection iParcours bénéficient d'un **environnement numérique complet**



pour un usage individuel et collectif

- **Accès gratuit** aux pages des ouvrages et à leurs compléments numériques
- Accès dans **tous les environnements** et sur **tous supports**
- **Corrigés** gratuitement disponibles **pour le professeur**
- **Outils d'édition** pour expliquer et commenter
- **Pages personnelles** pour organiser le cours avant de le projeter



## Un cahier thématique pour...

- travailler et développer les capacités de raisonnement
- acquérir des automatismes en calcul mental et favoriser la mémorisation
- trouver ou retrouver le plaisir de faire des mathématiques
- donner ou redonner confiance aux élèves en difficulté

cahier PAPIER

nouveauté  
2018

### cycle 3

Ce cahier peut être utilisé dans toutes les classes du cycle 3. En 6<sup>e</sup>, il permettra de consolider les bases et de renforcer les fondamentaux par des activités motivantes.

Il peut aussi être employé en accompagnement personnalisé ou dans le cadre du dispositif *Devoirs faits*.

## Résolution de problèmes

45 défis motivants à résoudre : les énoncés, souvent courts et associés à une illustration, sont le point de départ d'une réflexion mathématique. Les élèves font des essais, conjecturent, testent... et explicitent leur démarche par écrit.

## Calcul mental

112 séquences progressives pour mettre en place une pratique régulière du calcul mental en classe.

**P'tit Rusé** est un cahier thématique que tu pourras utiliser tout au long du cycle 3. Les activités proposées sont innovantes :

**45 défis mathématiques** faisant appel au raisonnement et à la logique : tu pourras les résoudre seul ou avec l'aide de tes camarades. Ce qui compte n'est pas tant le résultat que les moyens utilisés pour y parvenir (vois ci-dessous).

Pour que le **calcul mental** devienne automatique, il faut le pratiquer régulièrement. **P'tit Rusé** propose 112 séquences progressives avec un premier exercice oral (l'enseignant accède aux énoncés après inscription sur [www.iparcours.fr](http://www.iparcours.fr)).

**C'est la récré !** Ces 20 pages de jeux font appel à ton esprit logique et à tes capacités de raisonnement !

Chaque défi se présente ainsi :

**1 Les fléchettes**

**Énoncé**  
Lors d'une partie de fléchettes, Financier doit réaliser une somme de 12 points exactement... Comment peut-il s'y prendre ? Donne le plus grand nombre de possibilités.

**Voici un indice qui te permettra**

**2** Quel chiffre se cache derrière chaque symbole ?

**3** Agathe a peur des requins. Les requins sont des poissons. Que peut-on en déduire ?  
(a) Agathe a peur des poissons.  
(b) Certains poissons font peur à Agathe.  
(c) Les requins ont peur d'Agathe.  
(Entoure la bonne réponse.)

**4** Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

**5** Décrypte le proverbe ci-dessous. Il a été codé en décalant chaque lettre d'un rang vers la droite :  
A est devenu B ;  
B est devenu C...

**B WPVMPJS  
USPQ BWPJS,  
PO QFSE UPVU !**

**6** Pour transformer un mot en nombre, on multiplie le nombre de ses voyelles par le nombre de ses consonnes.  
Exemple : le mot **MATHS** devient **4** car il comporte 1 voyelle et 4 consonnes ( $1 \times 4 = 4$ ).  
En appliquant cette règle...

- que devient ainsi le mot **MEDUSE** ?
- trouve un mot qui devient 12 :

## Calcul mental

**séquence 17**  
**Soustraire un nombre de 2 chiffres**

1 Écoute et complète. a.  b.  c.  d.  e.

2 Complète. a.  $68 - 30 = \dots$  c.  $84 - 21 = \dots$  e.  $123 - 11 = \dots$   
b.  $72 - 22 = \dots$  d.  $72 - 37 = \dots$  f.  $121 - 59 = \dots$

3 Complète ces séries de nombres.  
a. 144 ; 133 ; 122 ; ..... ; .....  
b. 220 ; 198 ; 176 ; ..... ; .....

**séquence 18**  
**Soustraire 99**

1 Écoute et complète. a.  b.  c.  d.  e.

2 Complète. a.  $400 - 99 = \dots$  c.  $777 - 99 = \dots$  e.  $1\ 198 - 99 = \dots$   
b.  $302 - 99 = \dots$  d.  $1\ 254 - 99 = \dots$  f.  $2\ 023 - 99 = \dots$

3 Complète ces séries de nombres.  
a. 653 ; 554 ; 455 ; ..... ; .....  
b. 1 299 ; 1 200 ; 1 101 ; ..... ; .....

**séquence 19**  
**Soustraire 101**

1 Écoute et complète. a.  b.  c.  d.  e.

