

# Les missions sur MATHEROS

## Extraterrestre à sauver

Capture les extraterrestres deux par deux en les additionnant entre eux pour que le résultat corresponde à celui sur la fusée.  
Pour sélectionner un extraterrestre, clique dessus.

# Pompier de l'extrême

1. Réussis le maximum de calculs pour récupérer des bonbonnes d'eau qui te permettront d'éteindre les incendies.

2. Lâche ces bonbonnes au-dessus des colonnes de fumée.  
(déplace l'hélicoptère avec les flèches de ton clavier ou directement avec ton doigt sur tablette)

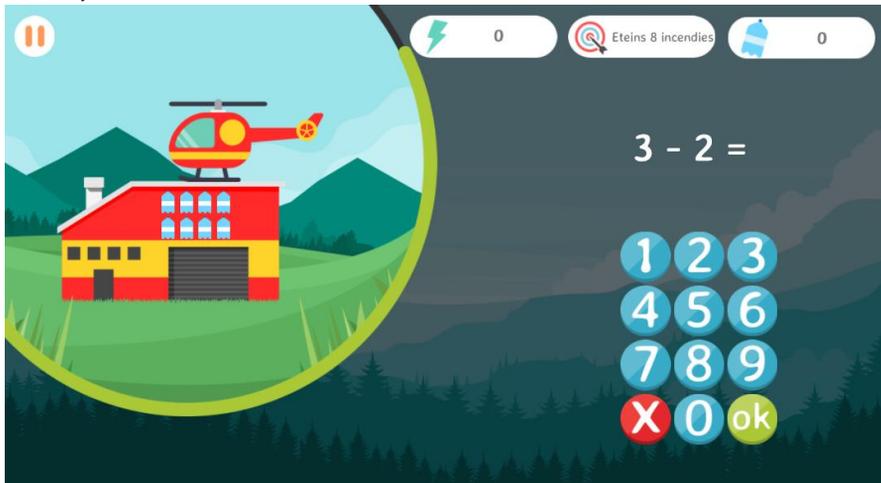


touche espace pour lâcher une bonbonne d'eau.

