



COMMUNIQUE DE PRESSE
Paris, le 17 Juin 2013

KameleoMath

La nouvelle application éducative mobile, dédiée aux enfants, pour apprendre le calcul mental facilement tout en s'amusant



Marre de faire répéter les tables de multiplication aux enfants ? De les voir lutter avec le calcul mental ?

Avec KameleoMath, ils vont s'amuser et acquérir rapidement les bases du calcul réfléchi et automatisé sur Tablettes et Smartphones



KameleoMath est une application éducative, pour Tablettes et Smartphones, qui permet aux enfants d'exercer le calcul mental de manière simple et ludique. L'application propose des équations amusantes, pour apprendre le calcul mental dans les 4 opérateurs de base: l'addition, la soustraction, la multiplication et la division. En cas d'erreur, de pistes de réflexions leur permettent de visualiser graphiquement le calcul. Finies les longues séances de répétition avec les enfants, avec KameleoMath, Ils vont s'amuser et apprendre le calcul mental. Et c'est la tablette qui fait le travail, plus les parents !

Une méthode validée par un pédagogue spécialisé suisse

L'application KameleoMath a été élaborée en collaboration avec Eric Burdet, formateur en didactique des mathématiques au centre de formation des enseignants de l'école primaire à Genève, qui s'exprime «*Au-delà du juste ou faux, l'intérêt de KameleoMath est non seulement de faire répéter des calculs de façon ludique, mais aussi de représenter graphiquement ces calculs ou de proposer différentes procédures de résolution pour*

développer des stratégies personnelles de calcul».



Le concept

L'application propose 3 niveaux de jeux (débutant, moyen et avancé) allant du calcul mental élémentaire au calcul plus complexe, ainsi que des graphiques sympas et amicaux, le tout dans divers univers amusants.

Accompagné par « Kameleo » un petit caméléon rigolo, l'enfant devra résoudre, de manière distrayante, des opérations afin de nourrir son nouvel ami très gourmand. Les insectes représentent un des résultats possibles d'une opération. Si c'est la bonne réponse, le caméléon pourra manger l'insecte. Si ce n'est pas le cas, il ne sera pas content.

La répétition, mais aussi des représentations graphiques pour mieux comprendre

Le calcul mental repose sur une méthodologie complexe basée sur la distinction entre le « calcul automatisé » et le « calcul réfléchi » qui débouche sur des stratégies et des techniques de calcul que chacun de nous intériorise et développe sans s'en rendre compte. KameleoMath s'appuie sur ces 2 éléments fondamentaux pour proposer des calculs mentaux à résoudre.

KameleoMath propose également aux joueurs des pistes de réflexions s'ils sont en difficulté, qui leur permettent de **progresser en visualisant**, non seulement des solutions en écriture mathématique classique, mais également sous forme de représentations graphiques pour comprendre visuellement et intuitivement le rôle des opérateurs.

Cette méthodologie, basée sur la répétition, peut s'exprimer à travers des temps de calculs qui varient selon le type d'équation et qui utilise des niveaux de progression adaptés.





3 niveaux et 9 étapes pour évoluer ludiquement

KameleoMath propose trois niveaux pour chacun des opérateurs : “Souris” pour débutant, « Ours» pour moyen, et « Tigre» pour avancé.

Le joueur (ou le parent/enseignant) peut sélectionner un ou plusieurs niveaux par opérateur. L’enfant peut avoir besoin de plus de répétition en multiplication qu’en soustraction.

Pour la multiplication et la division, il peut également sélectionner les tables entre 2 et 12.

Afin de bien choisir son niveau, une description précise est accessible dans l’écran de paramétrage des niveaux.

La force du jeu réside aussi dans la **précision des niveaux et leur découpage en 9 étapes** (trois visibles -souris/ours/tigre- trois plus subtiles -les 3 étoiles-). Un effort particulier a été fait sur la génération des équations (niveaux pointus, progression graduelle des difficultés, 20% d’équations à trous, 10% maximum de présence du zéro)

Prix et disponibilité

KameleoMath est disponible, en anglais, arabe et français sur iPhone, et français sur Android au prix de **4,49€**

Compatible avec Iphone 3GS, Iphone 4, iphone 4S, Iphone 5, ipod touch (4ème génération), Ipod touch (5^{ème} génération), Ipad.