2 Complète. a.  $699 - 101 = \dots$  c.  $1\ 100 - 101 = \dots$   
b.  $800 - 101 = \dots$  d.  $2\ 058 - 101 = \dots$

3 Complète ces séries de nombres.  
a. 1 000 ; 899 ; 798 ; ..... ; .....  
b. 2 444 ; 2 343 ; 2 242 ; ..... ; .....

4 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

5 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

6 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

7 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

8 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

9 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

10 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

11 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

12 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

13 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

14 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

15 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

16 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

17 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

18 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

19 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

20 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

21 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

22 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

23 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

24 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

25 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

26 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

27 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

28 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

29 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

30 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

31 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

32 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

33 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

34 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

35 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

36 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

37 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

38 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

39 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

40 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

41 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

42 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

43 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

44 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

45 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

46 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

47 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

48 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

49 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

50 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

51 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

52 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

53 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

54 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

55 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

56 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

57 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

58 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

59 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

60 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

61 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

62 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

63 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

64 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

65 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

66 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

67 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

68 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

69 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

70 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

71 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

72 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

73 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

74 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

75 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

76 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

77 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

78 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

79 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

80 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

81 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

82 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

83 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

84 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

85 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

86 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

87 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

88 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

89 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

90 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

91 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

92 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

93 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

94 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

95 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

96 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

97 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

98 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

99 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

100 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

101 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

102 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

103 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

104 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

105 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

106 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

107 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

108 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

109 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

110 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

111 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

112 Entoure la boussole qui indique la direction Nord-Ouest.

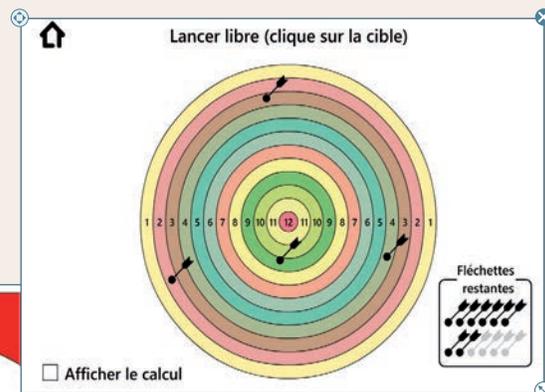
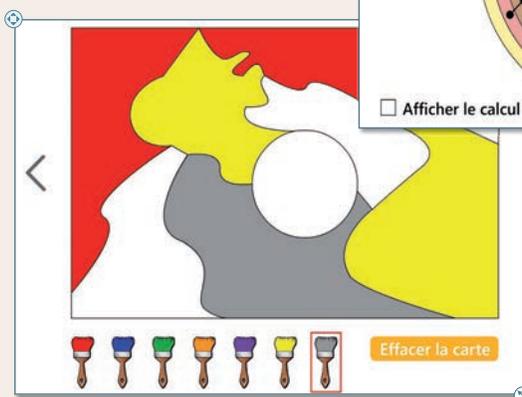
## Jeux mathématiques

20 pages avec : énigmes, messages cryptés, séries logiques, frises, transformations géométriques, jeux de perspective, pavages, opérations codées, dessins à reproduire, intrus à trouver, diagrammes à compléter, etc

Accès en ligne GRATUIT  
pour tous (adoptants / non-adoptants\*)

Retrouvez l'intégralité du cahier papier, ainsi que...

- les **énoncés sonorisés** pour aider les élèves ayant des difficultés de lecture,
- des **QCM de calcul mental** (aléatoires),
- de nombreux **outils de simulation** pour expérimenter et tester les hypothèses,
- des **aides animées** : explication des défis, techniques de calcul mental...
- les **corrigés** des exercices et des pages Récrés pour le professeur (après inscription gratuite).



Aide à la résolution de défi  
Défi 1 : Les fléchettes

Aide à la résolution de défi  
Défi 4 : Couleurs à la carte

\* Adoptants / non-adoptants : que vous soyez équipés du cahier papier ou non.

