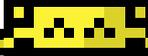


# FICHE PÉDAGOGIQUE

## LA POURSUITE

Domaine : Calcul  
Notion : multiplication/division par 10; 100; 1000  
Niveaux : CM1 / CM2



### Le pitch

Va faire ton rapport à Pixeludo en calculant mentalement multiplications et divisions par 10; 100 ou 1000. Attention, tu risques peut-être de croiser de grosses bêtes !



### Les objectifs

Au cycle 3, il est demandé aux élèves de maîtriser des procédures élémentaires de calcul dont multiplier et diviser des nombres entiers et décimaux par 10; 100 ou 1000. Ce jeu cherche à entraîner les élèves dans la mémorisation et l'automatisation 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 :

#### Niveaux 1 :

- uniquement des multiplications
  - avec des nombres entiers
  - avec des nombres décimaux

#### Niveau 2 :

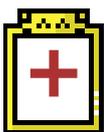
- uniquement des divisions
- avec des nombres entiers et des décimaux

#### Niveau 3 :

- divisions et multiplications
- avec des nombres entiers et des décimaux

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

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 2 : décomposition additive/soustractive