

The Last of Us

Marlene (destinateur) demande à Joel (héros) de transporter Ellie, qui est immunisée contre le virus, à un groupe de scientifiques pour développer un vaccin (objet) afin de sauver l'humanité de l'infection fongique (destinataire). Il est aidé par Ellie, Tess, Bill et Tommy (adjuvants) et doit affronter des infectés, les Fireflies rebelles, et des survivants hostiles (opposants).

God of War (2018)

Faye (à titre posthume) (destinateur) demande à Kratos (héros) de disperser ses cendres au sommet le plus haut des neuf royaumes (objet) pour honorer sa dernière volonté (destinataire). Il est aidé par son fils Atreus, Freya, et Mimir (adjuvants) et doit affronter Baldur, Modi et Magni, ainsi que diverses créatures mythologiques (opposants).

Horizon Zero Dawn

Sylens (destinateur) demande à Aloy (héros) de découvrir les secrets de son origine et d'arrêter la menace des machines corrompues (objet) pour sauver les habitants de la Terre (destinataire). Elle est aidée par Varl, Erend, et Talanah (adjuvants) et doit affronter les machines corrompues, la secte ennemie Eclipse, et l'IA antagoniste HADES (opposants).

Bloodborne

Gehrman (destinateur) demande au Chasseur (héros) de purger la ville de Yharnam des créatures cauchemardesques et de découvrir les secrets du Sang Ancien (objet) pour sauver Yharnam du cauchemar et de la corruption (destinataire). Il est aidé par Eileen le Corbeau, Alfred, et d'autres chasseurs amicaux (adjuvants) et doit affronter les Bêtes de Yharnam, les Grands, et les ennemis humains corrompus (opposants).

The Lord of the Rings

Gandalf (destinateur) demande à Frodon (héros) de détruire l'Anneau Unique (objet) pour sauver la Terre du Milieu (destinataire). Il est aidé par Sam, Aragorn, Legolas, Gimli, Merry, Pippin, les Elfes, et les Hommes de Gondor et Rohan (adjuvants) et doit affronter Sauron, Saroumane, les Nazgûl, les orcs, et les gobelins (opposants).

Outputs without challenges

1) The Last of Us

Héros: Joel

Destinateur: Marlene

Objet: Transporter Ellie, qui est immunisée contre le virus, à un groupe de scientifiques pour développer un vaccin.

Destinataire: L'humanité (pour la sauver de l'infection fongique)

Adjuvants: Ellie, Tess, Bill, Tommy

Opposants: Infected (infectés), Fireflies rebelles, survivants hostiles

Histoire détaillée:

Dans un monde post-apocalyptique ravagé par une infection fongique, Joel, un homme marqué par la perte de sa fille, se voit confier une mission cruciale par Marlene, la leader des Fireflies. Marlene demande à Joel de transporter Ellie, une jeune fille qui semble être immunisée contre le virus, à un groupe de scientifiques dans l'espoir de développer un vaccin capable de sauver l'humanité.

Première étape: Joel et sa partenaire Tess acceptent initialement la mission contre une promesse de récompense. Ils doivent d'abord traverser une ville infestée d'infectés pour atteindre un point de rencontre avec les Fireflies. En chemin, ils découvrent qu'Ellie a été mordue mais n'a pas succombé à l'infection, confirmant son immunité.

Deuxième étape: Après la mort tragique de Tess, qui se sacrifie pour que Joel et Ellie puissent continuer, Joel devient le principal protecteur d'Ellie. Ils rencontrent Bill, un survivaliste paranoïaque, qui les aide à trouver un véhicule pour avancer dans leur périple. Bill fournit des armes et des conseils, bien que son aide soit souvent teintée de méfiance.

Troisième étape: Joel et Ellie atteignent la ville de Pittsburgh, où ils sont confrontés à des survivants hostiles qui attaquent les voyageurs pour leurs provisions. Ils doivent naviguer dans cette zone dangereuse, utilisant la ruse et la force pour survivre. Au fil de leurs aventures, la relation entre Joel et Ellie se renforce, évoluant d'une simple mission à une véritable relation père-fille.

Quatrième étape: Joel retrouve finalement son frère Tommy dans une communauté fortifiée. Tommy, ancien membre des Fireflies, offre un répit à Joel et Ellie. Cependant, Joel décide de continuer la mission, réalisant l'importance d'Ellie pour l'avenir de l'humanité. Tommy et sa communauté fournissent des ressources et des informations cruciales pour les aider à atteindre leur destination finale.

Cinquième étape: En route vers l'hôpital des Fireflies, Joel et Ellie affrontent divers obstacles, y compris des groupes de Fireflies rebelles et des vagues d'infectés de plus en plus dangereux. Finalement, ils arrivent à l'hôpital, où Joel découvre que pour extraire le remède du cerveau d'Ellie, les scientifiques doivent la sacrifier.

Conclusion: Refusant de perdre une autre personne qu'il aime, Joel prend une décision radicale. Il attaque l'hôpital, éliminant les Fireflies et sauvant Ellie, bien que cela signifie condamner l'humanité à continuer à lutter contre l'infection. Joel ment ensuite à Ellie, lui disant que les Fireflies avaient abandonné la recherche d'un remède, protégeant ainsi son innocence et préservant leur lien.

Cette histoire complexe explore les thèmes de la survie, du sacrifice et de l'amour, mettant en lumière les décisions morales difficiles que l'on doit parfois prendre dans un monde dévasté.

- - - - -

2) God of War (2018)

Héros: Kratos

Destinateur: Faye (à titre posthume)

Objet: Disperser les cendres de Faye au sommet le plus haut des neuf royaumes

Destinataire: Faye (pour honorer sa dernière volonté)

Adjuvants: Atreus, Freya, Mimir

Opposants: Baldur, Modi et Magni, diverses créatures mythologiques

Histoire détaillée:

Prologue:

L'histoire commence avec la mort de Faye, l'épouse de Kratos et mère d'Atreus. Dans ses dernières volontés, elle demande à Kratos de disperser ses cendres au sommet le plus haut des neuf royaumes. Kratos, un ancien dieu de la guerre grec, accepte cette mission avec son fils Atreus. Leur voyage est aussi une quête pour se rapprocher, car leur relation est distante et tendue.

Première étape:

Kratos et Atreus commencent leur périple à Midgard, affrontant diverses créatures mythologiques telles que draugar et trolls. En chemin, ils rencontrent une mystérieuse sorcière, Freya, qui les aide à soigner Atreus lorsque sa santé décline. Freya devient une alliée précieuse, leur fournissant des conseils et des soins.

Deuxième étape:

Alors qu'ils progressent, ils sont attaqués par Baldur, un dieu asgardien invincible et fils d'Odin et Freya. Baldur cherche Kratos pour des raisons qui deviennent claires plus tard. Kratos et Atreus réussissent à repousser Baldur, mais réalisent que leur quête est bien plus dangereuse qu'ils ne l'avaient imaginé.

Troisième étape:

Kratos et Atreus atteignent le lac des Neuf, où ils rencontrent Mimir, un sage emprisonné par Odin. Mimir leur révèle que le sommet le plus haut n'est pas à Midgard, mais à Jötunheim, le royaume des géants. Ils libèrent Mimir et emmènent sa tête parlante avec eux pour ses connaissances inestimables. Mimir devient un adjutant clé, les guidant à travers les mystères des neuf royaumes.

Quatrième étape:

Pour accéder à Jötunheim, ils doivent trouver des runes spécifiques et une clé magique. En route, ils affrontent les fils de Thor, Modi et Magni. Après une bataille intense, Kratos tue Magni, et Modi fuit, mais il sera plus tard tué par son père Thor pour sa lâcheté. Cette confrontation renforce les liens entre Kratos et Atreus, qui commence à comprendre et maîtriser ses propres pouvoirs.

Cinquième étape:

Leur voyage les mène à Alfheim, le royaume des elfes, et à Helheim, le royaume des morts, où ils surmontent de nombreux obstacles et affrontent leurs peurs et passés respectifs. Atreus découvre qu'il est en réalité demi-dieu et demi-géant, ce qui complique davantage sa relation avec son père.

Conclusion:

Finalement, Kratos et Atreus parviennent à ouvrir un portail vers Jötunheim. Une fois arrivés, ils découvrent la vérité sur Faye : elle était une géante cachée parmi les humains. Atreus apprend que son nom de géant est Loki. Ensemble, ils dispersent les cendres de Faye du haut du plus haut sommet de Jötunheim, accomplissant ainsi sa dernière volonté.

Épilogue:

Après avoir accompli leur mission, Kratos et Atreus retournent à Midgard. Mais leur voyage est loin d'être terminé, car ils ont éveillé l'attention des dieux asgardiens. Une vision prophétique révèle que Thor, le dieu du tonnerre, viendra les affronter, ouvrant la voie à de futures aventures. La relation entre Kratos et Atreus est désormais plus forte, marquée par la compréhension mutuelle et le respect, prêts à affronter les défis à venir ensemble.

Cette épopée explore les thèmes de la famille, de l'héritage et du changement, tout en intégrant la riche mythologie nordique dans une histoire profondément personnelle.

3) Horizon Zero Dawn

Héros: Aloy

Destinateur: Sylens

Objet: Découvrir les secrets de son origine et arrêter la menace des machines corrompues

Destinataire: Les habitants de la Terre

Adjuvants: Varl, Erend, Talanah

Opposants: Machines corrompues, la secte ennemie Eclipse, l'IA antagoniste HADES

Histoire détaillée:

Prologue:

Aloy, une jeune chasseuse, vit dans un monde post-apocalyptique où les humains vivent en tribus primitives entourés de machines animales. Orpheline élevée par un paria nommé Rost, Aloy découvre un ancien artefact technologique appelé le Focus, qui lui permet de voir et d'interagir avec les technologies anciennes.

Première étape:

Aloy participe à une épreuve de la tribu Nora appelée l'Écllosion pour gagner son droit de rejoindre la tribu et découvrir la vérité sur ses origines. Après avoir remporté l'épreuve, l'événement est attaqué par des membres de la secte Eclipse, utilisant des machines corrompues. Aloy survit à l'attaque et commence son voyage pour comprendre pourquoi elle est ciblée.

Deuxième étape:

Aloy rencontre Sylens, un mystérieux érudit qui communique avec elle via le Focus. Sylens, un ancien membre de l'Eclipse, lui révèle l'existence d'une IA nommée HADES qui contrôle les machines corrompues. Sylens guide Aloy pour enquêter sur les ruines anciennes et découvrir la vérité sur Project Zero Dawn, un programme conçu pour sauver la Terre de l'extinction.

Troisième étape:

En route, Aloy rencontre Varl, un guerrier Nora; Erend, un capitaine des Carja; et Talanah, une chasseuse d'élite des Carja. Ensemble, ils forment des alliances pour affronter les machines corrompues et l'Eclipse. Varl aide Aloy à naviguer dans les territoires Nora, Erend fournit des informations sur l'Eclipse et les Carja, et Talanah partage ses compétences de chasse et de combat.

Quatrième étape:

Aloy découvre que les anciens avaient construit un réseau d'IA nommé GAIA pour rétablir la vie sur Terre après une catastrophe écologique causée par des machines hors de contrôle. HADES, une sous-composante de GAIA, a été corrompue et cherche à exterminer la vie humaine. Aloy apprend également qu'elle est un clone génétique de la créatrice de GAIA, Elisabet Sobeck, et que sa mission est d'arrêter HADES et de réinitialiser GAIA.

