

1 tape - "Run"
PLANETE BASE

NOTICE PEDAGOGIQUE

Copyright LORICIELS JUIN 85

Tous droits de reproduction, de traduction et de location pour le logiciel et ce manuel réservés pour tous pays.

PLANETE BASE est un jeu éducatif s'adressant principalement à des enfants du Cours Préparatoire ou du Cours Élémentaire 1.

Ce logiciel peut cependant être utilisé dès la Maternelle auprès d'enfants disposant d'une **bonne coordination manuelle**. Il sera également utilisé avec profit pour le **rattrapage**, notamment auprès d'enfants ayant des difficultés à maîtriser la **numération**.

Enfin les enfants plus âgés, les adolescents, et même les adultes trouveront plaisir à manipuler **PLANETE BASE** qui, indépendamment de ses vertus éducatives, est aussi un jeu particulièrement attrayant.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

PLANETE BASE poursuit deux objectifs pédagogiques différents quoique liés :

- l'aide à l'apprentissage de la **numération**,
- une initiation aux manipulations des **bases**.

L'aide à l'apprentissage de la numération constitue l'objectif essentiel de **PLANETE BASE**. Ce jeu s'appuie sur les éléments théoriques et la progression définis par les chercheurs de l'équipe **ERMEL** (*) dans le cadre de l'**Institut National de la Recherche Pédagogique**.

Tout au long des activités proposées aux élèves, l'équipe ERMEL insiste sur les échanges, les jeux d'échanges, et les groupements.

Dans cette optique, **PLANETE BASE** est un jeu d'échanges. Son but est **d'entraîner les enfants à des activités d'échanges régies par des règles**.

A partir du comptage d'éléments ayant une valeur différente (les pommes) symbolisée par des couleurs, **PLANETE BASE** propose une représentation de la valeur de la récolte en utilisant un système de numération de position dont l'enfant peut visualiser les effets.

Le second objectif de **PLANETE BASE** est l'entraînement aux manipulations des bases. A cet effet, le programme comporte trois niveaux qui s'ajustent automatiquement, mais qui peuvent être également pré-réglés :

- au niveau 1, le jeu propose simplement d'effectuer des échanges en bases.
- au niveau 2, une seule récolte ne suffit plus à terminer le jeu ; l'enfant expérimente intuitivement la notion d'addition de base.
- au niveau 3, un percepteur réclame une taxe calculée de façon à ce que le joueur soit obligé de défaire un des échanges réalisés ; c'est la notion de soustraction en base qui est abordée.

CONSEILS D'UTILISATION :

- **PLANETE BASE** est un logiciel d'entraînement par le jeu, et non un logiciel d'apprentissage. En tant que tel, il ne saurait remplacer un véritable enseignement sur la matière. Il sera donc proposé utilement **en complément** ou en préparation d'un cours.

— **PLANETE BASE** donne en fin de partie un nombre représentant la valeur de la récolte effectuée. Pour éviter les confusions, ce nombre doit être lu chiffre par chiffre :

101 se lira "un-zéro-un", et non "cent un".

- La meilleure exploitation du jeu repose sur une utilisation collective : il y a intérêt à faire jouer plusieurs élèves sur la même base de façon à pouvoir leur demander de **noter** leurs résultats, et à leur faire **comparer** les valeurs de leurs récoltes.
- L'enseignant fera utilement remarquer que suivant les bases, un même nombre n'exprime pas une cueillette de la même importance.
- Le programme débute automatiquement par les petites bases (base 2). Il y a intérêt à respecter cette progression qui permet de mieux visualiser la façon dont se font les échanges (les échanges interviennent à une plus grande fréquence dans les petites bases).

(*) On consultera avec profit : **Apprentissages mathématiques à l'école élémentaire - cycle préparatoire** de l'Institut National de la Recherche Pédagogique - ERMEL, édition SERMAP/OCDL.