

FICHE PEDAGOGIQUE

LA POURSUITE

Domaine : Calcul
Notion : décomposition additive/soustractive
Niveaux : CP au CE2



Le pitch

Va faire ton rapport à Pixeludo en calculant mentalement des décompositions additives et soustractives. Attention, tu risques peut-être de croiser de grosses bêtes !



Les objectifs

Pour calculer avec des nombres entiers, les élèves sont amenés à mémoriser des faits numériques, dont les tables d'addition et les structures additives (addition/soustraction). Ce jeu a pour but d'entraîner les élèves dans la mémorisation de ces connaissances.



Détail du jeu par niveau

Modalités par niveau :

Avant de débiter, le joueur doit choisir le type de décomposition qu'il souhaite réaliser :

Niveau 1 :

- jusqu'à 10
- uniquement des additions

Niveau 2 :

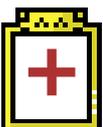
- jusqu'à 10
- additions et soustractions

Niveau 3 :

- jusqu'à 20
- uniquement des additions

Le voyage se déroule en 3 phases. Durant chacune d'elles, il faut satisfaire le monstre avec le bon calcul.

La bonne réponse s'affiche en vert et fait reculer le monstre. La mauvaise s'affiche en rouge et le fait avancer. Les bonnes réponses non sélectionnées s'affichent en jaune. Si le monstre arrive jusqu'au vaisseau, la partie recommence.



Temps moyen : environ 5 min
Version cycle 3 : multiplication ou division par 10; 100; 1000