

# FICHE PEDAGOGIQUE

## LE LABYRINTHE

Domaine : Calcul  
Notion : Itération de suites additives  
Niveaux : CP au CM2



### Le pitch

Pixeludo s'est perdu dans un tombeau de la forêt de Carambouille. Aide-le à éviter le monstre ou à gagner face à lui grâce à ses super-pouvoirs !

### Les objectifs



Au cycle 2, les élèves travaillent le calcul par itération. Cette activité est dans un premier temps sans difficulté calculatoire mais permet de construire le sens de la multiplication. Le jeu propose ici de travailler l'itération de suites.



### Détail du jeu par niveaux

Le joueur, dans la peau de Pixeludo, se retrouve dans un labyrinthe où il doit échapper à un monstre. Pour pouvoir attaquer le monstre, Pixeludo doit se transformer en Pixelman en accumulant 3 bonnes réponses. A chaque attaque où il touche le monstre, Pixelman fait perdre une vie au monstre. Le premier qui n'a plus de vie gagne.

Avant de commencer, le joueur doit choisir le saut qu'il veut réaliser puis le niveau de difficulté :

- itération d'une suite de 1 en 1 / 2 en 2 / 5 en 5
  - niveau 1 : départ de 0
  - niveau 2 : départ de 50
  - niveau 3 : départ de 130
- itération d'une suite de 10 en 10
  - niveau 1 : départ de 10
  - niveau 2 : départ de 100
  - niveau 3 : départ de 570



## Détail du jeu par niveaux - suite

- itération d'une suite de 25 en 25
  - niveau 1 : départ de 25
  - niveau 2 : départ de 275
  - niveau 3 : départ de 850
- itération d'une suite de 50 en 50
  - niveau 1 : départ de 50
  - niveau 2 : départ de 650
  - niveau 3 : départ de 950
- itération d'une suite de 250 en 250
  - niveau 1 : départ de 250
  - niveau 2 : départ de 2750
  - niveau 3 : départ de 8500

Chaque niveau comprend des spécificités qui lui sont propres :

- niveau 1 :
  - le joueur commence avec 5 vies
  - le monstre commence avec 1 vie
  - 1 bonne réponse suffit pour passer en Pixelman et attaquer le monstre
  - vitesse du monstre : lente
- niveau 2 :
  - le joueur commence avec 5 vies
  - le monstre commence avec 4 vies
  - il faut 3 bonnes réponses pour passer en Pixelman et attaquer
  - vitesse du monstre : moyenne
- niveau 3 :
  - le joueur commence avec 5 vies
  - le monstre commence avec 5 vies
  - il faut 3 bonnes réponses pour passer en Pixelman et attaquer
  - vitesse du monstre : rapide



**Temps moyen : 5 à 10 min**  
**Astuce : anticiper et maintenir appuyé la flèche pour tourner au bon moment**