

FICHE PÉDAGOGIQUE

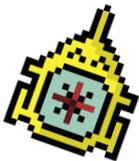
LES TOTEMS

Domaine : Calcul
Notion : Fractions
Niveaux : CM1 et CM2



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

L'introduction des connaissances liées aux fractions et aux nombres décimaux se fait au cycle 3. C'est pour cela que nous proposons ce jeu pour les classes de CM1 et CM2. L'objectif pédagogique est ici de résoudre un problème additif avec des fractions. Diverses représentations de fractions sont ici proposées comme des formes circulaires ou rectangulaires, une écriture décimale ou fractionnaire.



Détail du jeu par niveau

Modalité des niveaux :

Pour trouver la clé qui ouvre le coffre au trésor, il faut parcourir 12 salles accueillant chacune un calcul de fractions. Trois niveaux de complexification sont proposés :

Niveau 1 :

- Calcul additif de fractions égales à 1

Niveau 2 :

- Calcul additif de fractions inférieures ou égales à 1
- Amorce de l'affichage des représentations de fractions en différé
- Dénominateur différent possible
- Probabilité de chance plus importante d'avoir une somme inférieure à 1 qu'égale à 1

Niveau 3 :

- Calcul additif de fractions inférieures, supérieures ou égales à 1
- Affichage des représentations de fractions en différé plus important
- Dénominateur différent possible
- Probabilité de chance plus importante d'avoir une somme supérieure ou inférieure à 1 qu'égale à 1



Détail du jeu par niveau - suite

Pour valider une salle, il faut trouver la fractions correspondant au résultat de l'addition ou la fraction manquante à l'addition pour obtenir le résultat demandé. 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 2 : les compléments à dix