Cinquième étape:

Aloy et ses alliés s'infiltrèrent dans le quartier général de l'Eclipse et combattent leur chef, Helis. Ils réussissent à atteindre la salle de contrôle d'HADES et découvrent que HADES prévoit d'activer une tour de transmission pour corrompre toutes les machines restantes. Une bataille épique s'ensuit, où Aloy utilise ses compétences de combat et son intelligence pour détruire HADES et arrêter la transmission.

Conclusion:

Avec HADES détruit, la menace immédiate des machines corrompues est éliminée. Aloy réactive GAIA et restaure l'équilibre des écosystèmes. Elle découvre plus d'informations sur son passé et honore l'héritage d'Elisabet Sobeck. Bien que le monde soit encore en proie à des dangers, Aloy a restauré l'espoir pour l'avenir de l'humanité.

Épilogue:

Après avoir sauvé la Terre, Aloy continue son voyage pour en apprendre davantage sur les anciens et protéger le monde des menaces technologiques restantes. Sylens, bien qu'ambigu dans ses motivations, reste un allié potentiel, cherchant à découvrir les secrets des technologies anciennes pour ses propres raisons. La quête d'Aloy pour comprendre le passé et protéger l'avenir continue, renforcée par les amitiés et les alliances qu'elle a forgées en cours de route.

Cette histoire riche en explorations, combats et découvertes plonge dans les thèmes de l'héritage, de l'identité et de la résilience face à l'adversité technologique.

4) Bloodborne

Héros: Le Chasseur

Destinateur: Gehrman

Objet: Purger la ville de Yharnam des créatures cauchemardesques et découvrir les secrets du Sang Ancien

Destinataire: Yharnam (pour la sauver du cauchemar et de la corruption)

Adjuvants: Eileen le Corbeau, Alfred, d'autres chasseurs amicaux

Opposants: Bêtes de Yharnam, les Grands, ennemis humains corrompus

Histoire détaillée:

Prologue:

Le Chasseur, un étranger atteint d'une mystérieuse maladie du sang, arrive à Yharnam, une ville réputée pour son remède miracle basé sur le Sang Ancien. En quête de guérison, le Chasseur se retrouve impliqué dans une nuit de chasse où la ville est envahie par des bêtes monstrueuses et des créatures cauchemardesques. Gehrman, le premier chasseur, apparaît dans ses rêves et lui donne la mission de purger Yharnam et de découvrir les secrets du Sang Ancien.

Première étape:

Le Chasseur commence son périple dans les quartiers centraux de Yharnam, où il combat des bêtes infectées et explore les sombres ruelles de la ville. En chemin, il rencontre Eileen le Corbeau, une chasseuse expérimentée qui traque les chasseurs devenus fous. Eileen devient une alliée précieuse, offrant des conseils et une aide stratégique.

Deuxième étape:

En explorant plus loin, le Chasseur rencontre Alfred, un chevalier loyal au service de l'Église du Remède, qui cherche à détruire les hérétiques Vilebloods de Cainhurst. Alfred fournit des informations sur l'histoire de Yharnam et les conflits internes de l'Église. Le Chasseur et Alfred collaborent pour traquer des ennemis communs et partager des ressources précieuses.

Troisième étape:

Le Chasseur découvre que le Sang Ancien est à la fois la source de la guérison et de la malédiction de Yharnam. Il explore le Grand Cathédrale et les quartiers de l'Église du Remède, révélant les expériences horribles menées sur les citoyens de Yharnam. Le Chasseur affronte Vicar Amelia, une prêtresse transformée en bête géante, et découvre des indices sur la corruption du Sang Ancien.

Quatrième étape:

Le Chasseur descend dans les bois interdits et le village de Byrgenwerth, où il découvre les origines des expériences sur le Sang Ancien. Il affronte des ennemis humains corrompus par leurs propres ambitions et les Bêtes de Yharnam, des créatures résultant des expérimentations ratées. Le Chasseur trouve des preuves d'une vérité encore plus sombre :

les Grands, des entités cosmiques d'un autre plan, sont impliqués dans la corruption de Yharnam.

Cinquième étape:

Avec l'aide d'Eileen, d'Alfred et d'autres chasseurs amicaux rencontrés en cours de route, le Chasseur se prépare à affronter les Grands eux-mêmes. Il explore des lieux cauchemardesques comme le Cauchemar de Mensis et l'Abyesse, où les Grands résident. Le Chasseur combat des créatures d'un autre monde et découvre que Gehrman est lui-même un serviteur de la Lune Présence, un Grand ancien.

Conclusion:

Le Chasseur affronte Gehrman dans le Rêve du Chasseur. Après avoir vaincu Gehrman, le Chasseur peut choisir de se libérer du Rêve ou de combattre la Lune Présence pour briser définitivement le cycle du cauchemar. Si le Chasseur réussit à vaincre la Lune Présence, il devient un Grand lui-même, symbolisant la transcendance au-delà de l'humanité.

Épilogue:

Avec la corruption du Sang Ancien purgée et les Grands vaincus, Yharnam est enfin libérée du cauchemar. Les citoyens commencent à reconstruire leur vie, et le Chasseur, maintenant libéré du fardeau de la chasse, est célébré comme un héros légendaire. Le Chasseur continue de protéger Yharnam des menaces restantes, sachant que la vigilance est toujours nécessaire pour éviter un retour des horreurs passées.

Cette histoire sombre et complexe explore des thèmes de la corruption, de la recherche du savoir interdit, et de la lutte pour l'humanité contre des forces cosmiques insondables.

5) The Lord of the Rings

Héros: Frodon Sacquet

Destinateur: Gandalf

Objet: Détruire l'Anneau Unique

Destinataire: La Terre du Milieu

Adjuvants: Sam, Aragorn, Legolas, Gimli, Merry, Pippin, les Elfes, les Hommes de Gondor et Rohan

Opposants: Sauron, Saroumane, les Nazgûl, les orcs, les gobelins

Histoire détaillée:

Prologue:

L'histoire commence dans la paisible Comté, où Frodon Sacquet hérite de l'Anneau Unique de son oncle, Bilbon. Gandalf, le magicien, découvre la véritable nature de l'anneau : il s'agit de l'Anneau Unique forgé par Sauron, le Seigneur des Ténèbres, pour dominer la Terre du Milieu. Gandalf charge Frodon de la tâche ardue de détruire l'anneau en le jetant dans les flammes de la Montagne du Destin, le seul endroit où il peut être détruit.

Première étape:

Frodon quitte la Comté avec ses amis hobbits Sam, Merry et Pippin. En chemin, ils sont poursuivis par les Nazgûl, les spectres de l'anneau serviteurs de Sauron. Ils rencontrent Aragorn, un rôdeur qui devient leur protecteur et guide. Ils se réfugient à Fondcombe, le royaume des Elfes, où ils assistent au Conseil d'Elrond.

Deuxième étape:

Lors du Conseil d'Elrond, une Communauté de l'Anneau est formée pour accompagner Frodon dans sa quête. Cette communauté comprend Gandalf, Aragorn, Legolas l'Elfe, Gimli le Nain, Boromir de Gondor, ainsi que les hobbits Sam, Merry et Pippin. Ensemble, ils commencent leur périlleux voyage vers le Mordor, le territoire de Sauron.

Troisième étape:

La Communauté traverse les Mines de la Moria, où ils sont attaqués par des orcs et un Balrog. Gandalf se sacrifie pour permettre aux autres de fuir. Profondément affectée par la perte de Gandalf, la Communauté continue vers Lothlórien, où ils reçoivent des conseils et des cadeaux magiques de la reine elfe Galadriel. Ils descendent ensuite la rivière Anduin.

Quatrième étape:

À Amon Hen, la Communauté est attaquée par les orcs de Saroumane, un magicien corrompu allié de Sauron. Boromir est tué en défendant Merry et Pippin, qui sont capturés. Frodon décide de continuer seul avec Sam, réalisant que l'anneau est trop dangereux pour ses amis. Aragorn, Legolas et Gimli poursuivent les orcs pour sauver Merry et Pippin.

Cinquième étape:

Frodon et Sam traversent le territoire hostile du Mordor, guidés par Gollum, une créature autrefois corrompue par l'anneau. Ils découvrent que Saroumane a trahi les peuples libres et que son armée de Uruk-hai menace Rohan. Aragorn, Legolas et Gimli rejoignent les forces de Rohan et participent à la bataille du Gouffre de Helm, remportant une victoire cruciale contre Saroumane.

Conclusion:

Pendant ce temps, Frodon et Sam sont capturés par les orcs mais parviennent à s'échapper. Ils atteignent la Montagne du Destin, où Frodon, sous l'influence de l'anneau, hésite à le détruire. Gollum attaque Frodon et mord son doigt pour récupérer l'anneau, mais tombe dans la lave avec l'anneau, détruisant ainsi Sauron et ses forces.

Épilogue:

Avec la destruction de l'anneau, les armées de Sauron s'effondrent. Aragorn est couronné roi de Gondor, unifiant les royaumes des Hommes. Les membres survivants de la Communauté retournent chez eux. Frodon, marqué par son voyage et les blessures physiques et mentales qu'il a subies, décide de partir pour les Terres Immortelles avec Gandalf, Bilbon et les Elfes. Sam retourne à la Comté, où il fonde une famille et devient maire.

Cette épopée explore les thèmes du sacrifice, de l'amitié, et de la lutte contre le mal. Elle montre comment des individus ordinaires peuvent accomplir des actes extraordinaires face à des forces écrasantes.

Outputs with challenge "Apprendre les tables de multiplication"

Première étape: Traverser la ville infestée d'infectés

Mini-challenge 1: Multipliez les nombres suivants : 3×7 , 6×8 , 9×5 .

Scénario :

Joel et Tess doivent traverser un bâtiment infesté d'infectés pour atteindre un point de rencontre avec les Fireflies. À chaque étage, ils trouvent une porte verrouillée par un code numérique. Pour ouvrir les portes et progresser, Joel doit résoudre une multiplication correcte affichée sur un panneau à côté de la porte.

- Premier étage : La porte affiche " 3×7 ". Joel doit entrer "21" pour ouvrir la porte.
- Deuxième étage : La porte affiche " 6×8 ". Joel doit entrer "48" pour avancer.
- Troisième étage : La porte affiche " 9×5 ". Joel doit entrer "45" pour atteindre le toit et trouver une échelle de secours.

Deuxième étape: Rencontre avec Bill et obtention du véhicule

Mini-challenge 2: Trouver le produit de ces paires : 4×5 , 7×9 , 12×11 .

Scénario :

Après la mort de Tess, Joel et Ellie rencontrent Bill, qui les aide à trouver un véhicule. Bill, étant méfiant, propose un test pour vérifier les compétences de Joel.

- Premier test : Bill demande à Joel de résoudre "4 x 5" pour prouver sa fiabilité. Joel répond "20" et gagne la confiance de Bill.
- Deuxième test : Pour obtenir une carte de la ville, Joel doit répondre à "7 x 9". Il répond "63".
- Troisième test : Bill demande à Joel de résoudre "12 x 11" pour obtenir les clés du véhicule. Joel répond "132", et ils peuvent partir avec le véhicule.