## Guide de l'enseignant

## Le complément indispensable du cahier *P'tit Rusé*

- Exposé de la **démarche pédagogique**
- **Pour chaque défi** : rappel des objectifs, références aux programmes, déroulement détaillé des séances, stratégies de résolution, solutions possibles, prolongements...
- Présentation et emploi des **outils numériques de simulation**
- **Calcul mental** : texte de l'ensemble des consignes et questions
- Récapitulatif de l'**intégralité des corrigés**

*P'tit Rusé*  
Guide de l'enseignant  
978-2-36246-241-2  
16,80 €



### Défi 4 Couleurs à la carte

Les élèves cherchent comment colorier une carte en respectant les consignes de l'énoncé. On parviendra à la conclusion que quatre couleurs suffisent, quelle que soit la complexité de la carte.

#### Mise en situation et déroulement

L'enseignant montre une vraie carte aux élèves : celle de l'Europe, par exemple. Puis il interroge :  
— Qu'observez-vous ?  
Réponses attendues : C'est une carte, avec des pays...

Un élève fera sans doute remarquer que la carte a différentes couleurs. Sinon, l'enseignant fait émerger ce constat et précise son questionnement.  
— Que veux-tu dire par "différentes couleurs" ? Pourquoi utilise-t-on différentes couleurs ?  
Toutes les réponses sont appréciées.

Petit à petit, l'enseignant introduit les règles du jeu :  
- deux régions qui partagent une frontière n'ont pas la même couleur,  
- deux régions qui se touchent en un point peuvent être de même couleur, ou pas.  
L'idéal est de pouvoir montrer ces règles sur une carte réelle.

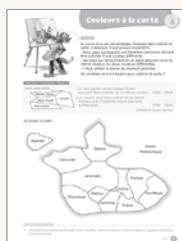
On discute ensuite du nombre de couleurs utilisées : les élèves remarquent que des couleurs se répètent.  
L'enseignant introduit alors la règle d'économie (le plus petit nombre de couleurs possible).

Les élèves feront sans doute remarquer que les vraies cartes ne respectent pas cette règle d'un minimum de couleurs.

#### Un peu d'histoire mathématique...

Le défi est basé sur un théorème bien connu en mathématiques : le **théorème des quatre couleurs**. Il s'agit de colorier une carte selon les deux règles ci-dessous, en utilisant le moins de couleurs possible :  
- deux régions qui partagent une frontière doivent être colorisées de deux couleurs différentes ;  
- deux régions qui se touchent en un point peuvent avoir la même couleur ou deux couleurs différentes.

Le problème a été posé par Francis Guthrie, un mathématicien anglais, en 1852 :  
Son frère qui était cartographe est chargé de colorier la carte d'Angleterre. Francis Guthrie observe alors que quatre couleurs suffisent, quels que soient la complexité de la carte ou le nombre de régions !  
Cette conjecture est restée non prouvée jusqu'en 1976, date à laquelle deux mathématiciens américains ont examiné 1 478 cas critiques qui vérifiaient complètement le théorème. Pour cela, leur ordinateur a effectué plus de 1 200 heures de calcul... Il aurait fallu une bonne trentaine d'années pour trouver une solution formelle à ce problème !



#### Pour bien comprendre l'énoncé

La carte simplifiée permet aux élèves d'appliquer les règles énoncées :  
- les Hautes Terres et le Levant doivent avoir deux couleurs différentes (elles partagent une même frontière),  
- le Levant et le Bas-Comté peuvent avoir deux couleurs différentes ou bien la même couleur (elles se touchent en un point).

L'enseignant interroge :  
— La carte peut-elle être coloriée en 1 couleur ?  
Réponse : Non.  
— La carte peut-elle être coloriée en 2 couleurs ?  
Réponse : Non.  
— La carte peut-elle être coloriée en 3 couleurs ?  
Réponse : Oui.  
— La carte peut-elle être coloriée en 4 couleurs ?  
Réponse : Non, car la consigne du plus petit nombre de couleurs ne serait pas respectée.

Pour vérifier la compréhension de l'énoncé, l'enseignant peut aussi proposer une configuration de carte de ce type :



#### Stratégies de résolution

Les élèves abordent le coloriage de la carte en plusieurs étapes.

Au départ, ils vont procéder par essais-erreurs non systématiques. L'enseignant invite donc les élèves à tester leurs hypothèses au brouillon ou à utiliser l'outil de simulation disponible dans le cahier numérique *P'tit Rusé* (www.iparcours.fr).

Différentes incohérences dans les solutions seront sans doute relevées (règles non respectées). L'enseignant aide alors les élèves à valider leur solution, à voir ce qui ne va pas, sans pour autant leur dévoiler où se situe l'erreur.

