

FICHE PÉDAGOGIQUE

L'HYPERVITESSE

Domaine : Calcul
Notion : Calcul additif
Niveaux : CP au CM2



Le pitch

Aide Pixeludo à passer en Hypervitesse ! Résous, grâce au calcul mental, les opérations des cristaux énergétiques. Accroche bien ta ceinture, ça décoiffe !

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 :

Le joueur doit dans un premier temps décider des calculs qu'il veut réaliser. Pour chacun, il peut décider d'additionner, soustraire ou additionner et soustraire. Suite à cela, il devra choisir l'ordre de grandeur de ces calculs :

additionner, soustraire, additionner et soustraire 1 et 2;3;4 et 5 :

- jusqu'à 20
- jusqu'à 50
- jusqu'à 99
- jusqu'à 999

additionner, soustraire, additionner et soustraire 6;7;8 et 9 et 11 :

- jusqu'à 50
- jusqu'à 99
- jusqu'à 999

En se déplaçant avec les flèches, le joueur doit placer le vaisseau sous le résultat qui vient à lui. Les réponses fausses deviennent rouges et diminuent la jauge d'hypervitesse. La bonne réponse s'affiche en vert et fait augmenter la jauge jusqu'à atteindre l'hypervitesse et terminer le jeu.



Temps moyen : 5 à 10 min
Utilisation des flèches clavier : Oui