

Même s'il peut être utilisé comme un simple exerciceur, *Je manie les nombres* est avant tout un logiciel de simulation. Chaque module se compose d'une série de situations de découverte et d'activités variées.



Des situations de découvertes

Ces activités sont toujours des situations problèmes. Le tirage aléatoire modéré permet de refaire l'activité, qui portera sur de nouvelles valeurs.



Des jeux à deux

Ces activités favorisent l'échange, l'interaction apprenant – apprenant, la confrontation de stratégies, la compréhension et la résolution de situations : les deux joueurs, qui partagent un même poste de travail, sont en opposition et en émulation.



Des jeux score

L'élève est amené à optimiser sa stratégie pour être le plus efficace possible. La performance individuelle est sauvegardée à la fin du jeu et consultable d'une session de travail à l'autre : elle est inscrite dans un fichier de scores, sauvegardé et affiché en fin de partie.



Des jeux contre le temps

Ces activités, individuelles, sont menées en temps limité. Elles visent à l'automatisation (réflexe important pour la mise en place du calcul mental) et à l'optimisation des stratégies. La performance individuelle est sauvegardée à la fin du jeu et consultable d'une session de travail à l'autre.



Des exercices

Chaque module propose une série de dix exercices, à caractère progressif. Ils peuvent être réalisés en mode entraînement ou en mode évaluation.

L'interface mise à disposition des élèves est essentiellement graphique, pour permettre à ceux qui ne maîtrisent pas encore la lecture de se repérer facilement. Les écrans des différentes activités ont été conçus dans un souci de sobriété, afin de ne pas disperser l'attention. La navigation des élèves se fait sous la forme d'un parcours balisé, facilement repérable par une forme et une couleur, le cube vert ou la boule rouge, par exemple.