

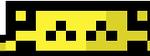
FICHE PEDAGOGIQUE

LE GRATTE-CIEL

Domaine : Numération

Notion : Calcul additif

Niveaux : CP au CE2



Le pitch

Dans un petit jeu d'arcade, guide Cloc pour réparer les panneaux d'ElectriCity en résolvant des calculs... Pour cela, tu devras être agile pour sauter de gratte-ciel en gratte-ciel.



Les objectifs

En cycle 2 (CP, CE1, CE2), les élèves sont amenés à manipuler les nombres, les décomposer et mettre en place des stratégies de calcul pour gagner en rapidité. C'est ce dernier point que travaille ce petit jeu. Le joueur doit réaliser des additions dont la somme est comprise entre 1 et 10 ou 1 et 20 selon le niveau.



Détail du jeu par niveau

Modalité des niveaux :

Le joueur doit choisir s'il souhaite travailler sur des calculs dont la somme est inférieure ou égale à 10 ou à 20. Dans les deux cas, il doit ensuite choisir un niveau de complexification (comprenant celle des niveaux précédents) :

Niveau 1 :

- nombres paires à droites et nombres impaires à gauche

Niveau 2 :

- un monstre temporise et complexifie l'accès aux résultat qu'il faut valider

Niveau 3 :

- deux monstres temporisent et complexifient d'accès au résultat qu'il faut valider

Il faut aider le personnage a réparer les écrans en validant le bon résultat. Pour cela, il doit monter dans les étages en effectuant des sauts. Lorsque le personnage touche un monstre (niveau 2 et 3) il redescend tous les étages et doit remonter.

C'est un jeu libre, sans limite de temps. Si le joueur se trompe, le résultat sélectionné change de couleur mais la partie continue sans pénalité.



Temps moyen : moins de 5 min
Disponible pour le cycle 3