Troisième étape: Naviguer dans Pittsburgh

Mini-challenge 3: Résoudre les multiplications suivantes : 8 x 6, 15 x 2, 20 x 4.

Scénario :

Joel et Ellie arrivent à Pittsburgh et doivent échapper aux survivants hostiles. En explorant la ville, ils trouvent plusieurs points de contrôle gardés par des pièges mathématiques pour déjouer les attaquants.

- Premier point de contrôle : Joel trouve une porte électronique qui demande de résoudre "8 x 6". Il entre "48" pour désactiver les pièges et avancer.
- Deuxième point de contrôle : Ils arrivent à un mur de protection avec un code de sécurité basé sur "15 x 2". Joel entre "30" pour ouvrir le mur.
- Troisième point de contrôle : Une passerelle levante nécessite de résoudre "20 x 4". Joel entre "80" pour abaisser la passerelle et permettre à Ellie de traverser en sécurité.

Quatrième étape: Rencontre avec Tommy

Mini-challenge 4: Trouver le produit de ces paires : 4 x 5, 7 x 9, 12 x 11.

Scénario :

Joel retrouve son frère Tommy dans une communauté fortifiée. Tommy teste les compétences de Joel avant de lui fournir des ressources cruciales.

- Premier test : Tommy demande à Joel de résoudre "4 x 5". Joel répond "20" et reçoit des provisions.
- Deuxième test : Pour obtenir des informations sur la route à suivre, Joel doit répondre à "7 x 9". Il répond "63".
- Troisième test : Pour recevoir des armes supplémentaires, Tommy demande à Joel de résoudre "12 x 11". Joel répond "132", et ils sont prêts à partir.

Cinquième étape: Atteindre l'hôpital des Fireflies

Mini-challenge 5: Résoudre les multiplications suivantes : 8 x 6, 15 x 2, 20 x 4.

Scénario :

Joel et Ellie affrontent divers obstacles en route vers l'hôpital des Fireflies. Chaque obstacle nécessite une multiplication correcte pour progresser.

- Premier obstacle : Une porte de sécurité électronique demande de résoudre " 8×6 ". Joel entre "48" pour ouvrir la porte.
- Deuxième obstacle : Un système de défense demande de résoudre " 15×2 ". Joel entre "30" pour désactiver les pièges.
- Troisième obstacle : Pour désactiver une série de lasers de sécurité, Joel doit résoudre " 20×4 ". Il entre "80" et ils peuvent avancer.

Histoire 2:

Prologue

Mini-challenge :

Kratos et Atreus se préparent à commencer leur périple. Atreus trouve une carte laissée par Faye avec une série d'énigmes mathématiques pour renforcer ses compétences.

- Première énigme : Trouve le produit de 4×5 . Atreus répond "20", et ils découvrent une note d'encouragement de Faye à Atreus pour renforcer sa confiance.

Première étape: Affronter les créatures mythologiques

Mini-challenge 1: Multipliez les nombres suivants : 3×7 , 6×8 , 9×5 .

Scénario :

Kratos et Atreus doivent traverser une forêt infestée de draugar et de trolls pour atteindre la maison de Freya.

- Premier défi : Pour ouvrir une porte scellée par des runes magiques, Atreus doit résoudre " 3×7 ". Il répond "21" et la porte s'ouvre.
- Deuxième défi : En affrontant un troll, ils trouvent une inscription qui demande " 6×8 ". Atreus répond "48" pour affaiblir le troll.
- Troisième défi : Pour activer un pont de lumière, Atreus doit résoudre " 9×5 ". Il répond "45", et le pont s'illumine, leur permettant de traverser.

Deuxième étape: Confrontation avec Baldur

Mini-challenge 2: Trouver le produit de ces paires : 4×5 , 7×9 , 12×11 .

Scénario :

Après être soignés par Freya, Kratos et Atreus continuent leur voyage, mais sont attaqués par Baldur.

- Premier défi : Pour activer une barrière magique et repousser Baldur, Atreus doit résoudre "4 x 5". Il répond "20" et la barrière se lève temporairement.
- Deuxième défi : En affrontant Baldur, ils découvrent un glyphe nécessitant "7 x 9". Atreus répond "63", affaiblissant Baldur momentanément.
- Troisième défi : Pour déclencher une trappe et échapper à Baldur, Atreus doit résoudre "12 x 11". Il répond "132", et ils parviennent à s'échapper.

Troisième étape: Rencontre avec Mimir

Mini-challenge 3: Résoudre les multiplications suivantes : 8 x 6, 15 x 2, 20 x 4.

Scénario :

Kratos et Atreus rencontrent Mimir au lac des Neuf et apprennent qu'ils doivent se rendre à Jötunheim. Mimir propose des énigmes pour évaluer leur intelligence avant de les guider.

- Premier défi : Pour libérer Mimir de son emprisonnement, Atreus doit résoudre "8 x 6". Il répond "48", et les chaînes de Mimir se desserrent.
- Deuxième défi : Mimir leur donne une clé magique si Atreus résout "15 x 2". Il répond "30" et obtient la clé.
- Troisième défi : Pour activer un portail mystique, Atreus doit résoudre "20 x 4". Il répond "80", et le portail s'ouvre, leur permettant de continuer.

Quatrième étape: Affrontement avec Modi et Magni

Mini-challenge 4: Trouver le produit de ces paires : 4 x 5, 7 x 9, 12 x 11.

Scénario :

En route vers Jötunheim, Kratos et Atreus doivent affronter Modi et Magni, les fils de Thor.

- Premier défi : Pour briser le bouclier magique de Magni, Atreus doit résoudre "4 x 5". Il répond "20", affaiblissant Magni.
- Deuxième défi : Lors de la bataille, une rune protectrice demande "7 x 9". Atreus répond "63" pour désactiver la rune de Modi.
- Troisième défi : Pour créer une diversion, Atreus doit résoudre "12 x 11". Il répond "132", permettant à Kratos de frapper Magni.

Cinquième étape: Voyage à Alfheim et Helheim

Mini-challenge 5: Résoudre les multiplications suivantes : 8 x 6, 15 x 2, 20 x 4.

Scénario :

Kratos et Atreus se rendent à Alfheim et Helheim pour obtenir les runes nécessaires pour accéder à Jötunheim.

- Premier défi : Pour activer un pont de lumière à Alfheim, Atreus doit résoudre " 8×6 ". Il répond "48" et le pont se matérialise.
- Deuxième défi : En Helheim, ils doivent ouvrir une porte gelée en résolvant " 15×2 ". Atreus répond "30" et la porte s'ouvre.
- Troisième défi : Pour échapper aux illusions de Helheim, Atreus doit résoudre " 20×4 ". Il répond "80", dissipant les illusions et révélant le chemin.

Conclusion: Arrivée à Jötunheim

Mini-challenge :

Kratos et Atreus arrivent à Jötunheim, où ils doivent résoudre une dernière série de défis mathématiques pour disperser les cendres de Faye.

- Défi final : Pour ouvrir le sanctuaire au sommet, Atreus doit résoudre " 10×3 ". Il répond "30", et le sanctuaire s'ouvre.

Épilogue :

Kratos et Atreus dispersent les cendres de Faye, honorant sa dernière volonté. Leur voyage a renforcé leur relation, et Atreus a non seulement appris ses origines mais a aussi renforcé ses compétences en multiplication.

Cette approche éducative intégrée dans une histoire épique de God of War (2018) permet aux joueurs d'apprendre et de pratiquer les tables de multiplication de manière engageante et contextuelle.

Histoire 3:

Prologue

Mini-challenge :

Aloy découvre son Focus et commence à s'entraîner pour l'Écllosion. Pendant son entraînement, elle rencontre un ancien terminal de données avec des énigmes mathématiques.

- Première énigme : Multiplie 3×7 . Aloy résout "21" pour déverrouiller des informations sur le Focus.

Première étape: Écllosion et attaque de l'Eclipse

Mini-challenge 1: Multipliez les nombres suivants : 3×7 , 6×8 , 9×5 .

Scénario :

Après avoir remporté l'Écllosion, Aloy doit repousser une attaque de l'Eclipse utilisant des machines corrompues.

- Premier défi : Pour déverrouiller une cache d'armes, Aloy doit résoudre " 3×7 ". Elle répond "21" et obtient une arme pour défendre les Nora.
- Deuxième défi : Une machine corrompue a une faiblesse que l'on découvre en résolvant " 6×8 ". Aloy répond "48", permettant de désactiver la machine.
- Troisième défi : Pour désactiver une balise ennemie, Aloy doit résoudre " 9×5 ". Elle répond "45", brouillant les communications de l'Eclipse.

Deuxième étape: Rencontre avec Sylens

Mini-challenge 2: Trouver le produit de ces paires : 4×5 , 7×9 , 12×11 .

Scénario :

Sylens contacte Aloy via le Focus et lui propose des défis pour tester ses compétences.

- Premier défi : Pour activer un ancien terminal, Aloy doit résoudre " 4×5 ". Elle répond "20", accédant à de nouvelles informations.
- Deuxième défi : Pour ouvrir un passage secret dans une ruine ancienne, Aloy doit résoudre " 7×9 ". Elle répond "63", révélant un chemin caché.
- Troisième défi : Un terminal de sécurité nécessite la solution " 12×11 ". Aloy répond "132", désactivant les défenses pour progresser.

Troisième étape: Alliances avec Varl, Erend et Talanah

Mini-challenge 3: Résoudre les multiplications suivantes : 8×6 , 15×2 , 20×4 .

Scénario :

Aloy forme des alliances avec Varl, Erend et Talanah, chacun ayant ses propres défis à relever.

- Premier défi : Pour sécuriser une zone avec Varl, Aloy doit résoudre " 8×6 ". Elle répond "48", activant une défense contre les machines corrompues.
- Deuxième défi : Pour obtenir des informations critiques avec Erend, Aloy doit résoudre " 15×2 ". Elle répond "30", obtenant des plans de l'Eclipse.

- Troisième défi : En chassant avec Talanah, Aloy doit résoudre "20 x 4" pour décoder un signal. Elle répond "80", traquant une machine corrompue.

Quatrième étape: Découverte du réseau GAIA et des vérités sur HADES

Mini-challenge 4: Trouver le produit de ces paires : 4 x 5, 7 x 9, 12 x 11.

Scénario :

Aloy explore les ruines anciennes pour comprendre le réseau GAIA et HADES.

- Premier défi : Pour accéder à une salle secrète de GAIA, Aloy doit résoudre "4 x 5". Elle répond "20", déverrouillant des archives importantes.
- Deuxième défi : Un ancien terminal demande la solution "7 x 9" pour révéler des informations sur HADES. Aloy répond "63", découvrant le plan de HADES.
- Troisième défi : Pour activer un mécanisme de sécurité, Aloy doit résoudre "12 x 11". Elle répond "132", protégeant les informations de GAIA.

Cinquième étape: Bataille contre l'Eclipse et HADES

Mini-challenge 5: Résoudre les multiplications suivantes : 8 x 6, 15 x 2, 20 x 4.

Scénario :

Aloy s'infiltré dans le quartier général de l'Eclipse pour arrêter HADES.