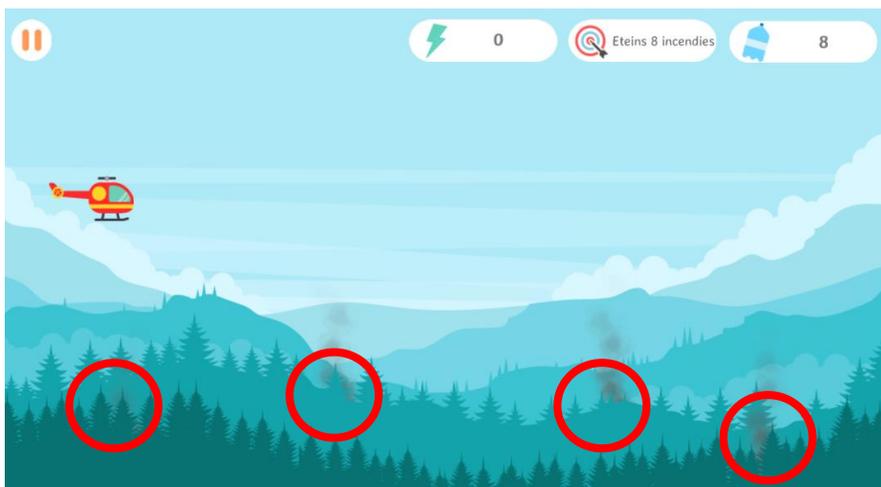


ou clic sur l'hélicoptère

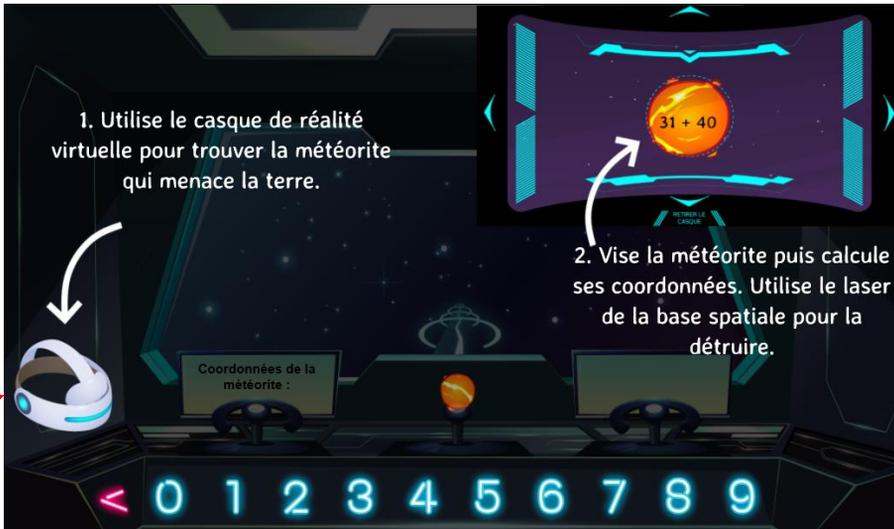
A chaque fois que tu réponds correctement, tu gagnes une bonbonne d'eau. (8 maximum)



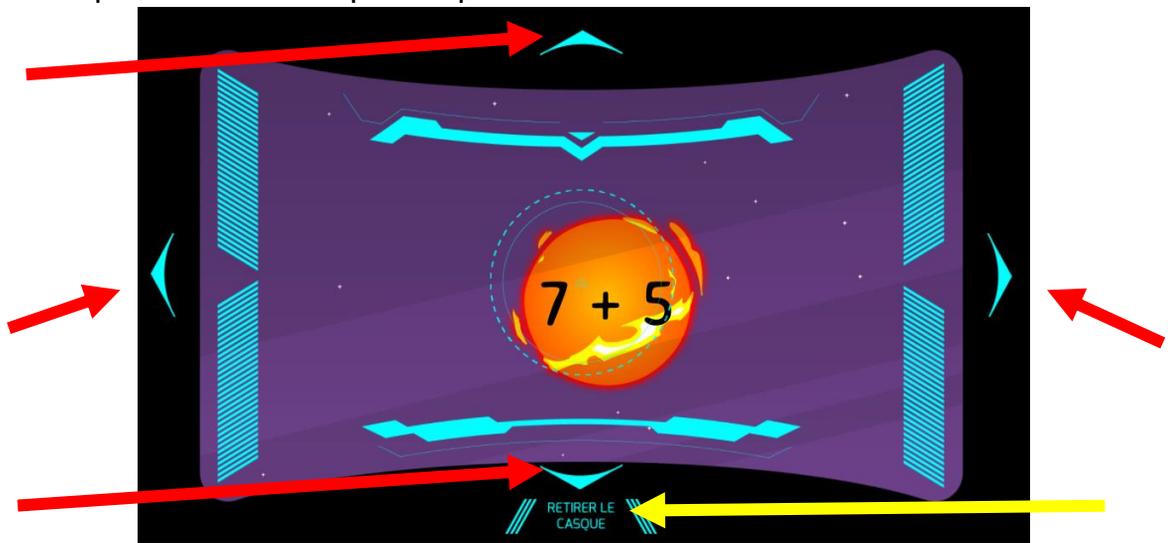
Tu as 4 incendies. Tu te places au-dessus et tu les éteins. Il faudra continuer à gagner d'autres bonbonnes et recommencer jusqu'à que 8 incendies soient éteints.