Graduellement, certains élèves repéreront quelques configurations **critiques**. Par exemple :  
- Les régions Calculvite, Idéalia et Briomath ont des frontières communes (configuration A). Trois couleurs sont donc nécessaires.  
- Les régions Briomath, Mathys, Cerklita et Carrelina ont un point en commun (configuration B).  
Question : — Combien de couleurs utilise-t-on ?

L'enseignant interroge ensuite :  
— Pourquoi une couleur, ou deux couleurs, ne suffisent pas ?  
Réponse attendue : Car, dans la configuration A, on a besoin de 3 couleurs.

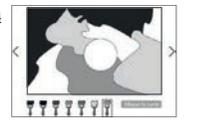
Question aux élèves qui ont utilisé 4 couleurs :  
— Pouvez-vous trouver une solution plus économique (en jouant, par exemple, sur la configuration B) ?

www.iparcours.fr

#### *P'tit Rusé* numérique

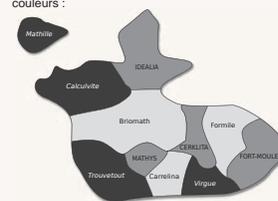
Accès gratuit à de nombreux outils de simulation et de modélisation.

DÉFI 4



#### Solutions

Le défi a plusieurs solutions. En voici une avec trois couleurs :



#### Pour aller plus loin

**Carte avec 1 couleur**  
C'est la configuration banale d'une carte avec une seule région. L'enseignant interroge les élèves :  
— Pouvez-vous trouver une carte d'une couleur qui contient plus d'une région ?  
Réponse attendue : Oui, une carte avec des îles.

**Carte avec 2 couleurs**  
Par exemple, une configuration de type **échiquier** : l'ajout de régions ne change pas le nombre de couleurs.

**Carte avec 3 couleurs**  
Pour trouver ce type de cartes, les élèves peuvent s'appuyer sur la configuration A.

**Carte avec 4 couleurs**  
Rechercher une carte avec 4 couleurs est une tâche plus complexe. Les élèves auront tendance à produire des cartes très complexes avant d'arriver à une configuration-réponse de ce type :



On observe ici que la région centrale nécessite une quatrième couleur. Il est intéressant de noter que cette carte n'a que quatre régions.

**Carte avec 5 couleurs et plus**  
Quelques élèves voudront sans doute poursuivre leur recherche d'une carte nécessitant 5 couleurs et plus, malgré la preuve que 4 couleurs suffisent (preuve aussi de l'effet pédagogique de ce défi 1). Tout en les encourageant dans leurs recherches, l'enseignant doit savoir que l'examen des cartes très complexes qu'ils produiront sera chronophage.

Tous les ouvrages de la collection iParcours bénéficient d'un **environnement numérique complet**



pour un usage individuel et collectif

## Quelle version numérique choisir ?

Selon les contraintes de l'établissement, son niveau d'équipement, l'état du réseau... choisissez VOTRE solution :

### Version en ligne

Accès aux pages des ouvrages et à leurs compléments numériques (dont les corrigés pour le professeur)

#### GRATUIT POUR TOUS

*adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier*

### Version multi-supports (abonnement annuel)

#### Profitez de solutions en ligne...

- ENT
- Pronote<sup>1</sup>

#### ...et de solutions locales hors ligne

- Tablettes : iOS, Android, Windows
- Ordinateur : PC, Mac
- Clé USB (clé non fournie, version portable<sup>2</sup>)

#### TARIF UNIQUE POUR TOUS

- *adoptants / non-adoptants de l'ouvrage papier*
- *Licence gratuite pour le professeur*
- *Minimum de commande : 20 licences par niveau*

Cahier : 0,90 € par élève  
Manuel : 1,90 € par élève  
P'tit Rusé : 0,90 € par élève

### Version ordinateur à durée illimitée

#### Optez pour une version locale

- DVD-rom ou téléchargement
- Clé USB (clé fournie, version portable<sup>2</sup>)

Logiciel monoposte (DVD-rom / téléchargement) : 30 €  
Logiciel site (DVD-rom / téléchargement) : 89 €  
Clé USB : 49 €

(1) **PRONOTE** 2017 (version hébergée)

Les professeurs accèdent sans authentification à l'ensemble des ressources numériques iParcours. Ils peuvent également envoyer dans le cahier de textes des élèves les liens vers les ressources de leur choix (exercices, aides, corrigés...).

(2) La version *portable* se lance depuis la clé, sans installation.