

FICHE PEDAGOGIQUE

LA TAMBOUILLE

Domaine : Grandeurs et mesures

Notion : résoudre des problèmes impliquant des masses et contenances

Niveaux disponibles : CP au CM2



Le pitch

Le chef Koq a besoin d'aide pour réaliser le repas de l'équipage. Il faut donc l'aider à faire une recette. Pour cela, il va falloir suivre les étapes, maîtriser les quantités et parfois faire des conversions et des calculs, mais aussi couper, mélanger et saupoudrer !



Les objectifs

Les notions de grandeurs sont abordées au cours des différents cycles, en lien avec les techniques opératoires. Pour le cycle 3, en résolution de problèmes mathématiques, les élèves sont amenés à recourir simultanément à différentes unités de mesure et de conversion. En s'appuyant sur de vraies recettes de cuisine, les élèves travaillent autour de situations connues les additions et multiplications de masses et de contenances réelles.



Détail du jeu par niveau

Le jeu se compose de 8 niveaux. Le niveau 5 est une passerelle entre les cycles. Les niveaux 6 à 8 quant à eux s'adressent particulièrement au cycle 3. Chaque niveau reprend les connaissances travaillées dans les niveaux précédents. Chaque niveau est composé de 6 étapes entrecoupées de mini-jeux dynamiques sans calculs ou conversions.

Niveau 5 :

- Contenances : L, dL et mL / Masses : kg et g
- Calculs additif et multiplicatif
- Nombres entiers

Niveaux 6 et 7 :

- Calcul additif
- Nombres décimaux

Niveau 8 :

- Calculs additif et multiplicatif
- Nombres décimaux



Détail du jeu par niveau - suite

Pour chaque niveau, les élèves ont la possibilité de cliquer sur le livre de recette en haut à gauche pour se situer dans la recette et pour avoir une oralisation de celle-ci.

Dans l'aide disponible en haut à droite, à la suite des indications de jeu habituelles, les joueurs ont accès à un tableau de conversion fixe pour se remémorer les égalités. Un tableau similaire est disponible ci-après et peut être imprimé/plastifié en appui du travail sur ordinateur.

En cas d'erreur, Koq apparait pour notifier cette dernière. Au bout de trois erreurs, le nombre d'éléments attendus sur le plan de travail apparait et les réponses correctes déjà données restent fixées. Si les difficultés persistent, le chef Koq indique les réponses attendues en les faisant clignoter.

A la fin du jeu, après les félicitations du chef, l'élève peut consulter les conversions qu'il a réalisées durant la partie.



Dans chaque niveau, en plus des problèmes de masses et contenances, le joueur est amené à réaliser des mini-jeux dynamiques :

- Découper : des aliments tombent et doivent être tranchés d'un coup de couteau. Attention à la toque du chef !
- Mélanger : il faut bien touiller pour homogénéiser le tout.
- Cuire : le plat est dans le four, mais il faut doser la cuisson en plaçant correctement le thermostat.

Temps moyen : 10 min
Oralisation de la recette : OUI



$$1 \text{ kg} = 1000 \text{ g}$$

$$0,001 \text{ kg} = 1 \text{ g}$$



kg			g



$$1 \text{ L} = 100 \text{ cL}$$

$$0,01 \text{ L} = 1 \text{ cL}$$

$$1 \text{ L} = 1000 \text{ mL}$$

$$0,001 \text{ L} = 1 \text{ mL}$$



L		cL	mL