

FICHE PÉDAGOGIQUE

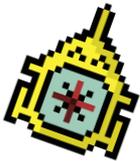
LES TOTEMS

Domaine : Calcul
Notion : Compléments à dix
Niveaux : CP au CE2



Le pitch

Explore la jungle et répare les totems en additionnant des fractions pour trouver le fabuleux trésor de Carambrouille... Si tu trouves une clé, garde la précieusement. Attention, c'est un vrai labyrinthe !



Les objectifs

Au cycle 2, les compléments à 10 sont appris dans le but de faciliter le calcul mental. L'objectif pédagogique est ici d'aider à la mémorisation de ces faits numériques.



Détail du jeu par niveau

Modalité des niveaux :

Le joueur doit choisir un des trois niveaux de complexification proposés :

Niveau 1 :

- Affichage de la représentation des unités sous l'écriture chiffrée

Niveau 2 :

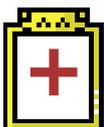
- Délais d'affichage de la représentation des unités sous l'écriture chiffrée

Niveau 3 :

- Affichage de la représentation des unités sous l'écriture chiffrée après le clic de réponse

Le jeu se déroule dans une jungle où il faut trouver un trésor. Pour trouver la clé qui ouvre le coffre au trésor, il faut parcourir 12 salles accueillant chacune une addition égale à 10. Pour valider une salle, il faut trouver le bon complément.

C'est un jeu sans chronomètre. En cas d'erreur, de nouvelles propositions sont faites pour résoudre l'énigme posée. A la fin du jeu, un récapitulatif des douze calculs effectués est donné pour mieux comprendre le travail fait.



Temps moyen : 5 min
Version cycle 3 : les fractions