

FICHE PÉDAGOGIQUE

L'ARNAQUE

Domaine : Résolution de problèmes mathématiques

Notion : Calcul additif

Niveaux : CP au CM2



Le pitch

Aide Pixeludo à racheter son équipement ! Paye la bonne somme à Arnacus l'arnaqueur. Pixeludo aura peut-être une chance de retrouver son pantalon !

Les objectifs



L'objectif de ce jeu est de permettre aux élèves d'appliquer les calculs additifs à des situations inhabituelles. L'unité économique proposée oblige notamment les élèves à être dans le fait numérique et l'abstraction et à s'éloigner du réel. L'objectif est aussi d'amener les élèves à réaliser des calculs additifs à plusieurs étapes. Il s'agira pour certains de mobiliser des techniques opératoires pour plus de rapidité.

Détail du jeu par niveau



Modalités par niveau :

Avant de débiter, le joueur doit choisir s'il souhaite travailler avec des sommes:

- 1 --> inférieures ou égales à 3
- 2 --> inférieures ou égales à 5
- 3 --> inférieures ou égales à 10
- 4 --> supérieures à 10

Le joueur devra réussir 5 manches. Pour chacune d'elles, Arnacus donne une liste d'articles qui s'affiche sur la droite. Cette liste peut être dépliée ou cachée.



Temps moyen : 5 à 10 min
Chronométrage : Non