- Premier défi : Pour désactiver une machine corrompue géante, Aloy doit résoudre "8 x 6". Elle répond "48", affaiblissant la machine.
- Deuxième défi : En combattant Helis, Aloy doit résoudre "15 x 2" pour activer une arme secrète. Elle répond "30", battant Helis.
- Troisième défi : Pour empêcher HADES d'activer la tour de transmission, Aloy doit résoudre "20 x 4". Elle répond "80", empêchant la corruption des machines.

Conclusion: Réactivation de GAIA et restauration de l'équilibre

Mini-challenge :

Avec HADES détruit, Aloy doit réactiver GAIA pour restaurer l'équilibre des écosystèmes.

- Défi final : Pour lancer la réinitialisation de GAIA, Aloy doit résoudre "10 x 3". Elle répond "30", permettant à GAIA de restaurer la vie sur Terre.

Épilogue

Après avoir sauvé la Terre, Aloy continue d'explorer pour en apprendre davantage sur les anciens et protéger le monde des menaces technologiques restantes. Sylens, malgré ses motivations ambiguës, demeure un allié potentiel, cherchant à découvrir les secrets des technologies anciennes pour ses propres raisons. La quête d'Aloy pour comprendre le passé et protéger l'avenir continue, renforcée par les amitiés et alliances qu'elle a forgées en cours de route.

Cette intégration éducative de Horizon Zero Dawn permet aux joueurs d'apprendre et de pratiquer les tables de multiplication tout en étant immergés dans l'aventure épique d'Aloy.

Histoire 4:

Prologue

Le Chasseur, étranger atteint d'une mystérieuse maladie du sang, arrive à Yharnam, réputée pour son remède miracle basé sur le Sang Ancien. En quête de guérison, il se retrouve impliqué dans une nuit de chasse où la ville est envahie par des bêtes monstrueuses. Gehrman, le premier chasseur, apparaît dans ses rêves et lui donne la mission de purger Yharnam et de découvrir les secrets du Sang Ancien.

Mini-Challenge 1 : Multiplier pour comprendre le Sang Ancien

- **Énigme 1 : " $3 \times 7 = ?$ " Le Chasseur résout "21", découvrant un indice crucial.**

Première étape: Les Quartiers Centraux de Yharnam

Le Chasseur commence son périple dans les quartiers centraux de Yharnam, combattant des bêtes infectées et explorant les ruelles sombres. Il rencontre Eileen le Corbeau, une chasseuse expérimentée qui traque les chasseurs devenus fous. Eileen devient une alliée précieuse, offrant des conseils et une aide stratégique.

Mini-Challenge 2 : Résoudre des énigmes pour avancer

- **Défi 1 : Une porte verrouillée nécessite " $4 \times 6 = ?$ " Le Chasseur résout "24" et accède à une nouvelle zone.**
- **Défi 2 : Une machine étrange demande " $5 \times 8 = ?$ " Il répond "40", désactivant un piège mortel.**
- **Défi 3 : Un message crypté nécessite " $7 \times 9 = ?$ " Il résout "63", révélant un passage secret.**

Deuxième étape: Rencontre avec Alfred

En explorant plus loin, le Chasseur rencontre Alfred, un chevalier loyal au service de l'Église du Remède, qui cherche à détruire les hérétiques Vilebloods de Cainhurst. Alfred fournit des informations sur l'histoire de Yharnam et les conflits internes de l'Église. Ils collaborent pour traquer des ennemis communs.

Mini-Challenge 3 : Collaboration et multiplication

- Défi 1 : Pour déverrouiller une relique, ils doivent résoudre " $6 \times 7 = ?$ " Réponse : "42".
- Défi 2 : Une porte antique nécessite " $9 \times 5 = ?$ " Réponse : "45".
- Défi 3 : Un autel mystérieux demande " $8 \times 4 = ?$ " Réponse : "32".

Troisième étape: La Grande Cathédrale et Vicar Amelia

Le Chasseur découvre que le Sang Ancien est à la fois la source de la guérison et de la malédiction de Yharnam. Il explore la Grande Cathédrale et les quartiers de l'Église du Remède, révélant les expériences horribles menées sur les citoyens. Le Chasseur affronte Vicar Amelia, une prêtresse transformée en bête géante.

Mini-Challenge 4 : Enigmes dans la Cathédrale

- Défi 1 : Pour activer un mécanisme caché, il doit résoudre " $10 \times 3 = ?$ " Réponse : "30".
- Défi 2 : Une statue énigmatique demande " $12 \times 2 = ?$ " Réponse : "24".
- Défi 3 : Pour affaiblir Vicar Amelia, il doit résoudre " $14 \times 2 = ?$ " Réponse : "28".

Quatrième étape: Bois Interdits et Byrgenwerth

Le Chasseur descend dans les bois interdits et le village de Byrgenwerth, où il découvre les origines des expériences sur le Sang Ancien. Il affronte des ennemis humains corrompus et des Bêtes de Yharnam. Le Chasseur trouve des preuves d'une vérité encore plus sombre : les Grands, des entités cosmiques d'un autre plan, sont impliqués dans la corruption.

Mini-Challenge 5 : Exploration et multiplication

- Défi 1 : Une pierre runique demande " $5 \times 6 = ?$ " Réponse : "30".
- Défi 2 : Un portail magique nécessite " $7 \times 8 = ?$ " Réponse : "56".
- Défi 3 : Pour comprendre un ancien manuscrit, il doit résoudre " $9 \times 11 = ?$ " Réponse : "99".

Cinquième étape: Cauchemar de Mensis et l'Abyesse

Avec l'aide d'Eileen, d'Alfred et d'autres chasseurs amicaux, le Chasseur se prépare à affronter les Grands. Il explore des lieux cauchemardesques comme le Cauchemar de Mensis et l'Abyesse, combattant des créatures d'un autre monde et découvrant que Gehrman est lui-même un serviteur de la Lune Présence.

Mini-Challenge 6 : Combat final et énigmes

- Défi 1 : Pour désactiver une barrière magique, il doit résoudre " $8 \times 6 = ?$ " Réponse : "48".

- Défi 2 : Une rune cosmique demande " $15 \times 3 = ?$ " Réponse : "45".
- Défi 3 : Pour atteindre l'Abysse, il doit résoudre " $12 \times 12 = ?$ " Réponse : "144".

Conclusion: Confrontation avec Gehrman et la Lune Présence

Le Chasseur affronte Gehrman dans le Rêve du Chasseur. Après avoir vaincu Gehrman, il peut choisir de se libérer du Rêve ou de combattre la Lune Présence pour briser définitivement le cycle du cauchemar.

Mini-Challenge final : Libérer Yharnam

- Défi final : Pour lancer le rituel final, il doit résoudre " $13 \times 10 = ?$ " Réponse : "130".

Épilogue

Avec la corruption du Sang Ancien purgée et les Grands vaincus, Yharnam est libérée du cauchemar. Les citoyens reconstruisent leur vie, et le Chasseur, libéré du fardeau de la chasse, est célébré comme un héros légendaire. Le Chasseur continue de protéger Yharnam des menaces restantes, sachant que la vigilance est toujours nécessaire.

Histoire 5:

Prologue

L'histoire commence dans la paisible Comté, où Frodon Sacquet hérite de l'Anneau Unique de son oncle, Bilbon. Gandalf, le magicien, découvre la véritable nature de l'anneau : il s'agit de l'Anneau Unique forgé par Sauron, le Seigneur des Ténèbres, pour dominer la Terre du Milieu. Gandalf charge Frodon de la tâche ardue de détruire l'anneau en le jetant dans les flammes de la Montagne du Destin, le seul endroit où il peut être détruit.

Mini-Challenge 1 : Comprendre l'Anneau Unique

- Énigme 1 : " $2 \times 6 = ?$ " Frodon résout "12", découvrant un indice crucial sur l'histoire de l'anneau.

Première étape: Départ de la Comté

Frodon quitte la Comté avec ses amis hobbits Sam, Merry et Pippin. En chemin, ils sont poursuivis par les Nazgûl, les spectres de l'anneau serviteurs de Sauron. Ils rencontrent Aragorn, un rôdeur qui devient leur protecteur et guide. Ils se réfugient à Fondcombe, le royaume des Elfes, où ils assistent au Conseil d'Elrond.

Mini-Challenge 2 : Échapper aux Nazgûl

- Défi 1 : Une énigme sur un chemin caché demande " $3 \times 7 = ?$ " Frodon résout "21", permettant à ses amis d'échapper aux Nazgûl.
- Défi 2 : Pour ouvrir une porte secrète, ils doivent résoudre " $4 \times 8 = ?$ " Réponse : "32".

Deuxième étape: Le Conseil d'Elrond et la Communauté

Lors du Conseil d'Elrond, une Communauté de l'Anneau est formée pour accompagner Frodon dans sa quête. Cette communauté comprend Gandalf, Aragorn, Legolas l'Elfe, Gimli le Nain, Boromir de Gondor, ainsi que les hobbits Sam, Merry et Pippin. Ensemble, ils commencent leur périlleux voyage vers le Mordor, le territoire de Sauron.

Mini-Challenge 3 : Formez la Communauté

- Défi 1 : Pour résoudre un conflit entre les membres, ils doivent résoudre " $5 \times 5 = ?$ " Réponse : "25".
- Défi 2 : Une énigme pour trouver un chemin sûr demande " $6 \times 6 = ?$ " Réponse : "36".

Troisième étape: Les Mines de la Moria

La Communauté traverse les Mines de la Moria, où ils sont attaqués par des orcs et un Balrog. Gandalf se sacrifie pour permettre aux autres de fuir. Profondément affectée par la perte de Gandalf, la Communauté continue vers Lothlórien, où ils reçoivent des conseils et des cadeaux magiques de la reine elfe Galadriel. Ils descendent ensuite la rivière Anduin.

Mini-Challenge 4 : Traverser la Moria

- Défi 1 : Pour déchiffrer une inscription runique, ils doivent résoudre " $7 \times 8 = ?$ " Réponse : "56".
- Défi 2 : Pour éviter un piège, ils doivent résoudre " $9 \times 3 = ?$ " Réponse : "27".
- Défi 3 : Une porte magique demande " $10 \times 2 = ?$ " Réponse : "20".

Quatrième étape: Amon Hen et la Séparation

À Amon Hen, la Communauté est attaquée par les orcs de Saroumane, un magicien corrompu allié de Sauron. Boromir est tué en défendant Merry et Pippin, qui sont capturés. Frodon décide de continuer seul avec Sam, réalisant que l'anneau est trop dangereux pour ses amis. Aragorn, Legolas et Gimli poursuivent les orcs pour sauver Merry et Pippin.

Mini-Challenge 5 : La Séparation

- Défi 1 : Pour déjouer une embuscade, ils doivent résoudre " $8 \times 4 = ?$ " Réponse : "32".
- Défi 2 : Pour suivre la piste des orcs, ils doivent résoudre " $5 \times 9 = ?$ " Réponse : "45".

Cinquième étape: Vers le Mordor et la Bataille du Gouffre de Helm

Frodon et Sam traversent le territoire hostile du Mordor, guidés par Gollum, une créature autrefois corrompue par l'anneau. Ils découvrent que Saroumane a trahi les peuples libres et que son armée de Uruk-hai menace Rohan. Aragorn, Legolas et Gimli rejoignent les forces de Rohan et participent à la bataille du Gouffre de Helm, remportant une victoire cruciale contre Saroumane.

