

# Mathemagics Multiplication, et les mathématiques deviennent un jeu d'enfant

Chaque année, des études menées sur nos écoles et collèges français annoncent un retard dans les apprentissages, comparé à nos voisins européens et même outre-atlantique. En cause, un système mal-adapté et des techniques d'apprentissage bancales ou trop abstraites. Les mathématiques et notamment l'apprentissage des tables de multiplication, élément de base, sont au cœur du problème.

Slim Cricket lance l'application [Mathemagics Multiplication](#), une application judicieusement pensée et construite pour aider tous les élèves dans leurs apprentissages.



## Les mathématiques, loin d'être les meilleures amies des écoliers

Les évaluations nationales menées en 2015 par l'éducation nationale montraient une maîtrise fragile des mathématiques, voire de grandes difficultés chez 42 % des élèves à l'issue de l'école primaire. Un score confirmé par l'enquête TIMSS 2015 qui dévoile que ce chiffre est bien plus bas chez les autres membres de l'OCDE : 25 % en moyenne pour les pays ayant participé à l'enquête. Cette même étude montre qu'en CE2, la place accordée au domaine « Nombres et calcul » peut varier de 37 % du contenu total, à 67 %, selon les méthodes de l'enseignant et selon le manuel scolaire choisi.

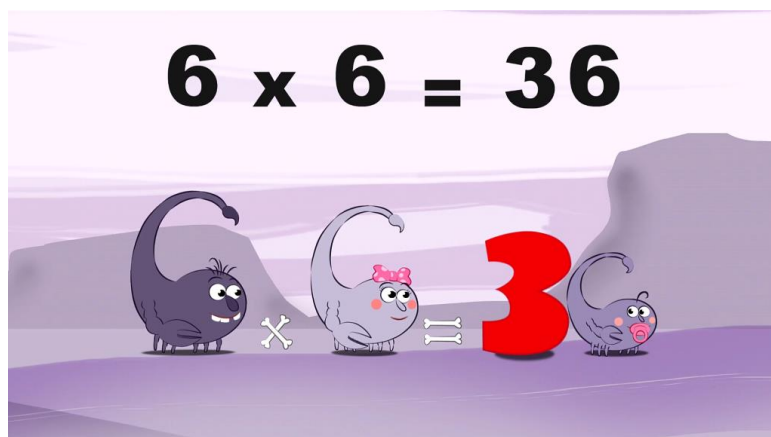
Fer de lance du domaine et socle fondamental pour la suite des apprentissages : les tables de multiplications représentent une étape fondamentale de la construction mathématique des enfants. A tel point que même adultes, nous sommes très nombreux à nous souvenir de ces moments, bons ou moins bons, parce qu'ils sont basés sur des apprentissages qui nous servent au quotidien.

Pourtant, apprendre les tables de multiplication, les comprendre et les retenir est souvent complexe, ennuyeux et rébarbatif.

*Et si une application rendait les tables de multiplication ludiques ?*

*Et si l'amusement et le plaisir pouvaient faire des miracles, même en mathématiques ?*

**C'est là toute l'ambition de la méthode proposée par la méthode Mathemagics Multiplication, disponible via une application ou via une plate-forme simple et intuitive.**



## Le constat d'un Papa

C'est en analysant les difficultés de sa propre fille que Yannick Geffroy, acteur au sein de la société Slim Cricket pense les bases du projet.

Il annonce :

*En CE2, ma cadette n'arrivait pas à retenir durablement les tables de multiplication : trop abstrait, trop répétitif... Pourtant elle retenait les poésies et aimait cela. Quand elle m'a dit que les poésies lui permettaient de « voir des images dans sa tête », j'ai compris.*

Yannick Geffroy se lance alors dans l'écriture d'une histoire autour des multiplications pour l'aider, un certain monsieur 6 qui rencontre madame 6... L'effet est immédiat, sa fille prend goût à l'histoire, à ses péripéties et comprend enfin les multiplications. Mieux encore, cette expérience lui donne confiance en elle.

Yannick Geffroy fait part de son constat à son équipe et propose d'en faire un réel projet. C'est Sandrine, dessinatrice de la société Slim Cricket, qui invente 10 nouveaux personnages basés sur l'univers de la sorcière, mascotte de la société.

Après une année entière de travail, mêlant histoires uniques, drôles et sensées, la méthode passe en phase de test. Elle est essayée par une dizaine de classes dès la rentrée 2016 et approuvée, tant par les élèves que par les professeurs des écoles.



# Mathemagics, et si la multiplication m'était contée ?

En utilisant Mathemagics, les enfants développent un nouveau goût pour cet apprentissage autrefois austère et rébarbatif, ils retiennent enfin leurs tables grâce à des histoires qui font aussi travailler leur imaginaire.

