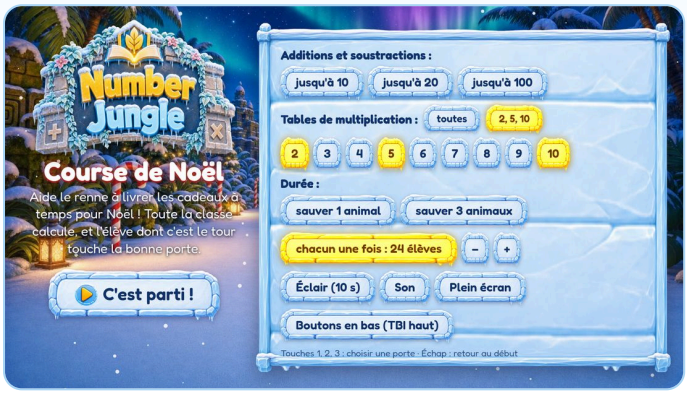
# Course de Noël

**Jeu de maths pour toute la classe au TBI · Guide pour l'enseignant**

Un renne livre les cadeaux de Noël et sauve en chemin les animaux de la Jungle des nombres. La classe l'aide : un calcul apparaît, tout le monde calcule de tête, et un élève touche au tableau la porte avec le bon résultat. On s'entraîne sur ce qui a déjà été vu en classe. De 5 à 15 minutes, sans préparation.




Départ : thème et durée




Un élève touche la porte

## Pour commencer

1. Extraire le fichier ZIP (clic droit → « Extraire tout »).
2. Double-cliquer sur le fichier HTML. Il s'ouvre dans le navigateur (Edge, Chrome, Firefox ou Safari) et fonctionne sans internet, sans inscription et sans installation.
3. Choisir le thème et la durée, toucher « Plein écran » (ou F11) puis « C'est parti ! ».

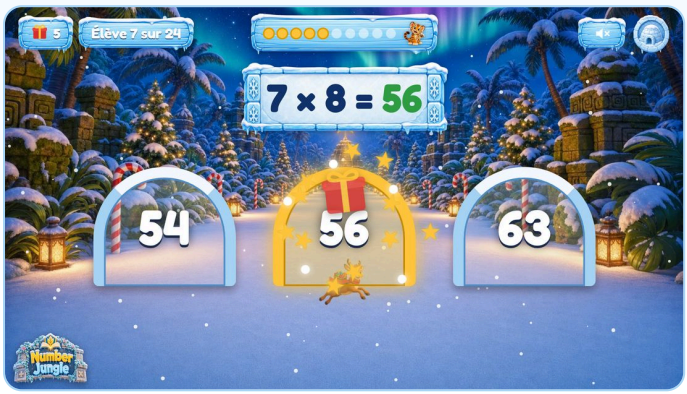
## Les réglages

- **Additions et soustractions:** jusqu'à 10, jusqu'à 20 (avec et sans passage de la dizaine) ou jusqu'à 100 (dizaines, deux chiffres ± un chiffre, deux chiffres ± dizaines). Toujours mélangées.
- **Tables de multiplication:** toucher une ou plusieurs tables de 2 à 10 ; « toutes » et « 2, 5, 10 » en raccourci. Avec une seule table, 1 × n et 10 × n apparaissent aussi.
- **Durée:** « sauver 1 animal » (10 bonnes réponses, environ 5 minutes), « sauver 3 animaux » (environ 15 minutes) ou « chacun une fois » : régler le nombre d'élèves avec – et +, chaque élève passe exactement une fois.
- **Éclair:** 10 secondes par calcul, pour les classes déjà à l'aise. Sans éclair, pas de chrono.
- **Son:** des sons doux pour les bonnes réponses ; au départ le son est coupé.
- **Boutons en bas:** pour les tableaux placés haut : les réponses apparaissent aussi en grands boutons en bas de l'écran, à portée des plus petits.

Jungle des nombres · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratuit pour la classe et la maison · CC BY-NC 4.0 · Police : Fredoka (SIL Open Font License)

## Déroulement d'une partie

- Juste : le renne saute à travers la porte et un cadeau s'envole vers le compteur.
- Faux : la bonne porte s'allume, puis le calcul suivant arrive. Le calcul manqué revient deux à quatre calculs plus tard. Pas de son d'erreur, pas de points en moins, et c'est au tour de l'élève suivant.
- Toutes les 10 bonnes réponses, un animal est sauvé : bébé tigre, singe, éléphanteau, grenouille, perroquet, toucan, tortue, axolotl. « Rejouer » continue avec l'animal suivant.
- Au clavier : 1, 2, 3 (ou ←, ↓, →) choisissent une porte, Échap revient au début.




Juste : à travers la porte !




Un animal est sauvé

## Idées pour la classe

- Tout le monde montre : avant que l'élève au tableau touche, tous montrent avec 1, 2 ou 3 doigts la porte qu'ils choisiraient. Ainsi, toute la classe calcule vraiment.
- Un coup de pouce : l'élève au tableau peut demander l'aide d'un camarade.
- En rituel : chaque matin de l'Avent, une petite partie avec 1 animal, par exemple avec la table de la semaine.
- Deux équipes : côté fenêtre et côté porte envoient à tour de rôle un élève au tableau ; les animaux sauvés sont à tout le monde.
- En fin de séance : « chacun une fois » comme moment commun avant les vacances.

## Bon à savoir

- Un seul fichier HTML : fonctionne hors ligne sur TBI, vidéoprojecteur avec ordinateur ou tablette. Au doigt, au stylet ou à la souris.
- Aucune donnée, aucun cookie, aucune publicité, aucune connexion internet. Rien n'est enregistré à la fermeture.
- Si le jeu n'est pas en plein écran, appuyer sur F11. Sur les tableaux 4:3, une bande sombre reste en haut, le jeu est en bas.

### Continuer à la maison

À la fin d'une partie, le jeu affiche un code QR vers Jungle des nombres, le jeu de maths avec le renne et ces animaux : gratuit, sans publicité, sans achats, pour Android, iPhone et iPad. Pratique pour un mot aux parents avant les vacances.

Jungle des nombres · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratuit pour la classe et la maison · CC BY-NC 4.0 · Police : Fredoka (SIL Open Font License)