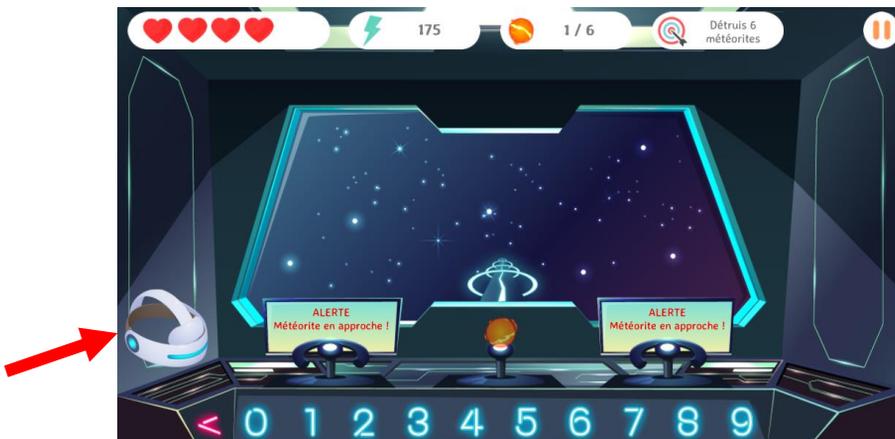
# Pluie de météorites



Tu dois détruire 6 météorites. Clique sur le casque. Utilise les flèches droite gauche haut bas pour trouver les météorites. Quand tu en trouves une, effectue le calcul puis retire le casque. Tu peux aussi trouver des vaisseaux d'extraterrestre.



Ecris ton résultat avec les chiffres en bas. Si c'est correct, un laser est envoyé sur la météorite. Sinon, tu perds une vie. **Remets le casque et continue 6 fois.**



# Maire en détresse

Rejoins et sauve le maire en évitant les dangers.

Pour cela, donne le bon résultat à chaque opération qui apparaît en bas de l'écran à l'aide de ton clavier ou en cliquant directement sur les chiffres si tu es sur tablette.



$$10 \times 9 = ?$$

4 hearts, 200 energy, 7 bonnes réponses, 2 / 2

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9  
X 0 ,  
ok

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

$$6 - 5 =$$

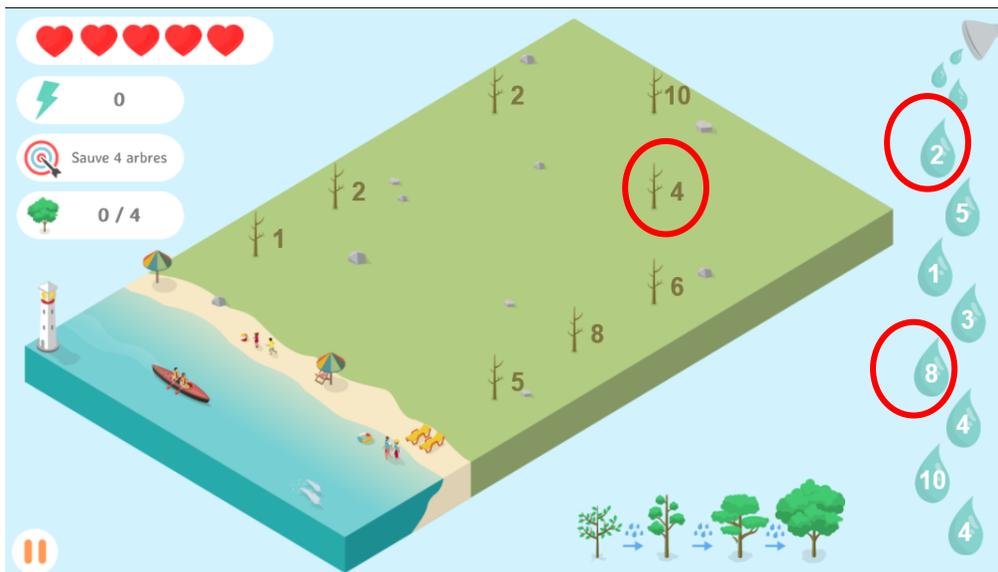
2 hearts, 500 energy, 7 bonnes réponses, 5 / 7

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9  
X 0 ,  
ok

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

$$9 - 4 =$$

# Forêt en danger



Pour l'arbre **4**, tu peux l'arroser avec :  
Double de 4 = **8** ou moitié de 4 = **2**

