PROPOS PÉDAGOGIQUE

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! est une histoire riche en rebondissements qui allie pédagogie, créativité et divertissement tout en mettant en pratique les notions fondamentales enseignées au CE1. Cette aventure extraordinaire aborde des matières telles que les mathématiques, le français et les sciences dans un environnement interactif. L'enfant est plongé dans différentes situations qui mettent en jeu ses compétences :

- Compréhension et résolution de problèmes
- Expression personnelle et créativité
- Défis ludiques et captivants de type arcade

Les activités proposées dans *En route pour de fromagesques aventures !* s'intègrent tout naturellement dans le déroulement de l'histoire. En arrivant au terme d'une activité, l'enfant apporte aux personnages une solution au problème concret auquel ils étaient confrontés. Il peut ainsi poursuivre l'aventure à son propre rythme, en faisant appel à ses connaissances et à son imagination pour aider Lapin Malin et Sam le Lion à atteindre leur objectif.

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! sollicite les aptitudes, les préférences et les acquis des élèves du CE1 dans toute leur diversité, en présentant les informations sous différentes formes : dialogue, texte écrit, chanson et illustration.

Adaptation automatique du niveau

Les activités proposées dans *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* comportent trois niveaux de difficulté croissante. Ces activités exigent la mise en œuvre de différentes compétences de la part de l'enfant : celles-là mêmes qu'il est censé acquérir dans sa première année de cours élémentaire.

Chaque activité sollicite une même compétence avec des degrés de difficulté divers. Le premier niveau implique des notions et opérations simples ; la complexité s'accroît avec les niveaux 2 et 3 qui introduisent un vocabulaire plus élaboré, des problèmes de difficulté supérieure et un plus grand nombre de variables à prendre en compte.

Toutes les activités commencent par défaut au niveau 1. Au fur et à mesure de la progression de l'enfant dans une activité spécifique, le programme tient compte de ses réponses pour déterminer s'il convient de maintenir le niveau de difficulté en cours ou de passer automatiquement au niveau supérieur. Le niveau de difficulté ne s'applique pas au jeu dans sa globalité, mais diffère d'une activité à l'autre. L'enfant peut ainsi travailler dans chaque activité avec un niveau qui correspond réellement à ses

compétences. Il est également possible d'ajuster manuellement le niveau de difficulté à l'aide des options du programme (voir *Accès aux options du programme*).

Activités — Concepts et objectifs pédagogiques

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! propose sept activités distinctes qui permettent aux élèves du CE1 de mettre en œuvre et de consolider leurs acquis. Ces activités mettent l'accent sur la pratique des mathématiques, du français et des sciences, et sur le développement de la créativité. Les compétences sollicitées reposent sur les notions pédagogiques abordées en CE1. Au cours de son périple, l'enfant visite deux lieux différents : l'île du Mont PâteMolle et l'île du Mont MeuleDeGruyère. L'aventure se termine par un jeu de type arcade qui se déroule au-dessus de l'île du Mont MeuleDeGruyère.

Activité	**Objectifs ou compétences sollicitées**
Le Mur de lettres	Orthographe et conscience phonétique
Fondue de mots	Identification de synonymes et de contraires ; reconstitution de mots composés
Calculemmental	Addition et soustraction avec ou sans retenue ; opérations à trous
Insectes à construire	Apprentissage des différentes parties du corps des insectes ; utilisation d'un schéma comme source d'informations ; enrichissement du vocabulaire
Chasse aux nombres dans la grotte	Identification de nombres pairs et impairs ; comparaison de valeurs numériques ; identification de suites numériques liées à des progressions arithmétiques
Le Labyrinthe de la lecture et du temps	Lecture et grammaire ; lecture de l'heure ; résolution de problèmes logiques ; reconnaissance de formes géométriques ; identification de valeurs résultant de différentes combinaisons monétaires
La bataille de fractions	Initiation aux fractions

L'ÎLE DU MONT PÂTEMOLLE

L'île du Mont PâteMolle est le théâtre de quatre activités : le Mur de lettres, Fondue de mots, Calculemmental et Insectes à construire.