CONTACT PRESSE FRANCE :

Eliotrope

Gilles Lyonnet - Tél. : 01.53.17.16.44

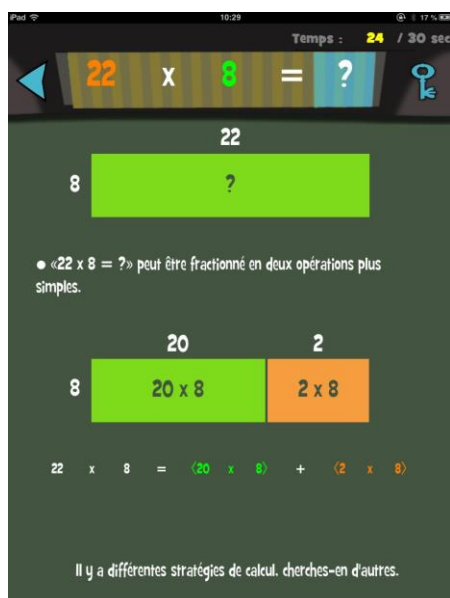
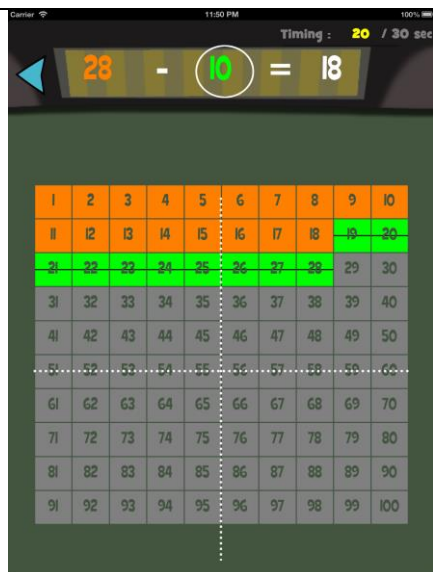
e-mail : Lyonnet@eliotrope.fr / www.eliotrope.fr

A propos de Menes Software

Menes Software est une start-up, fondée en 2010, basée à Genève, qui développe des applications éducatives pour appareils mobiles. Ses créateurs, Hossam ABOU ZEID, Karin ROYSTON et Hisham MOHAMED, sont convaincus du potentiel énorme des tablettes numériques pour l’enseignement. Grâce à la complémentarité des fondateurs, la société se positionne dans le marché émergent des « jeux sérieux », destinés principalement aux jeunes enfants, très sensibles aux écrans tactiles, aux graphismes amusants et aux sons distrayants que permettent les Tablettes et Smartphones modernes.

Site : www.menessoft.com

ANNEXE



La méthodologie

Le calcul mental n'est pas qu'une simple réponse réflexe à une équation. Il y a toute une méthodologie, plus complexe, basée sur la distinction entre « **calcul automatisé** » et « **calcul réfléchi** », qui débouche sur les stratégies et les techniques de calculs que chacun de nous intériorisent et développent sans s'en rendre compte.

- Le calcul est dit « automatisé » lorsque l'on **produit un résultat immédiat**, de façon spontanée. Il demande peu d'effort de réflexion et peu de temps de réaction. (comme les tables de multiplication de base, les additions impliquant 2 chiffres plus petits que 10 comme « 4 + 7 » etc.)

- Le « calcul réfléchi » se résout en **fragmentant l'équation en plusieurs étapes de calcul plus simples**, selon un processus personnel, chaque individu ayant ses propres stratégies. Par exemple 5×12 peut être fragmenté en : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$ ou $5 \times 12 = 12 + 12 + 12 + 12 + 12$ ou $5 \times 12 = \text{moitié de } (10 \times 12)$ etc.

Le jeu KameleoMath s'appuie sur 2 éléments fondamentaux pour proposer des calculs mentaux à résoudre : La répétition et la proposition de pistes de résolution de calculs



Détail des différents niveaux

Niveau « souris » (débutant)

Le niveau souris propose des additions basiques avec les chiffres de 0 à 9 et dont la somme est de 18 au maximum (soit 9+9).

Ce niveau propose également des soustractions avec les nombres de 0 à 18, et dont le second terme ne dépasse pas 9.

Pour ce qui est de la multiplication, des tables toutes simples allant jusqu'à 4x4 sont proposées.

Enfin, la division, avec le dividende limité à 16 et le

diviseur limité à 4 (division dans les entiers).

Niveau « ours » (intermédiaire)

Ce niveau propose des additions dont la somme est de 100 au maximum, sans retenue, sauf si le second terme de l'addition est un chiffre.

Est proposé pour la soustraction seulement des opérations dont le premier nombre est plus petit ou égal à 100, sans retenue, sauf si le second terme de la soustraction est un chiffre

Ce niveau propose un facteur jusqu'à 10 qui multiplie les tables de multiplication allant de 2 à 12.

Et des divisions avec le dividende limité à 120 et le diviseur allant de 2 à 12, avec un quotient de 10 maximum. Le joueur a la possibilité de sélectionner les tables désirées dans ces deux cas.

Niveau « Tigre » (expert)

Propose des additions dont la somme maximale est 200 avec retenues obligatoires pour la dizaine et/ou la centaine.

Pour ce qui est des soustractions, il propose des opérations dont le premier nombre est de 200 au maximum, avec retenues obligatoires pour la dizaine et/ou la centaine.

Il propose aussi un facteur jusqu'à 100 qui multiplie les nombre allant de 2 à 12 pour la multiplication, et enfin, pour ce qui est de la division, le niveau « tigre » propose un dividende jusqu'à 1000 et un diviseur allant de 2 à 12 avec un quotient maximal de 100.