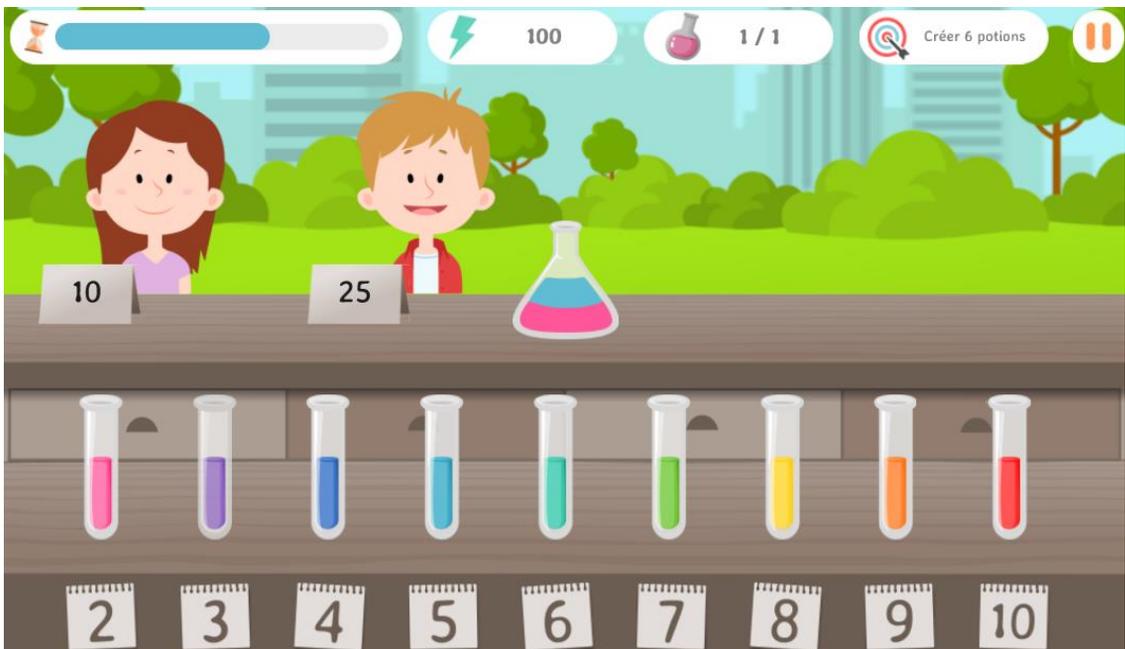
## Le remède

Ce garçon a besoin d'un remède 16. Pour le préparer, multiplie les potions disponibles en les déposant dans le mélangeur (au milieu).

Par exemple :

$$2 \times 8 = 16$$

Une fois le remède prêt, remets-le au personnage.



**Quelle multiplication fait 10 ?**  $2 \times 5$

Tu prends la fiole 2 que tu verses dans le flacon. Puis tu prends la fiole 5 que tu verses dans le flacon.

Ensuite, tu donnes le flacon à l'enfant.

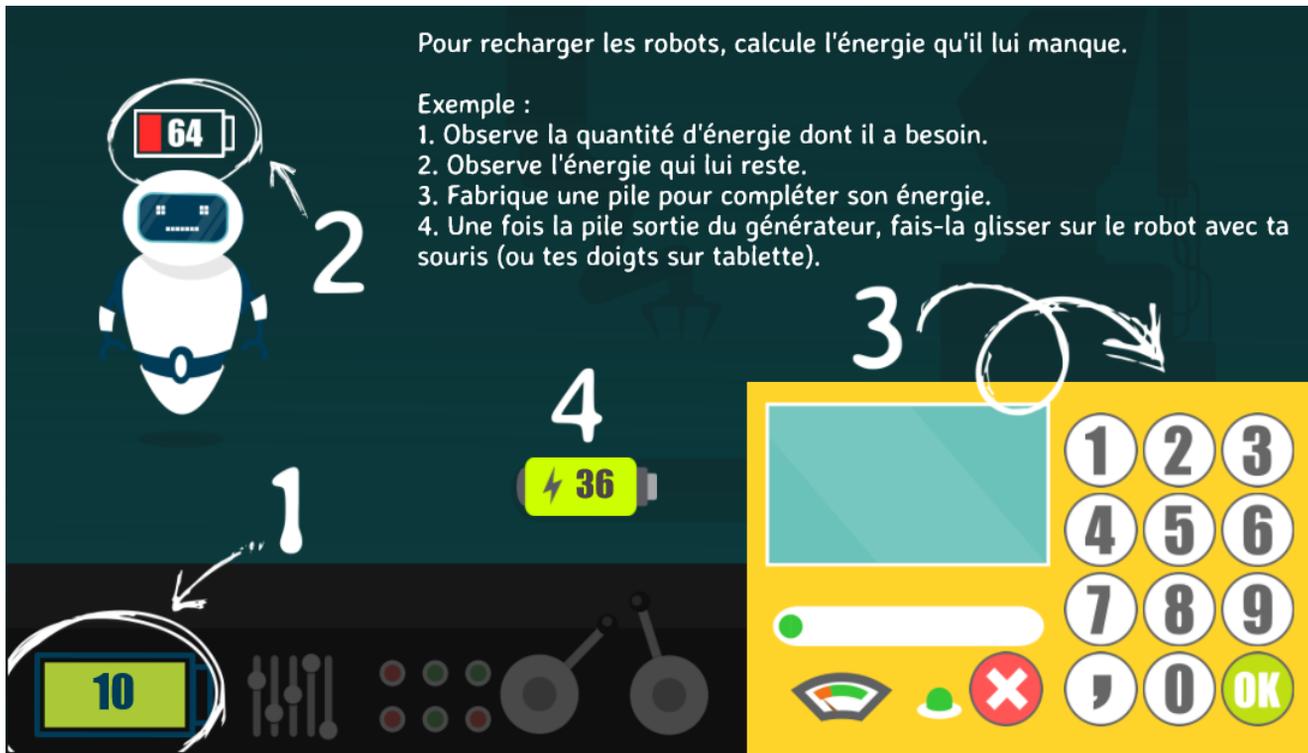
Tu dois créer un certain nombre de potions pour valider ta mission.