Dans Le Mur de lettres, l'enfant réinvestit et consolide ses acquis en orthographe, et développe sa conscience phonétique. Il doit choisir des lettres ou des combinaisons de lettres et les placer au bon endroit pour former correctement les mots qu'il entend. L'activité met en scène consonnes et voyelles simples ou complexes.

Objectifs ou compétences sollicitées : *orthographe et conscience phonétique*

Niveau 1	Mots de 4 à 7 lettres avec consonnes et voyelles simples ou complexes. Les lettres sont groupées pour faciliter l'identification des sons.
Niveau 2	Mots de 4 à 7 lettres. Les lettres sont pratiquement toutes présentées isolément. Les intrus sont facilement identifiables.
Niveau 3	Mots de 5 à 7 lettres plus complexes sur le plan phonétique. Les lettres sont pratiquement toutes présentées isolément. Les intrus peuvent porter à confusion tant sur le plan phonique que graphique.

L'acquisition de vocabulaire nouveau joue un grand rôle dans le développement de la lecture et de l'expression écrite. Dans Fondue de mots, l'enfant enrichit son vocabulaire en identifiant des synonymes et des contraires usuels. Il doit en outre rechercher des paires de mots susceptibles d'être associés pour former des mots composés (avec ou sans trait d'union). L'aspect ludique de l'activité (du type jeu d'arcade) constitue une motivation supplémentaire.

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de synonymes et de contraires ; reconstitution de mots composés*

Niveau 1	Identification de paires de mots contraires
Niveau 2	Identification de paires de mots synonymes
Niveau 3	Reconstitution de mots composés (avec ou sans trait d'union)

Dans Calculemmental, l'enfant exerce ses compétences en mathématiques en créant et en calculant des additions et des soustractions avec ou sans retenue. Cette activité laisse une part de liberté à l'enfant dans la mesure où il existe plusieurs possibilités pour reconstituer les 3 opérations proposées.

L'enfant doit relever un défi de taille : compléter des opérations à trous. Cet exercice permet à l'enfant d'envisager les additions et les soustractions sous différents angles.

Objectifs ou compétences sollicitées : *addition et soustraction avec ou sans retenue ; opérations à trous*

Niveau 1	Additions et soustractions avec des nombres compris entre 1 et 15 ; sommes ou différences inférieures ou égales à 15 ; 5 trous maximum
Niveau 2	Additions et soustractions de nombres à 2 chiffres ; sommes ou différences inférieures ou égales à 99 ; 6 trous maximum
Niveau 3	Additions et soustractions de nombres à 2 chiffres avec retenue ; sommes ou différences inférieures ou égales à 99 ; 7 trous maximum

L'activité Insectes à construire présente la structure physique des insectes et constitue une introduction aux sciences naturelles. L'enfant découvre les caractéristiques communes à l'ensemble des insectes et applique ce qu'il vient d'apprendre. Confronté à un vocabulaire et à des concepts nouveaux, l'enfant est invité à créer, à partir d'illustrations représentant les différentes parties du corps d'un insecte, des représentations d'insectes existants. À chaque image est associée une carte d'identité de l'insecte qui peut être imprimée. Cette activité offre également un mode créatif qui permet à l'enfant de concevoir et d'imprimer des images d'insectes tout droit sortis de son imagination.

Objectifs ou compétences sollicitées : *apprentissage des parties constituant le corps des insectes ; lecture de schémas ; enrichissement du vocabulaire*

Cette activité propose un seul niveau de difficulté.

L'ÎLE DU MONT MEULEDEGRUYÈRE

L'île du Mont MeuleDeGruyère propose deux activités : Chasse aux nombres dans la grotte et Le Labyrinthe de la lecture et du temps. L'activité finale, La bataille de fractions, se déroule dans le ciel au-dessus de l'île.

Dans Chasse aux nombres dans la grotte, l'enfant identifie des suites numériques et compare des valeurs dans le cadre d'un jeu d'arcade très rapide. L'activité l'oblige parfois à prendre en considération deux critères pour l'identification des cibles. Le style arcade favorise la coordination visuo-motrice tout en poussant l'enfant à prendre des décisions rapides.