Mini-Challenge 6 : Batailles et Enigmes

- Défi 1 : Pour comprendre une carte ancienne, ils doivent résoudre " $11 \times 2 = ?$ " Réponse : "22".
- Défi 2 : Une énigme pour ouvrir une porte de la forteresse demande " $12 \times 3 = ?$ " Réponse : "36".
- Défi 3 : Pour manipuler une arme secrète, ils doivent résoudre " $14 \times 2 = ?$ " Réponse : "28".

Conclusion: La Montagne du Destin

Frodon et Sam sont capturés par les orcs mais parviennent à s'échapper. Ils atteignent la Montagne du Destin, où Frodon, sous l'influence de l'anneau, hésite à le détruire. Gollum attaque Frodon et mord son doigt pour récupérer l'anneau, mais tombe dans la lave avec l'anneau, détruisant ainsi Sauron et ses forces.

Mini-Challenge final : Détruire l'Anneau

- Défi final : Pour lancer le rituel de destruction, ils doivent résoudre " $15 \times 3 = ?$ " Réponse : "45".

Épilogue

Avec la destruction de l'anneau, les armées de Sauron s'effondrent. Aragorn est couronné roi de Gondor, unifiant les royaumes des Hommes. Les membres survivants de la Communauté retournent chez eux. Frodon, marqué par son voyage et les blessures physiques et mentales qu'il a subies, décide de partir pour les Terres Immortelles avec Gandalf, Bilbon et les Elfes. Sam retourne à la Comté, où il fonde une famille et devient maire.

Cette épopée intégrant des mini-challenges de multiplication permet aux joueurs de pratiquer et de renforcer leurs compétences en multiplication tout en étant immergés dans l'univers riche et fantastique de The Lord of the Rings.

1. The Lord of the Rings

Première étape:

La Communauté de l'Anneau se retrouve devant les portes de Durin, mais elles sont closes. Gandalf est confronté à une énigme mystérieuse pour les ouvrir : "Combien font $23 + 15$?" demande une voix provenant de la porte. Gandalf, bien que pressé par le temps, prend quelques instants pour résoudre l'énigme. "La réponse est 38", répond-il avec confiance. Les portes grincent alors et s'ouvrent, révélant l'escalier descendant dans les profondeurs de la Moria. Cependant, ils ne sont pas seuls, car un Balrog les attend dans les ombres.

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent les plaines de Rohan, la Communauté de l'Anneau est soudainement assaillie par une horde d'orques lancés à leur poursuite. Aragorn, surveillant leur approche, demande à Legolas de calculer rapidement : " $77 + 12$ ", Legolas, combien de flèches te restent-il ?" Dans l'urgence du moment, Legolas répond promptement : "89 flèches, mon ami !" avant de décocher une flèche précise et de toucher un ennemi à distance.

Troisième étape:

La Communauté de l'Anneau est arrivée à Lothlórien, où la reine elfe Galadriel les accueille. Elle demande à Frodon de résoudre une équation pour mériter le cadeau qu'elle lui réserve : " $(25 + 13) - 8$, Frodon, quelle est ta réponse ?" Frodon réfléchit un instant, conscient de l'importance de sa réponse. "La solution est 30", répond-il, impressionnant la reine par sa résolution rapide et sa détermination.

2. Bloodborne

Première étape:

Le Chasseur se trouve face à une horde de créatures cauchemardesques dans les rues tortueuses de Yharnam. Alors qu'il cherche un moyen de s'échapper, une voix mystérieuse lui demande : " $48 + 36$, Chasseur, quelle est la somme de ces nombres ?" Le Chasseur, habitué à la confrontation avec l'horreur, répond sans hésitation : "84", avant de poursuivre son chemin à travers la nuit éternelle.

Deuxième étape:

Dans les profondeurs des bois interdits, le Chasseur se retrouve confronté à une bande d'ennemis corrompus, prêts à le déchiqueter. Pour évaluer rapidement ses chances de survie, il se demande : " $89 - 34$, combien cela fait-il ?" Se concentrant malgré l'urgence de la situation, le Chasseur répond : "55", ajustant sa stratégie en conséquence pour affronter la menace.

Troisième étape:

Alors qu'il approche enfin de la Montagne du Destin, le Chasseur est confronté à un dernier obstacle. Une voix sourde lui demande : " $(78 + 14) - 19$, quelle est la réponse ?" Le Chasseur, fatigué mais résolu, prend quelques instants pour résoudre l'équation dans son esprit. "La réponse est 73", murmure-t-il, retrouvant un dernier souffle de détermination pour affronter les ténèbres qui l'attendent.

3. Horizon Zero Dawn

Première étape:

Aloy et ses alliés se retrouvent encerclés par des machines corrompues, déterminées à les éliminer. Pour trouver une issue à cette situation périlleuse, Aloy doit d'abord répondre à une question urgente : " $23 + 15$, quel est le total ?" se demande-t-elle. Malgré l'adrénaline qui pulse dans ses veines, Aloy reste calme et répond : "38", avant de se lancer dans la bataille.

Deuxième étape:

Alors qu'elle explore les ruines anciennes, Aloy se retrouve face à un piège mortel. Pour le désamorcer et continuer son chemin, elle doit résoudre une équation rapidement : " $50 - 27$, combien cela fait-il ?" Luttant contre le temps et le danger imminent, Aloy répond avec assurance : "23", avant de désamorcer habilement le piège et de continuer son périple.

Troisième étape:

Aloy est confrontée à un choix moral difficile alors qu'elle doit décider du sort d'une tribu alliée. Pour prendre la meilleure décision possible, elle doit résoudre une autre équation : " $(25 + 13) - 8$, quelle est la réponse ?" Réfléchissant à ses valeurs et à son engagement envers la justice, Aloy répond avec conviction : "30", avant de mettre en œuvre son plan avec détermination.

4. God of War (2018)

Première étape:

Kratos et Atreus se retrouvent confrontés à un groupe de redoutables ennemis sur leur chemin vers la montagne. Pour évaluer rapidement la situation et choisir la meilleure stratégie, Kratos se demande : " $77 + 12$, quel est le total ?" Concentrant toute sa force et sa ruse, Kratos répond sans hésiter : "89", avant de se lancer dans la bataille avec une détermination inébranlable.

Deuxième étape:

Alors qu'ils affrontent un ennemi redoutable, Kratos doit faire face à une question plus subtile : " $63 - 22$, combien cela fait-il ?" Résolvant rapidement l'équation dans son esprit, Kratos répond avec fermeté : "41", ajustant sa tactique en conséquence pour exploiter la faiblesse de son adversaire.

Troisième étape:

Kratos et Atreus atteignent enfin leur destination, la montagne mystique où réside un pouvoir ancien. Mais avant d'atteindre leur objectif, ils doivent surmonter un dernier obstacle. "Combien font $(46 + 29) - 35$, Kratos ?" demande Atreus, sachant que la

réponse pourrait être cruciale pour leur succès. Kratos, utilisant toute sa force et son intelligence, répond : "40", ouvrant la voie vers leur destinée finale.

5. The Last of Us

Première étape:

Joel et Ellie se retrouvent piégés dans un bâtiment infesté de dangereux infectés. Pour échapper à cette situation désespérée, Joel doit d'abord résoudre un problème mathématique : " $48 + 36$, combien cela fait-il ?" se demande-t-il. Malgré le chaos qui règne autour d'eux, Joel reste concentré et répond : "84", avant de guider Ellie vers la sécurité.

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent un territoire hostile, Joel doit prendre une décision difficile pour protéger Ellie. Pour peser les options, il se demande : " $89 - 34$, quelle est la réponse ?" Prendre la bonne décision pourrait signifier la différence entre la vie et la mort. Après un moment de réflexion, Joel répond avec assurance : "55", avant de poursuivre leur voyage avec détermination.

Troisième étape:

Joel et Ellie atteignent enfin leur destination, mais un dernier défi les attend. "Combien font $(25 + 13) - 8$, Joel ?" demande Ellie, cherchant une dernière confirmation avant de franchir le dernier obstacle. Joel, sachant que chaque détail compte dans leur lutte pour la survie, répond : "30", avant de se préparer à affronter leur destin avec courage.

1. The Lord of the Rings

Première étape:

Alors que Frodon et Sam progressent à travers la Terre du Milieu, ils se retrouvent face à une ancienne horloge solaire perdue dans les bois d'Eryn Mui. Frodon, curieux, observe les aiguilles et demande à Sam : "Quelle heure est-il si la grande aiguille est sur le 12 et la petite aiguille est sur le 4 ?" Sam, prenant le temps d'observer attentivement, répond : "Il est 4 heures, Monsieur Frodon."

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent les collines venteuses de Rohan, Frodon et Sam trouvent une vieille horloge de tour cassée. Frodon, sachant que chaque détail compte dans leur quête, demande à Sam : "Lire l'heure lorsque la grande aiguille est sur le 6 et la petite aiguille est entre le 2 et le 3." Sam réfléchit un instant avant de répondre : "Il est 2 heures et demie, Monsieur Frodon."

Troisième étape:

Enfin, alors qu'ils s'approchent du Mont du Destin, Frodon et Sam découvrent une horloge antique dans une grotte oubliée. Frodon, ressentant l'urgence de leur mission, demande à Sam : "Déterminer l'heure si la grande aiguille est sur le 3 et la petite aiguille sur le 7." Sam, scrutant les aiguilles avec attention, répond : "Il est 7 heures, Monsieur Frodon."

2. Bloodborne

Première étape:

Alors que le Chasseur explore les rues sombres de Yharnam, il découvre une vieille horloge sur la place centrale de la ville. Curieux, le Chasseur demande à un passant : "Quelle heure est-il si la grande aiguille est sur le 12 et la petite aiguille est sur le 4 ?" Le passant, surpris par la question, répond finalement : "Il est 4 heures du matin, Chasseur."

Deuxième étape:

Dans les profondeurs des bois interdits, le Chasseur trouve une horloge antique recouverte de mousse. Se tournant vers son compagnon, il demande : "Lire l'heure lorsque la grande aiguille est sur le 6 et la petite aiguille est entre le 2 et le 3." Son compagnon, un chasseur expérimenté, répond rapidement : "Il est 2 heures et demie, Chasseur."

Troisième étape:

Enfin, alors qu'il explore les ruines de l'ancien village de Byrgenwerth, le Chasseur découvre une horloge mystérieuse dans une tour effondrée. Se tournant vers son guide, il demande : "Déterminer l'heure si la grande aiguille est sur le 3 et la petite aiguille sur le 7." Son guide, un érudit local, répond avec assurance : "Il est 7 heures du soir, Chasseur."

Ces défis d'horlogerie ajoutent une touche de réalisme et de détail à chaque récit, illustrant comment même dans des mondes fantastiques, des compétences simples comme la lecture de l'heure peuvent être essentielles pour les héros.

3. Horizon Zero Dawn

Première étape:

Alors qu'Aloy et ses alliés se frayent un chemin à travers les terres sauvages de la Terre post-apocalyptique, ils tombent sur une vieille horloge solaire abandonnée au sommet d'une falaise. Intriguée, Aloy demande à son compagnon : "Quelle heure est-il si la grande aiguille est sur le 12 et la petite aiguille est sur le 4 ?" Son compagnon, après un bref calcul, répond : "Il est 4 heures de l'après-midi, Aloy."

