



Number Match

1	2	3
9	7	7
9	8	7

Application (développée par Easy Brain) qui permet de travailler le début de la numératie. Le principe consiste à associer des nombres identiques ou dont la somme fait 10 pour vider la grille.

Objectifs

- Travailler la numératie
- Anticiper les conséquences d'une action

Public allophone visé

- **Infra A1 - Grand Débutant ; A1 - Débutant ; A2 - Intermédiaire** si un accompagnant peut assister le didacticiel pour l'explicitation de termes tels que « couples de chiffres », « somme », « appuyez » « ajoutez plus de chiffres », « videz l'aire de jeu »
- **B1 - Autonome** : peut comprendre les points essentiels quand un langage clair est utilisé, peut se débrouiller dans la plupart des situations
- **B2 - Avancé** : peut comprendre et s'exprimer avec aisance sur une variété de sujets concrets et abstraits, peut argumenter de façon spontanée

Public francophone visé

- **Degré 1 et Degré 2 - Situations d'illettrisme ; Degré 3 - remise à niveau** si un accompagnant peut assister le didacticiel pour l'explicitation de termes tels que « couples de chiffres », « somme », « appuyez » « ajoutez plus de chiffres », « videz l'aire de jeu »
- **Degré 4 – remise à niveau** : peut s'adapter dans différents environnements, peut synthétiser des informations et en rendre compte



Numérique

- **Prise en main accompagnée** : encadre relativement bien les personnes (personnes qui après les explications pourront utiliser à minima l'outil qui offre un suivi régulier)
- **Vigilance** : savoir éviter les publicités et les demandes d'achats intégrés
- **Actions simples** : savoir naviguer sur l'écran et choisir des cellules

Ce que nous avons le plus aimé sur cet outil

- Le tutoriel de départ très clair
- L'adaptation de l'activité à tous profils, chacun pouvant aller à son rythme et selon ses connaissances
- Les règles très simples
- L'absence de limite dans le temps, ce qui permet de jouer de façon détendue.



Ce que nous avons le moins aimé sur cet outil

- La publicité et la proposition des achats intégrés.
- La progression de la taille du tableau entre le didacticiel et le premier exercice qui peut demander un accompagnement spécifique
- La difficulté à mettre fin à un tableau (revenir en arrière et demander « nouvelle partie »)





Contenu

- Exercices en autonomie
- Difficulté progressive, en raison de la taille du tableau qui augmente

Architecture

- Score obtenu et objectif à viser (mais sans obligation !)
- L'utilisateur est encouragé à s'entraîner quotidiennement

Progression

- Obligation de suivre le parcours
- La progression dans le processus de réflexion peut être considérée en 3 étapes :
 - **Découverte des règles**
Au début, repérer simplement les paires évidentes : nombres identiques (7-7, 3-3, etc.), nombres dont la somme fait 10 (1-9, 4-6, etc.).
 - **Développement de la stratégie**
Après quelques parties, comprendre qu'il ne faut pas supprimer n'importe quelle paire : conserver certains nombres pour créer de futures combinaisons, dégager des colonnes ou des lignes spécifiques, anticiper plusieurs coups à l'avance, utiliser l'ajout de lignes.
 - **Vision globale**
Considérer la grille dans son ensemble : créer des regroupements de chiffres compatibles, éviter d'isoler des nombres difficiles à associer, planifier la fin de partie dès le milieu de la partie.

Consignes

- Peu de consignes écrites hors didacticiel

Accès

=> Sur smartphone en téléchargeant l'application sur Play store ou App store
=> Sur site internet sur ordinateur ou tablette

- Possibilité de demander un suivi quotidien via les notifications
- Non payant.
- Utilisable en ligne et hors ligne

[Tuto pour les apprenants](#) (en anglais)

[Tuto pour les formateurs et accompagnants](#) (en anglais)