# L'usine des robots

Pour recharger les robots, calcule l'énergie qu'il lui manque.

Exemple :

1. Observe la quantité d'énergie dont il a besoin.
2. Observe l'énergie qui lui reste.
3. Fabrique une pile pour compléter son énergie.
4. Une fois la pile sortie du générateur, fais-la glisser sur le robot avec ta souris (ou tes doigts sur tablette).



Le robot a 2. Il lui faut 10.

$$2 + \dots = 10$$



Il lui manque 8. Tu fabriques la pile et tu la places dans le robot.

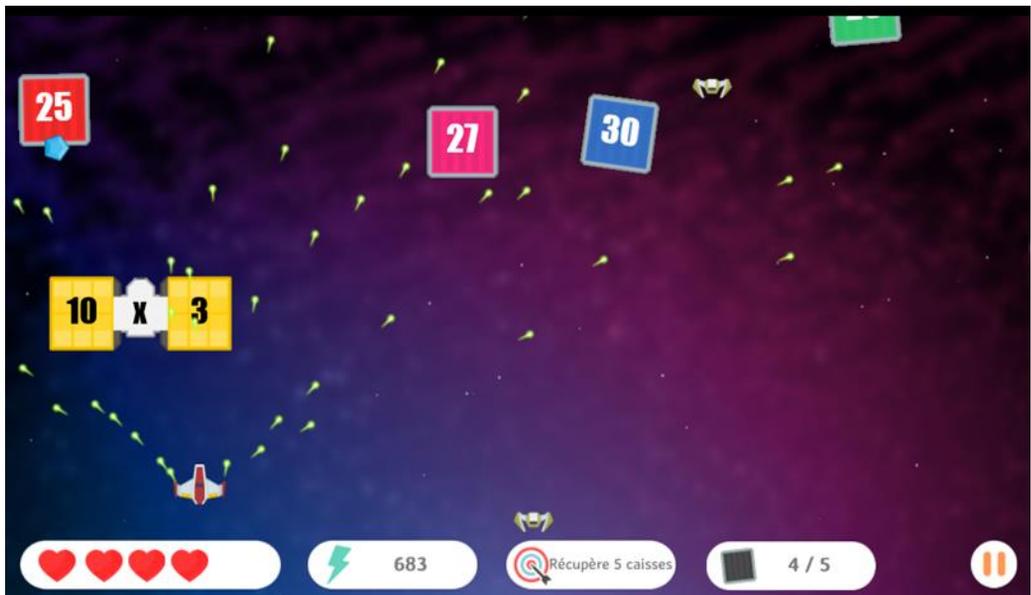
## Station en péril



10 X 3

**Tu dois placer ton vaisseau sous la caisse 30.**

**Attention**, il faut éviter les tirs des autres vaisseaux et les météorites qui tombent. Tu peux les détruire avec tes tirs. Si tu ramasses les objets bleus ou verts, tu peux tirer dans tous les sens pour dégager la zone de jeu.



