

# FICHE PÉDAGOGIQUE

## LE TABLEAU DE BORD

Domaine : Numération  
Notion : Nommer, lire des nombres entiers  
Niveaux : CP au CE2



### Le pitch

Pour aider Pixeludo à restaurer la liaison avec l'ordinateur de bord, le joueur va devoir faire appel à ses connaissances numériques. Pour cela, il doit cliquer sur le nombre correspondant à ce que le capitaine va lui dicter et/ou écrire.



### Les objectifs

En parallèle de l'apprentissage de la comptine numérique, les élèves de cycle 2 sont amenés à travailler les diverses représentations des nombres. Dans ce jeu, les joueurs pourront s'exercer à passer de l'écriture en chiffres, en lettres ou à l'oral au travers des différents niveaux choisis. Chacun de ces niveaux se compose de 16 paliers à résoudre à partir d'un tableau pouvant aller de 0 à 99.



### Détail du jeu par niveau

#### Modalité des niveaux :

Il faut dans un premier temps choisir la modalité de travail :

- oral : les nombres sont lus
- écrit : les nombres sont écrits
- multimodal : les nombres sont lus et écrits
- entraînement : les nombres sont écrits et lus une fois que le joueur clique sur le nombre de son choix

#### Niveau 1 :

- de 0 à 10

#### Niveau 4 :

- de 60 à 99

#### Niveau 2 :

- de 0 à 20

#### Niveau 5 :

- de 0 à 99

#### Niveau 3 :

- de 0 à 59



Temps moyen : moins de 5 min  
Mode entraînement : OUI