

# FICHE PEDAGOGIQUE

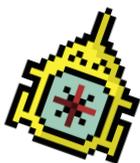
## LES FACTURES

Domaine : Numération  
Notion : Reconnaissance des unités de numération  
Niveaux : CP au CM2



### Le pitch

Pixeludo doit payer les factures mais il a besoin d'aide pour s'en sortir. En observant les tickets de cantine qui passent sur le tapis roulant, le joueur va devoir cliquer sur ceux correspondant au rang du chiffre indiqué. Attention, le tapis peut aller vite !



### Les objectifs

Dans la construction des relations entre les nombres, les élèves travaillent sur les unités de numération (entiers puis décimaux) et les rangs des chiffres dans les nombres. Partant de l'unité, ils apprennent à construire la dizaine puis successivement complètent la classe des unités simples, des milliers etc. L'objectif du jeu "les factures" est d'aider à l'automatisation de la reconnaissance du rang d'un chiffre donné.



### Détail du jeu par niveau

Le joueur choisi dans un premier temps l'ordre de grandeur sur lequel il souhaite travailler :

- jusqu'à 99                    les dizaines et les unités
- jusqu'à 999                la totalité de la classe des unités simples
- jusqu'à 9 999            les unités de mille et la classe des unités simples
- jusqu'à 99 999        les dizaines et unités de mille et la classe des unités simples
- jusqu'à 999 999        la totalité de la classe des milliers et des unités simples

Le but du jeu est de marquer le plus de points en trois manches (1min30 chacune) pour obtenir des étoiles. Pour cela, le joueur peut décider des modalités de jeu en :

- modulant la vitesse de défilement
  - 1 défilement très lent
  - 2 défilement plus rapide
  - 3 défilement fluide et rapide
  - 4 reconnaissance immédiate
- mettant en pause le défilement des étiquettes sur le tapis (le temps lui n'est pas stoppé)



## Détail du jeu par niveau - suite

En cas de bonne réponse, le joueur gagne 2 points mais il n'en perd qu'1 lorsqu'il se trompe.

Les bonnes réponses sont triées en vert, les mauvaises en rouge et les bonnes réponses non sélectionnées par le joueur sont jaunes en fin de tapis.

En cas de 3 réponses consécutives erronées, le tapis roulant se met en pause et repart de la vitesse 1 lorsque le joueur relance.

Le joueur peut faire vocaliser le rang recherché.

Dans l'aide du jeu, le joueur trouvera un tableau de remise en mémoire des rangs comme celui ci-dessous. Sur la page suivante, vous trouverez une version imprimable.

Milliers			Unités		
C	D	U	C	D	U



Temps moyen : 5 min  
Vocalisation : OUI

Milliers			Unités		
C	D	U	C	D	U

---

Milliers			Unités		
C	D	U	C	D	U

---

Milliers			Unités		
C	D	U	C	D	U