Nombre de caisses à récupérer

## Ouragan en approche

Saute de plateforme en plateforme sans tomber.  
Lorsque tu verras une opération apparaître dans un nuage, calcule le résultat et choisis la bonne plateforme avec ton personnage.

Tu peux jouer avec les flèches gauche et droite de ton clavier ou, si tu es sur tablette, appuie sur la partie gauche ou droite de l'écran pour déplacer le personnage.

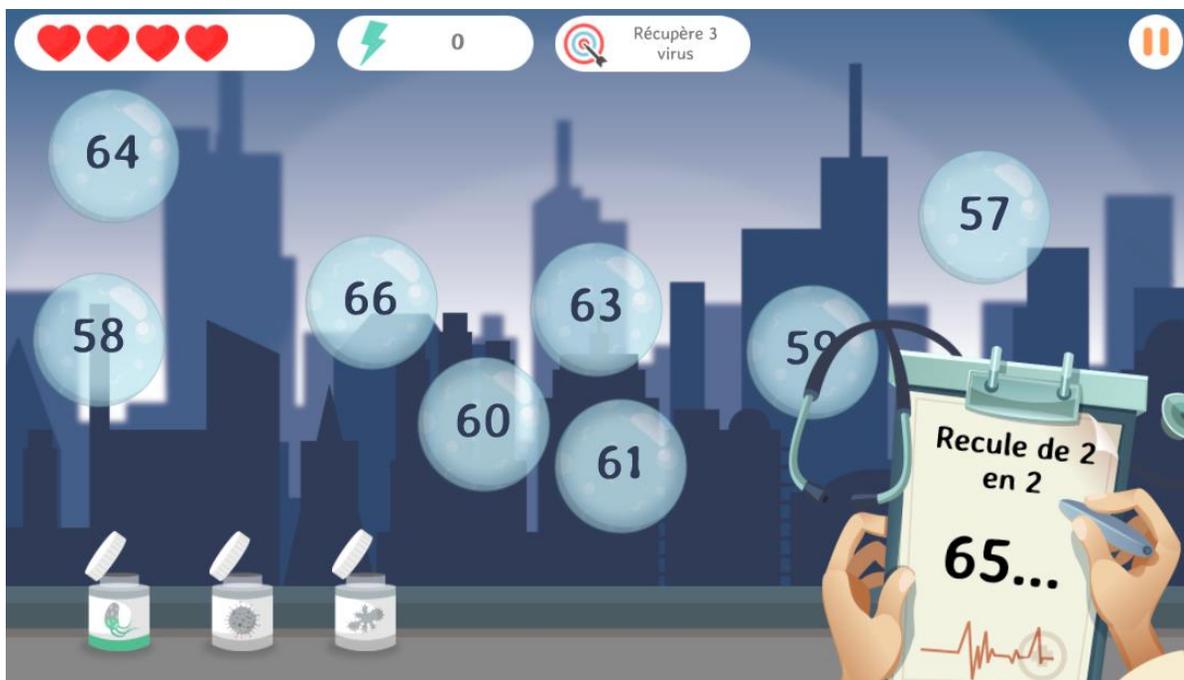
Si tu trouves que le jeu va trop vite, appuie sur pause le temps de calculer !