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent les ruines d'une ancienne ville, Aloy repère une horloge murale presque effacée par le temps. Se tournant vers son compagnon, elle demande : "Lire l'heure lorsque la grande aiguille est sur le 6 et la petite aiguille est entre le 2 et le 3." Son compagnon, un expert en survie, répond avec confiance : "Il est environ 2 heures 15, Aloy."

Troisième étape:

Enfin, lorsqu'ils atteignent les terres désolées de la frontière de la tribu Banuk, Aloy trouve une horloge antique dans une ancienne tour de guet. Curieuse, elle demande : "Déterminer l'heure si la grande aiguille est sur le 3 et la petite aiguille sur le 7." Son compagnon, après un moment de réflexion, répond : "Il est 7 heures du soir, Aloy."

4. God of War (2018)

Première étape:

Kratos et Atreus découvrent une horloge ancienne dans les ruines de l'ancienne Grèce, cachée sous un tas de débris. Intrigué, Atreus demande à son père : "Quelle heure est-il si la grande aiguille est sur le 12 et la petite aiguille est sur le 4 ?" Kratos, examinant attentivement, répond : "Il est 4 heures, Atreus."

Deuxième étape:

Alors qu'ils parcourent les vastes terres de Midgard, Kratos et Atreus tombent sur une horloge solaire oubliée au sommet d'une montagne enneigée. Atreus, curieux, demande à son père : "Lire l'heure lorsque la grande aiguille est sur le 6 et la petite aiguille est entre le 2 et le 3." Kratos, après un court moment de calcul, répond : "Il est environ 2 heures 30, Atreus."

Troisième étape:

Enfin, lorsqu'ils explorent les mystérieuses forêts de Jötunheim, Kratos et Atreus découvrent une horloge ancienne cachée dans une clairière isolée. Atreus, voulant tester ses compétences, demande à son père : "Déterminer l'heure si la grande aiguille est sur le 3 et la petite aiguille sur le 7." Kratos, avec un regard concentré, répond : "Il est 7 heures du soir, Atreus."

5. The Last of Us

Première étape:

Joël et Ellie tombent sur une vieille horloge dans les ruines d'une ville abandonnée, ses aiguilles figées dans le temps. Curieuse, Ellie demande à Joël : "Quelle heure est-il si la grande aiguille est sur le 12 et la petite aiguille est sur le 4 ?" Joël, après un moment de réflexion, répond : "Il est 4 heures, Ellie."

Deuxième étape:

Alors qu'ils se frayaient un chemin à travers les terres sauvages et dévastées, Joël et Ellie découvrent une vieille montre-bracelet rouillée sur le cadavre d'un voyageur oublié. Ellie, voulant tester ses compétences, demande à Joël : "Lire l'heure lorsque la grande aiguille est sur le 6 et la petite aiguille est entre le 2 et le 3." Joël, après un bref calcul, répond : "Il est environ 2 heures 20, Ellie."

Troisième étape:

Enfin, lorsqu'ils explorent les sombres couloirs d'un ancien bâtiment abandonné, Joël et Ellie découvrent une horloge murale délabrée dans un bureau poussiéreux. Curieuse, Ellie demande à Joël : "Déterminer l'heure si la grande aiguille est sur le 3 et la petite aiguille sur le 7." Joël, après avoir examiné attentivement, répond : "Il est 7 heures du soir, Ellie."

Ces défis d'horlogerie ajoutent une dimension ludique et éducative à chaque aventure, montrant comment même des compétences simples peuvent être utiles dans des mondes fantastiques et dangereux.

1. The Lord of the Rings

Contexte:

Dans leur périple pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu de la domination de Sauron, Frodon et ses compagnons affrontent des défis tant physiques que mentaux.

Première étape:

Alors que Frodon et son compagnon Aragorn se reposent près d'une rivière, Frodon sort un morceau de pain qu'il a partagé en huit morceaux. Aragorn, remarquant son calcul, lui dit : "Tu as simplifié les fractions suivantes : $\frac{4}{8}$, $\frac{15}{20}$, $\frac{21}{35}$."

Deuxième étape:

Pendant leur voyage, Frodon et Aragorn partagent leur ration de nourriture. Frodon donne un quart de son pain à Aragorn, puis en prend un autre quart pour lui-même. Aragorn lui dit : "Tu as ajouté les fractions suivantes : $\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$, $\frac{3}{8} + \frac{1}{8}$, $\frac{2}{5} + \frac{1}{5}$."

Troisième étape:

Alors qu'ils atteignent les sommets enneigés des Monts Brumeux, Frodon regarde les étoiles et se demande combien de parties d'une nuit elles ont traversées. Aragorn, connaissant bien les mathématiques, lui explique comment convertir les fractions en nombres décimaux : $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{8}$.

2. Bloodborne

Contexte:

Naviguant dans un monde empreint de cauchemars et de mystères, le Chasseur doit combattre des horreurs indicibles pour percer les secrets du Sang Ancien et purger la ville de Yharnam de son mal.

Première étape:

En explorant les catacombes sombres de Yharnam, le Chasseur découvre des écritures anciennes sur les murs. Il parvient à simplifier les fractions suivantes : $\frac{4}{8}$, $\frac{15}{20}$, $\frac{21}{35}$, pour mieux comprendre les anciennes prophéties.

Deuxième étape:

Alors qu'il affronte les créatures cauchemardesques, le Chasseur se retrouve face à des situations où il doit partager ses ressources avec d'autres chasseurs. En combinant les fractions dans ses provisions, comme $1/4 + 1/4$, $3/8 + 1/8$, $2/5 + 1/5$, il assure une répartition équitable.

Troisième étape:

Dans les moments de calme, le Chasseur médite sur les mathématiques pour se changer les idées. Il s'efforce de convertir les fractions en nombres décimaux, comme $1/2$, $3/4$, $5/8$, pour rester alerte et prêt à affronter les défis à venir.

3. Horizon Zero Dawn

Contexte:

Dans un monde post-apocalyptique où les machines règnent en maîtres, Aloy cherche à découvrir la vérité sur son passé et à sauver l'humanité de la menace des machines corrompues.

Première étape:

Alors qu'Aloy explore les ruines anciennes, elle trouve des parchemins avec des calculs mathématiques. Elle simplifie les fractions suivantes : $4/8$, $15/20$, $21/35$, pour résoudre des énigmes laissées par les anciens.

Deuxième étape:

En aidant ses alliés à répartir les ressources et les fournitures, Aloy combine les fractions dans des situations pratiques, comme $1/4 + 1/4$, $3/8 + 1/8$, $2/5 + 1/5$, pour assurer la survie de tous.

Troisième étape:

Pendant ses moments de repos, Aloy pratique les mathématiques en convertissant les fractions en nombres décimaux, comme $1/2$, $3/4$, $5/8$, pour rester alerte et prête à affronter les défis à venir.

4. God of War (2018)

Contexte:

Kratos et son fils Atreus voyagent à travers les terres nordiques, confrontés à des dieux et des créatures mythiques, dans une quête pour accomplir la dernière volonté de la défunte mère d'Atreus.

Première étape:

Kratos et Atreus découvrent des tablettes anciennes gravées de symboles mathématiques. Ils simplifient les fractions suivantes : $\frac{4}{8}$, $\frac{15}{20}$, $\frac{21}{35}$, pour mieux comprendre les mystères des dieux.

Deuxième étape:

Pendant leur voyage à travers les terres nordiques, Kratos et Atreus partagent leurs provisions avec d'autres voyageurs. Ils ajoutent les fractions dans leurs portions, comme $\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$, $\frac{3}{8} + \frac{1}{8}$, $\frac{2}{5} + \frac{1}{5}$, pour favoriser la camaraderie.

Troisième étape:

Lors de leurs arrêts pour se reposer, Kratos enseigne à Atreus comment convertir les fractions en nombres décimaux, comme $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{8}$, pour renforcer ses compétences mathématiques et mentales.

5. The Last of Us

Contexte:

Dans un monde ravagé par une pandémie mortelle, Joël et Ellie voyagent à travers des terres dangereuses pour livrer Ellie à un groupe de résistants.

Première étape:

Alors que Joël et Ellie explorent les ruines de la civilisation, Ellie trouve des livres éducatifs sur les mathématiques. Elle simplifie les fractions suivantes : $\frac{4}{8}$, $\frac{15}{20}$, $\frac{21}{35}$, pour améliorer ses compétences en arithmétique.

Deuxième étape:

En partageant leurs maigres provisions avec d'autres survivants, Joël et Ellie ajoutent les fractions dans leurs rations, comme $\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$, $\frac{3}{8} + \frac{1}{8}$, $\frac{2}{5} + \frac{1}{5}$, pour maintenir l'esprit d'entraide dans un monde post-apocalyptique.

Troisième étape:

Pendant leurs moments de répit, Joël enseigne à Ellie comment convertir les fractions en nombres décimaux, comme $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{8}$, pour lui donner une éducation plus complète et lui donner les outils nécessaires pour survivre dans

1. The Lord of the Rings

Contexte:

Dans leur quête pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu, Frodon et ses compagnons rencontrent des défis où ils doivent comprendre les concepts de plus grand et plus petit.

Première étape:

Alors que Frodon et Aragorn traversent les terres désolées, ils tombent sur un carrefour où ils doivent décider de leur chemin à prendre. Aragorn leur rappelle les nombres qu'ils ont rencontrés et leur demande de comparer les nombres 34 et 27 pour déterminer lequel est le plus grand.

Deuxième étape:

En poursuivant leur voyage, Frodon et Aragorn découvrent une série de montagnes. Aragorn demande à Frodon d'organiser ces montagnes du plus petit au plus grand, en utilisant les nombres 56, 23, 89, 12 et 35.

Troisième étape:

Alors qu'ils se reposent près d'une rivière, Frodon et Aragorn trouvent un livre ancien sur les mathématiques. Ils comparent les fractions $\frac{1}{3}$ et $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{5}$ et $\frac{2}{5}$, $\frac{7}{8}$ et $\frac{3}{4}$ pour déterminer lesquelles sont les plus grandes.

2. Bloodborne

Contexte:

Plongé dans un monde rempli de ténèbres et de cauchemars, le Chasseur doit non seulement affronter des créatures terrifiantes, mais aussi comprendre les concepts de plus grand et plus petit pour naviguer dans son périple.

Première étape:

En explorant les ruines de Yharnam, le Chasseur rencontre une bifurcation dans le chemin. Il doit décider de la route à suivre en comparant les nombres 34 et 27 pour déterminer lequel est le plus grand.

Deuxième étape:

Pendant qu'il parcourt les bois sombres, le Chasseur tombe sur une série de rochers. Il doit les organiser du plus petit au plus grand en utilisant les nombres 56, 23, 89, 12 et 35 pour progresser.

Troisième étape:

Alors qu'il se repose près d'un feu de camp, le Chasseur trouve un manuscrit ancien sur les mathématiques. Il compare les fractions $1/3$ et $1/2$, $3/5$ et $2/5$, $7/8$ et $3/4$ pour déterminer lesquelles sont les plus grandes.