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de nombres pairs et impairs ; comparaison de valeurs numériques ; identification de suites numériques liées à des progressions arithmétiques*

Niveau 1	Identification de nombres pairs et impairs
Niveau 2	Identification de nombres pairs et impairs supérieurs ou inférieurs à un nombre donné
Niveau 3	Comptage par ajout d'une valeur constante comprise entre 2 et 5, nombre de départ variable

Le Labyrinthe de la lecture et du temps fait appel à diverses compétences tout en invitant l'enfant à se servir des indices qui lui sont fournis pour avancer. Sur son chemin, l'enfant trouve des portes verrouillées qui constituent autant de défis éducatifs à relever. Certaines portes l'obligent à réfléchir aux mécanismes du langage écrit pour construire des phrases grammaticalement correctes. Chaque phrase est en elle-même une énigme à laquelle l'enfant doit répondre en sollicitant d'autres aptitudes, telles que l'identification de formes géométriques ou le calcul de valeurs monétaires. D'autres portes permettent à l'enfant de s'exercer à lire l'heure et à établir des comparaisons entre des horloges numériques et analogiques.

Objectifs ou compétences sollicitées : *lecture et grammaire ; lecture de l'heure ; résolution de problèmes logiques ; reconnaissance de formes géométriques ; identification de valeurs résultant de différentes combinaisons monétaires*

Lecture :

Niveau 1	Construction de phrases de 5 à 9 mots
Niveau 2	Construction de phrases de 6 à 9 mots avec 1 à 2 mots intrus
Niveau 3	Construction de phrases de 7 à 9 mots avec 2 à 3 mots intrus

Heure :

Niveau 1	Lecture de l'heure par incréments d'1 heure
Niveau 2	Lecture de l'heure par incréments de 15 minutes
Niveau 3	Lecture de l'heure par incréments de 5 minutes

La bataille de fractions est une activité captivante du type arcade, qui permet à l'enfant de s'initier aux fractions de façon visuelle et concrète. Des formes géométriques sont divisées en parts dont certaines sont grisées pour représenter la relation qui s'établit entre un tout et ses parties constitutives. En tirant sur les formes géométriques qui correspondent à des fractions données, l'enfant est en outre amené à développer sa perception spatiale par la comparaison des différentes possibilités de division de figures en parts égales.

Objectifs ou compétences sollicitées : initiation aux fractions

Niveau 1	Moitiés, tiers, quarts, cinquièmes et sixièmes
Niveau 2	Identification de fractions simples constitutives d'un tout — 2 formes géométriques
Niveau 3	Identification de fractions plus complexes constitutives d'un tout — jusqu'à 4 formes géométriques

L'ATELIER CRÉATIF

Par la musique et les activités artistiques en général, l'enfant exerce son imagination et construit ses apprentissages de manière originale, en accord avec sa personnalité. Il développe ainsi différents moyens de s'exprimer et d'appréhender le monde qui l'entoure.

L'atelier créatif propose trois activités : Crée un calendrier !, Peins une image ! et Fais de la musique !

En créant ses propres calendriers, l'enfant se familiarise avec le temps, les saisons, les mois de l'année et les jours de la semaine. L'activité Crée un calendrier ! favorise son repérage dans le temps (par la planification de son emploi du temps) et le sensibilise aux conditions météorologiques (par l'observation et la symbolisation). Il a en outre la possibilité d'enrichir son vocabulaire en personnalisant différents décors à l'aide de vignettes représentant des plantes et des animaux.

Dans Peins une image !, l'enfant s'exprime en dessinant, construit des mots à l'aide de tampons représentant les lettres de l'alphabet, et joue avec des nombres et des formes géométriques. Cette activité stimule en outre la coordination visuo-motrice (œil/main) et améliore l'habileté de l'enfant. L'enfant peut aussi mélanger des couleurs et même en inventer de nouvelles pour agrémenter ses créations.

Fais de la musique ! permet à l'enfant de s'essayer à la création musicale. Il peut constituer ses propres morceaux musicaux en cliquant sur les touches du piano ou en faisant glisser des notes (rondes, blanches, noires ou pauses) sur la portée. L'enfant peut comparer les sons produits par différents instruments et renforcer ses capacités d'écoute.