481 + 300

## Panique au labo



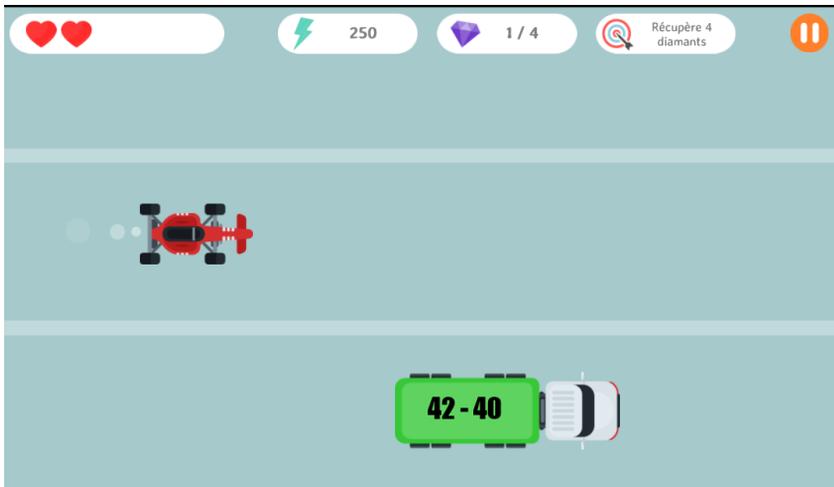
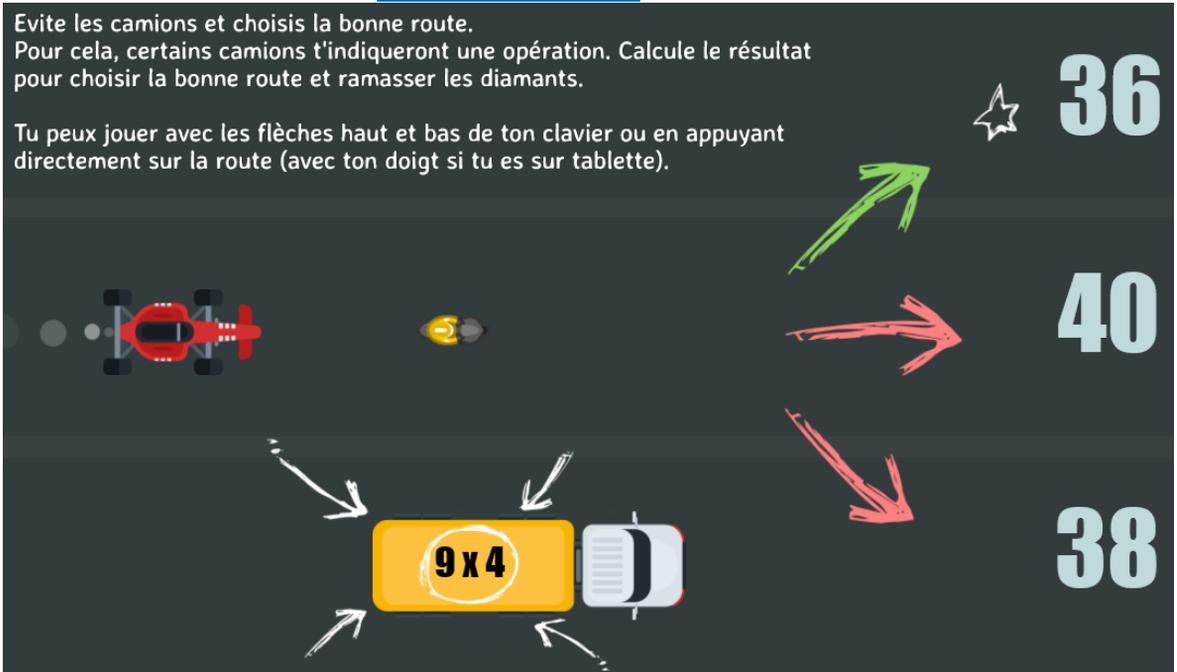
Ici, il te demande de compter à rebours de 2 en 2. Clique sur chaque bulle au fur et à mesure.



# Au voleur !

Evite les camions et choisis la bonne route.  
Pour cela, certains camions t'indiqueront une opération. Calcule le résultat pour choisir la bonne route et ramasser les diamants.

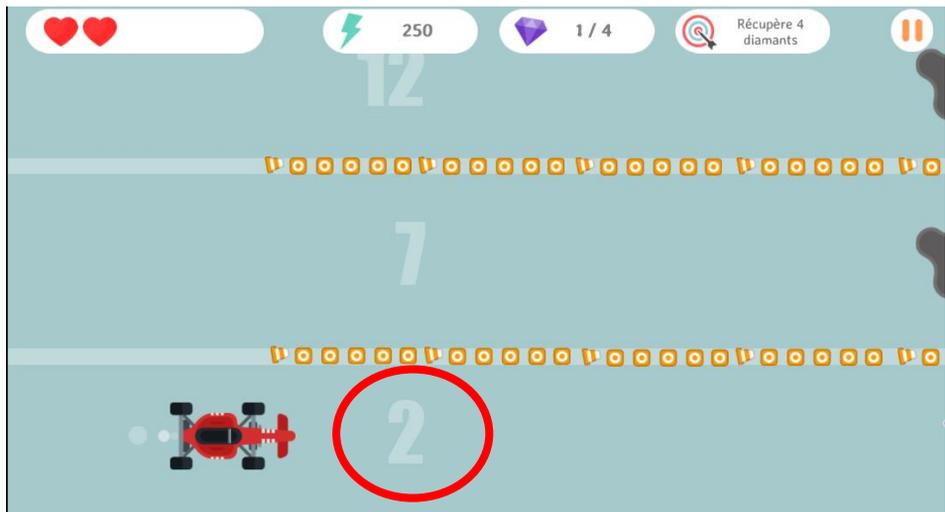
Tu peux jouer avec les flèches haut et bas de ton clavier ou en appuyant directement sur la route (avec ton doigt si tu es sur tablette).