3. Horizon Zero Dawn

Contexte:

Dans un monde où les machines règnent en maîtres, Aloy doit utiliser ses compétences pour comprendre les concepts de plus grand et plus petit tout en découvrant les mystères de son passé.

Première étape:

Alors qu'elle explore les ruines anciennes, Aloy se retrouve devant deux chemins. Elle compare les nombres 34 et 27 pour décider duquel est le plus grand afin de choisir sa direction.

Deuxième étape:

En traversant les terres hostiles, Aloy trouve une série de montagnes qu'elle doit escalader. Elle doit les organiser du plus petit au plus grand en utilisant les nombres 56, 23, 89, 12 et 35 pour atteindre son objectif.

Troisième étape:

Pendant qu'elle cherche des indices sur son passé, Aloy découvre un manuscrit ancien sur les mathématiques. Elle compare les fractions $1/3$ et $1/2$, $3/5$ et $2/5$, $7/8$ et $3/4$ pour déterminer lesquelles sont les plus grandes.

4. God of War (2018)

Contexte:

Kratos et son fils Atreus voyagent à travers les terres nordiques, confrontés à des défis où ils doivent comprendre les concepts de plus grand et plus petit pour avancer dans leur quête.

Première étape:

En chemin, Kratos et Atreus arrivent à une bifurcation. Ils comparent les nombres 34 et 27 pour déterminer lequel est le plus grand afin de décider de leur chemin.

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent des montagnes escarpées, Kratos et Atreus doivent grimper à des hauteurs vertigineuses. Ils organisent les hauteurs des montagnes du plus petit au plus grand en utilisant les nombres 56, 23, 89, 12 et 35 pour continuer leur périple.

Troisième étape:

En se reposant près d'un feu de camp, Kratos trouve un vieux parchemin sur les mathématiques. Il compare les fractions $\frac{1}{3}$ et $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{5}$ et $\frac{2}{5}$, $\frac{7}{8}$ et $\frac{3}{4}$ pour déterminer lesquelles sont les plus grandes.

5. The Last of Us

Contexte:

Dans un monde post-apocalyptique, Joël et Ellie doivent utiliser leurs connaissances pour comprendre les concepts de plus grand et plus petit tout en se frayant un chemin à travers les dangers de ce monde ravagé.

Première étape:

En explorant les ruines de la civilisation, Joël et Ellie arrivent à une intersection. Ils comparent les nombres 34 et 27 pour décider de la direction à prendre.

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent des montagnes escarpées, Joël et Ellie doivent trouver un chemin sûr. Ils organisent les chemins possibles du plus petit au plus grand en utilisant les nombres

1. The Lord of the Rings

****Contexte**:**

Dans leur quête pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu, Frodon et ses compagnons doivent parfois classer des objets par taille, couleur ou forme pour résoudre des énigmes.

****Première étape**:**

Alors que Frodon et Aragorn cherchent un abri pour la nuit, ils découvrent une série d'objets dans une vieille cabane. Frodon les classe par taille, en plaçant d'abord le crayon, puis la règle et enfin le livre, du plus petit au plus grand.

****Deuxième étape**:**

Pendant leur voyage, Frodon et Aragorn trouvent un panier de fruits abandonné. Ils organisent les fruits par couleur, plaçant la pomme rouge à côté de la banane jaune et de l'orange, pour créer un arrangement coloré.

****Troisième étape**:**

Alors qu'ils explorent les ruines d'une ancienne bibliothèque, Frodon et Aragorn tombent sur des sculptures anciennes. Ils les classent par le nombre de côtés, en identifiant d'abord le carré, puis le triangle et enfin le pentagone.

2. Bloodborne

****Contexte**:**

Naviguant dans un monde de cauchemars et de mystères, le Chasseur doit souvent classer des objets pour trouver des indices cachés ou surmonter des obstacles.

****Première étape**:**

En explorant les ruelles sombres de Yharnam, le Chasseur découvre une série d'objets abandonnés. Il les classe par taille, en disposant d'abord le crayon, puis la règle et enfin le livre, du plus petit au plus grand.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'il traverse une clairière, le Chasseur découvre un assortiment de fleurs sauvages. Il les organise par couleur, plaçant d'abord la fleur rouge à côté de la jaune et de l'orange, pour créer un arrangement vibrant.

****Troisième étape**:**

En explorant les cavernes souterraines, le Chasseur tombe sur des fresques anciennes. Il classe les formes par le nombre de côtés, en identifiant d'abord le carré, puis le triangle et enfin le pentagone.

3. Horizon Zero Dawn

****Contexte**:**

Dans un monde où les machines règnent en maîtres, Aloy doit utiliser ses compétences pour classer des objets et résoudre des énigmes.

****Première étape**:**

Alors qu'elle explore les ruines d'une ancienne ville, Aloy découvre une série d'objets laissés derrière. Elle les classe par taille, en plaçant d'abord le crayon, puis la règle et enfin le livre, du plus petit au plus grand.

****Deuxième étape**:**

En parcourant les vastes plaines, Aloy trouve un tas de cristaux brillants. Elle les organise par couleur, plaçant d'abord le cristal rouge à côté du jaune et de l'orange, pour créer un motif éblouissant.

****Troisième étape**:**

Pendant qu'elle explore les montagnes escarpées, Aloy découvre des sculptures anciennes. Elle les classe par le nombre de côtés, en identifiant d'abord le carré, puis le triangle et enfin le pentagone.

4. God of War (2018)

****Contexte**:**

Kratos et son fils Atreus voyagent à travers les terres nordiques, confrontés à des énigmes et des défis où ils doivent classer des objets pour progresser dans leur quête.

****Première étape**:**

En chemin, Kratos et Atreus tombent sur une série d'objets abandonnés. Ils les classent par taille, en plaçant d'abord le crayon, puis la règle et enfin le livre, du plus petit au plus grand.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'ils traversent une vallée, Kratos et Atreus découvrent un parterre de champignons colorés. Ils les organisent par couleur, plaçant d'abord le champignon rouge à côté du jaune et de l'orange, pour créer un tableau naturel.

****Troisième étape**:**

En explorant les temples anciens, Kratos et Atreus trouvent des sculptures énigmatiques. Ils les classent par le nombre de côtés, en identifiant d'abord le carré, puis le triangle et enfin le pentagone.

5. The Last of Us

****Contexte**:**

Dans un monde post-apocalyptique, Joël et Ellie doivent utiliser leurs compétences pour classer des objets et trouver des solutions à leurs problèmes.

****Première étape**:**

En explorant les bâtiments abandonnés, Joël et Ellie découvrent une série d'objets éparpillés. Ils les classent par taille, en plaçant d'abord le crayon, puis la règle et enfin le livre, du plus petit au plus grand.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'ils parcourent les forêts sauvages, Joël et Ellie trouvent un parterre de fleurs colorées. Ils les organisent par couleur, plaçant d'abord la fleur rouge à côté de la jaune et de l'orange, pour créer une scène pittoresque.

****Troisième étape****:

Pendant qu'ils explorent les tunnels souterrains, Joël et Ellie découvrent des artefacts anciens. Ils les classent par le nombre de côtés, en identifiant d'abord le carré, puis le triangle et enfin le pentagone.

1. The Lord of the Rings

****Contexte**:**

Dans leur quête pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu, Frodon et ses compagnons rencontrent des défis qui nécessitent une compréhension des pourcentages.

****Première étape**:**

En discutant de la quantité de provisions qu'ils devraient emporter pour leur voyage, Frodon calcule rapidement que 25% de leurs réserves de nourriture équivaldrait à 20 unités de provisions, sur un total de 80 unités.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'ils planifient leur itinéraire, Aragorn explique à Frodon que traverser la région dangereuse des montagnes représente un risque de perte de la moitié de leurs provisions, soit 50% de leur stock de 150 unités.

****Troisième étape**:**

En évaluant le coût de réapprovisionnement en armes et en fournitures à Rivendell, Frodon découvre que 10% de l'argent qu'ils ont emporté, soit 25 pièces d'or, seraient nécessaires pour ces achats.

2. Bloodborne

****Contexte**:**

Dans un monde de cauchemars et de défis, le Chasseur doit utiliser ses compétences mathématiques pour naviguer à travers des situations complexes.

****Première étape**:**

En évaluant les ressources nécessaires pour réparer son équipement endommagé, le Chasseur calcule que 25% des échos de sang qu'il possède, soit 80 unités, seront nécessaires pour les réparations.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'il se prépare à affronter un ennemi redoutable, le Chasseur estime que consommer la moitié de ses potions de soin, soit 50% de ses 150 flacons, serait nécessaire pour survivre à la bataille.

****Troisième étape**:**

En examinant les coûts pour améliorer ses armes, le Chasseur réalise que 10% de ses échos de sang, soit 25 unités, seraient nécessaires pour financer ces améliorations.

3. Horizon Zero Dawn

****Contexte**:**

Dans un monde où la technologie antique coexiste avec la nature sauvage, Aloy doit faire des calculs précis pour réussir ses quêtes.

****Première étape**:**

En préparant son approvisionnement en matériaux pour réparer son arc, Aloy estime que 25% des ressources qu'elle a collectées, soit 80 unités, seraient nécessaires pour cette tâche.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'elle planifie son voyage à travers les terres dangereuses, Aloy calcule que la moitié de ses médicaments à base de plantes, soit 50% de ses 150 doses, devraient être réservés pour les urgences.

****Troisième étape**:**

En négociant avec les commerçants pour acquérir de nouveaux équipements, Aloy détermine que 10% de ses crédits, soit 25 unités, seront utilisés pour acheter des améliorations.

4. God of War (2018)

****Contexte**:**

Dans leur périple à travers les terres nordiques, Kratos et son fils Atreus doivent utiliser leurs compétences mathématiques pour survivre aux défis qui se dressent sur leur chemin.

****Première étape**:**

En planifiant leur voyage, Kratos calcule que 25% des réserves de nourriture qu'ils ont, soit 80 unités, devraient être utilisés pour nourrir leur compagnon de voyage, Atreus.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'ils évaluent les risques d'une confrontation avec un groupe d'ennemis, Kratos estime que la moitié de leurs potions de guérison, soit 50% de leurs 150 flacons, devraient être utilisées pour augmenter leurs chances de survie.

****Troisième étape**:**

En discutant des achats potentiels, Kratos réalise que 10% de leurs pièces d'or, soit 25 unités, seront nécessaires pour acheter les ressources nécessaires à leur voyage.

5. The Last of Us

****Contexte**:**

Dans un monde dévasté par une pandémie, Joël et Ellie doivent utiliser leurs compétences mathématiques pour prendre des décisions cruciales.

****Première étape**:**

En évaluant les ressources disponibles pour traverser un territoire hostile, Joël calcule que 25% de leurs provisions, soit 80 unités, seront nécessaires pour assurer leur survie.

****Deuxième étape**:**

Alors qu'ils préparent leur voyage à travers les ruines urbaines, Joël estime que la moitié de leurs trousseaux de premiers secours, soit 50% de leurs 150 doses, devraient être prêtes pour les urgences.

****Troisième étape**:**

En discutant des ressources nécessaires pour leur voyage, Joël découvre que 10% de leurs fournitures, soit 25 unités, seront nécessaires pour réparer leur équipement.

1. The Lord of the Rings

Contexte:

Dans leur quête pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu, Frodon et ses compagnons rencontrent des défis qui nécessitent la conversion d'unités de mesure pour mieux planifier leur voyage.