Mathemagics Multiplication, c'est une application qui allie méthode et jeu, pour permettre aux enfants d'apprendre de manière ludique les multiplications. Elle est basée sur la visualisation mentale, elle est adaptée à l'imaginaire des enfants. Mathemagics a ainsi été testé et approuvé par des élèves atteints de dyscalculie.



Dès le plus jeune âge, le cerveau retient plus facilement et plus durablement des images qui ont du sens. C'est sur ce même constat que s'est par exemple construite la célèbre méthode de lecture des Alphas.

Grâce à cette application, tout en s'amusant, les enfants mémorisent spontanément et durablement leurs tables de multiplication. C'est comme magique !

## Mathemagics Multiplications, une application ludique et complète

Mathemagics Multiplications est la première et la seule application à proposer une méthode d'apprentissage, et pas seulement un moyen de tester ses connaissances.

L'application et la plate-forme dédiée ont été pensées pour que l'enfant puisse découvrir, apprendre, comprendre et valider ses acquis autour de la multiplication.



Chaque étape de l'apprentissage correspond alors à un module :

- **Module « Je découvre »** : présentation des personnages-nombres avec un petit jeu pour consolider cette association hors du commun.
- **Module « J'apprends »** : l'enfant choisit une table de multiplication et découvre ensuite toutes les histoires de cette table. La notion « astuce d'inversion » est en toute logique toujours présentée pour que l'enfant ait moins d'opérations à mémoriser ( $2 \times 4 = 4 \times 2$ ).
- **Module « Je joue »** : l'enfant choisit une table et joue ! Il commence alors par répondre à un quiz de 20 questions puis peut au fil de ses bonnes réponses évoluer dans ce module. « Je Joue » est un module adaptatif et évolutif qui déroule ses questions et ses jeux en fonction des bonnes ou des mauvaises réponses de l'élève. Le dernier niveau est constitué d'un clavier virtuel qui invite l'élève à donner le bon résultat d'une multiplication, chronométré ou non, au choix.
- **Module « Mes défis »** : les élèves qui ont atteint le niveau maximum de difficulté peuvent choisir une ou plusieurs tables pour les travailler de manière mélangée. L'élève obtient une coupe (de niveau 1 à 10) selon le nombre de tables avec lesquelles il a joué.
- **Module « Mes récompenses »** : pour chaque table maîtrisée, l'enfant peut débloquer des récompenses et intervenir dans la vie quotidienne ou l'aménagement de la maison des personnages du jeu.
- \*\*\* **Le Module « Professeurs »** : idéal pour les enseignants, il permet un accès sécurisé aux profils des élèves créés sur la tablette et le suivi des progrès de chacun.



## Trois informations à retenir

- 1 Mathemagics Multiplication a remporté [le concours d'innovation numérique Rapplic](#) de la région Auvergne-Rhône-Alpes.
- 2 La version Professionnelle de l'application, spécialement conçue pour les enseignants et les orthophonistes, propose encore davantage de fonctionnalités.
- 3 La plateforme spécifique [www.mathemagics.tv](http://www.mathemagics.tv) est disponible pour toutes les écoles non-équipées de tablettes mais disposant d'une connexion internet.

# Slim Cricket, expérience, écoute et imagination

La société Slim Cricket a été créée en 2012 par quatre experts du jeu vidéo et du dessin animé. Forts de 15 années d'expérience, ils créent leur première application "La Sorcière Sans Nom" qui rencontre immédiatement le succès avec plus de 400.000 téléchargements.



Animés par les mêmes valeurs, ils s'unissent autour d'engagements tels que la création d'applications originales, stimulantes, sans publicité et correspondant aux rythmes et aux besoins de l'enfant.

Le catalogue Slim Cricket compte aujourd'hui 13 applications dont 8 utilisant des histoires interactives. Leur application "La Petite Sorcière à l'école" a été élue meilleure application pour enfants par Apple en 2013. Jusqu'à présent, les applications créées par Slim Cricket ont dépassé 1,5 million de téléchargements, tous stores confondus, pour une moyenne des notes de 4,5/5.

## Pour en savoir plus

Site internet de l'application : <http://www.mathemagics.tv>

Site internet de Slim Cricket : <http://www.slimcricket.com>

Mathemagics Multiplication est disponible sur Google Plays, Appstore, Amazon Apps et Samsung Apps, en version « Grand Public » ou « École ».

Version « grand public » avec la table de 4 en essai gratuit :

Version Apple : <http://bit.ly/SCE4Geo>

Version Google : <http://bit.ly/E4Google>

Version Amazon : <http://bit.ly/FRSCE4>

Version « école » comprenant plus de fonctionnalités (accès direct aux différents modules, suivi personnalisé, 40 profils disponibles...) :

Version Apple : <http://bit.ly/SCE4SVGeo>

Version Google : <http://bit.ly/E4SVGoogle>

## Contact Presse

Yannick Geffroy

E-mail : [ygeffroy@slimcricket.com](mailto:ygeffroy@slimcricket.com)

Tél. : 0652746818