$$42 - 40 = 2$$

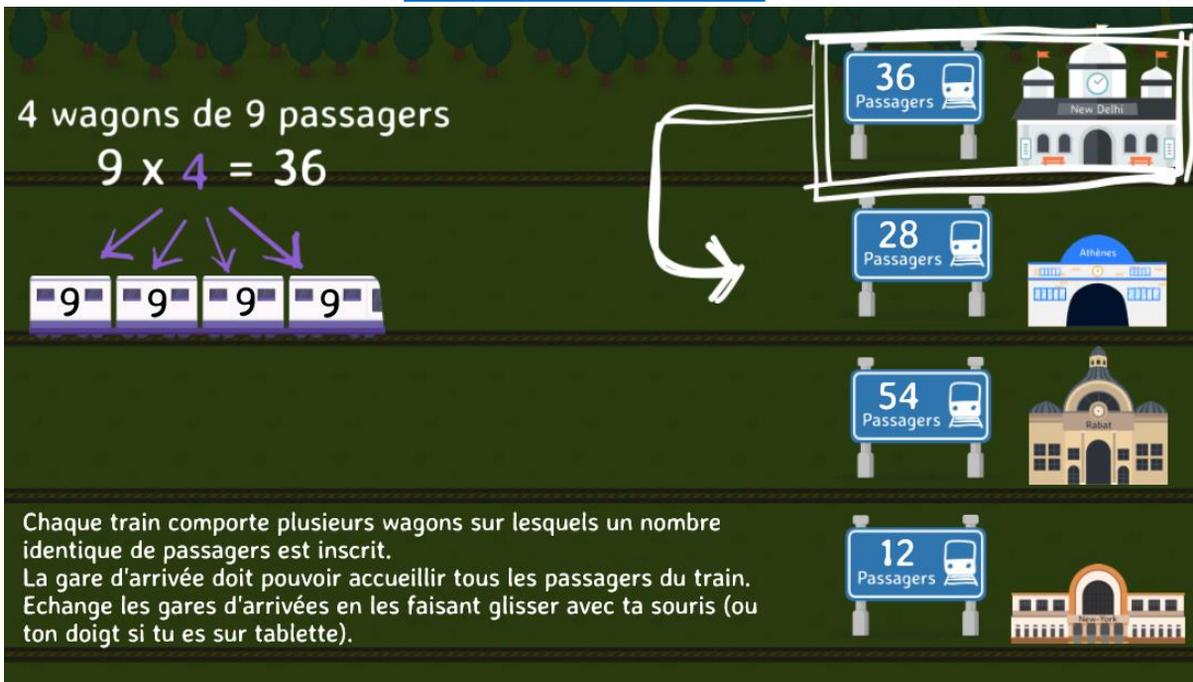
Si tu trouves que le jeu va trop vite, appuie sur pause le temps de calculer !

Prends la bonne route et ramasse le diamant bleu plus loin.



# Gare à l'arrivée!

4 wagons de 9 passagers  
 $9 \times 4 = 36$



Chaque train comporte plusieurs wagons sur lesquels un nombre identique de passagers est inscrit.  
La gare d'arrivée doit pouvoir accueillir tous les passagers du train.  
Echange les gares d'arrivées en les faisant glisser avec ta souris (ou ton doigt si tu es sur tablette).

Si tu trouves que le jeu va trop vite, appuie sur pause le temps de calculer !



Tu déplaces les gares!