Première étape:

En se préparant pour leur périple, Frodon et Sam mesurent leurs provisions et convertissent 150 centimètres de corde en 1,5 mètres, car ils doivent s'assurer que chaque pièce d'équipement est correctement mesurée et stockée.

Deuxième étape:

Alors qu'ils traversent les terres sauvages, Aragorn utilise une perche de 3,5 mètres pour vérifier la profondeur d'un ruisseau. Pour faciliter la communication avec les hobbits, il convertit la longueur en 350 centimètres.

Troisième étape:

À Fondcombe, Gandalf explique qu'un pont en ruine mesurait autrefois 1200 millimètres de large, ce qui équivaut à 1,2 mètres. Cette conversion aide la Communauté à évaluer la stabilité des ponts qu'ils rencontrent sur leur chemin.

2. Bloodborne

Contexte:

Dans un monde de cauchemars et de défis, le Chasseur doit utiliser ses compétences en conversion d'unités de mesure pour naviguer à travers des situations complexes.

Première étape:

En examinant des documents anciens, le Chasseur découvre une mesure de 150 centimètres de tissu nécessaire pour réparer ses vêtements, qu'il convertit rapidement en 1,5 mètres pour mieux comprendre la quantité requise.

Deuxième étape:

Lors de la construction d'une barricade, le Chasseur utilise des planches de bois mesurant 3,5 mètres. Il convertit cette mesure en 350 centimètres pour vérifier la taille exacte des matériaux qu'il utilise.

Troisième étape:

En explorant les catacombes, le Chasseur rencontre une porte mesurant 1200 millimètres de large. En convertissant cette mesure en 1,2 mètres, il peut évaluer si elle est suffisamment grande pour passer avec son équipement.

3. Horizon Zero Dawn

Contexte:

Dans un monde où la technologie antique coexiste avec la nature sauvage, Aloy doit faire des calculs précis pour réussir ses quêtes.

Première étape:

En préparant ses équipements, Aloy doit convertir 150 centimètres de câble en 1,5 mètres pour s'assurer qu'elle a la longueur nécessaire pour créer des pièges efficaces.

Deuxième étape:

Lors de l'assemblage d'un mécanisme, Aloy utilise une barre de métal mesurant 3,5 mètres. Elle convertit cette mesure en 350 centimètres pour garantir la précision de ses constructions.

Troisième étape:

En cartographiant une zone, Aloy note qu'une falaise mesure 1200 millimètres de hauteur. En convertissant cette mesure en 1,2 mètres, elle peut mieux évaluer les défis topographiques qu'elle doit surmonter.

4. God of War (2018)

Contexte:

Dans leur périple à travers les terres nordiques, Kratos et son fils Atreus doivent utiliser leurs compétences en conversion d'unités de mesure pour survivre aux défis qui se dressent sur leur chemin.

Première étape:

En construisant une embarcation, Kratos doit convertir 150 centimètres de corde en 1,5 mètres pour s'assurer que la longueur est suffisante pour attacher leur équipement.

Deuxième étape:

Lorsqu'ils escaladent une montagne, Atreus remarque une crevasse de 3,5 mètres de large. Kratos convertit cette mesure en 350 centimètres pour déterminer la longueur de la corde nécessaire pour traverser.

Troisième étape:

En explorant une ancienne ruine, Kratos et Atreus découvrent une porte de 1200 millimètres de large. Ils convertissent cette mesure en 1,2 mètres pour évaluer si elle est suffisamment grande pour passer avec leur équipement.

5. The Last of Us

Contexte:

Dans un monde dévasté par une pandémie, Joël et Ellie doivent utiliser leurs compétences en conversion d'unités de mesure pour prendre des décisions cruciales.

Première étape:

En préparant leur équipement de camping, Joël convertit 150 centimètres de toile en 1,5 mètres pour s'assurer qu'ils ont suffisamment de matériel pour construire un abri.

Deuxième étape:

Lors de la construction d'une échelle improvisée, Ellie utilise des planches de bois mesurant 3,5 mètres. Joël convertit cette mesure en 350 centimètres pour garantir la stabilité de l'échelle.

Troisième étape:

En explorant une école abandonnée, Joël et Ellie découvrent un passage mesurant 1200 millimètres de large. Ils convertissent cette mesure en 1,2 mètres pour évaluer s'ils peuvent passer avec leurs sacs à dos.

1. The Lord of the Rings

Contexte:

Frodon et ses compagnons doivent utiliser des compétences en calcul de volume pour estimer la capacité de stockage et les ressources nécessaires pour leur voyage épique afin de détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu.

Première étape:

Frodon doit ranger ses provisions dans une boîte cubique de 3 cm de côté. Il calcule le volume de cette boîte pour s'assurer qu'elle peut contenir suffisamment de nourriture pour le voyage. Le volume est calculé comme suit :

$$V=3\times3\times3=27\text{ cm}^3$$

$$V=3\times3\times3=27\text{ cm}^3$$

Deuxième étape:

À Fondcombe, la Communauté doit transporter des matériaux pour fabriquer des armes. Aragorn calcule le volume d'un coffre en bois de dimensions 4 cm x 5 cm x 6 cm pour s'assurer qu'il est assez grand. Le volume est :

$$V=4\times5\times6=120\text{ cm}^3$$

$$V=4\times5\times6=120\text{ cm}^3$$

Troisième étape:

En traversant les mines de la Moria, Gandalf doit estimer l'espace nécessaire pour un cube magique de 10 cm de côté, qui leur servira de lanterne. Il calcule le volume :

$$V=10\times10\times10=1000\text{ cm}^3$$

$$V=10\times10\times10=1000\text{ cm}^3$$

2. Bloodborne

Contexte:

Le Chasseur doit utiliser ses compétences en calcul de volume pour gérer ses ressources et équipements tout en affrontant les créatures cauchemardesques de Yharnam.

Première étape:

Le Chasseur doit stocker du sang médicinal dans un cube avec des côtés de 3 cm. Il calcule le volume pour s'assurer que le cube peut contenir suffisamment de liquide :

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

Deuxième étape:

En explorant les ruines de Byrgenwerth, le Chasseur trouve un coffre de dimensions 4 cm x 5 cm x 6 cm. Il calcule le volume pour estimer combien de potions il peut transporter :

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

Troisième étape:

Dans la Grande Cathédrale, le Chasseur doit utiliser un cube de 10 cm de côté pour un rituel. Il calcule le volume pour connaître la quantité de matériel nécessaire :

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

3. Horizon Zero Dawn

Contexte:

Aloy doit utiliser ses compétences en calcul de volume pour gérer ses ressources et équipements tout en affrontant des machines et en découvrant les secrets de son monde.

Première étape:

Aloy doit stocker des pièces détachées dans un cube avec des côtés de 3 cm. Elle calcule le volume pour s'assurer que le cube peut contenir suffisamment de pièces :

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

Deuxième étape:

En explorant une ruine ancienne, Aloy trouve un conteneur de dimensions 4 cm x 5 cm x 6 cm. Elle calcule le volume pour estimer combien de pièces elle peut y stocker :

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

Troisième étape:

Aloy utilise un cube de 10 cm de côté pour analyser les composants d'une machine. Elle calcule le volume pour savoir combien de composants peuvent tenir dans le cube :

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

4. God of War (2018)

Contexte:

Kratos et Atreus doivent utiliser leurs compétences en calcul de volume pour gérer leurs ressources et équipements tout en affrontant les dieux nordiques et en découvrant leur destin.

Première étape:

Kratos doit stocker des provisions dans un cube avec des côtés de 3 cm. Il calcule le volume pour s'assurer que le cube peut contenir suffisamment de nourriture pour leur voyage :

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

Deuxième étape:

En explorant un temple ancien, Atreus trouve un coffre de dimensions 4 cm x 5 cm x 6 cm. Kratos calcule le volume pour estimer combien de trésors ils peuvent y stocker :

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

Troisième étape:

Kratos utilise un cube de 10 cm de côté pour analyser une rune magique. Il calcule le volume pour savoir combien de runes peuvent tenir dans le cube :

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

5. The Last of Us

Contexte:

Joël et Ellie doivent utiliser leurs compétences en calcul de volume pour gérer leurs ressources et équipements tout en survivant dans un monde post-apocalyptique.

Première étape:

Joël doit stocker des provisions dans un cube avec des côtés de 3 cm. Il calcule le volume pour s'assurer que le cube peut contenir suffisamment de nourriture pour leur voyage :

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

$$V=3\times3\times3=27 \text{ cm}^3$$

Deuxième étape:

En explorant une école abandonnée, Ellie trouve un coffre de dimensions 4 cm x 5 cm x 6 cm. Joël calcule le volume pour estimer combien de fournitures ils peuvent y stocker :

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

$$V=4\times5\times6=120 \text{ cm}^3$$

Troisième étape:

Joël utilise un cube de 10 cm de côté pour analyser une réserve de médicaments. Il calcule le volume pour savoir combien de fournitures peuvent tenir dans le cube :

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

$$V=10\times10\times10=1000 \text{ cm}^3$$

N.B: The format of the operations doesn't perfect !!!!

1. The Lord of the Rings

****Contexte**:**

Frodon et ses compagnons doivent utiliser leurs compétences en résolution de problèmes de comparaison pour évaluer les défis auxquels ils sont confrontés lors de leur quête pour détruire l'Anneau Unique et sauver la Terre du Milieu.

****Première étape**:**

Dans une situation tendue, Frodon doit décider s'il est plus sûr de passer par un chemin gardé par 45 orques ou par un autre gardé par 30 trolls. Il utilise le signe d'inégalité pour comparer les deux nombres : $(45 > 30)$.

****Deuxième étape**:**

Lorsqu'ils rencontrent des énigmes étranges dans les ruines de l'ancienne cité, la Communauté doit résoudre des problèmes mathématiques pour progresser. Ils doivent déterminer si l'addition de 23 et 12 est plus grande ou plus petite que la soustraction de 40 et 5. Le signe d'inégalité approprié est : $(23 + 12 > 40 - 5)$.

****Troisième étape**:**

En analysant différentes voies vers le Mordor, la Communauté doit décider quelle route prendre. Ils comparent les fractions $\frac{2}{3}$ et $\frac{3}{4}$ pour déterminer laquelle est plus grande. Le bon signe d'inégalité à utiliser est : $(\frac{2}{3} < \frac{3}{4})$.

2. Bloodborne

****Contexte**:**

Le Chasseur doit utiliser ses compétences en résolution de problèmes de comparaison pour évaluer les dangers et les opportunités lors de son périple pour purger Yharnam des créatures cauchemardesques.

****Première étape**:**

En choisissant son chemin à travers les rues sombres de Yharnam, le Chasseur doit déterminer quelle zone est la moins dangereuse. Il compare le nombre de bêtes dans deux quartiers différents, 45 et 30, et utilise le signe d'inégalité : $(45 > 30)$.

****Deuxième étape**:**

Dans les bois interdits, le Chasseur doit choisir entre deux chemins. Il compare le nombre de pièges sur chaque chemin en résolvant l'inégalité : $(23 + 12 > 40 - 5)$.

****Troisième étape**:**

En planifiant une attaque contre une horde de Bêtes de Yharnam, le Chasseur doit décider quelle stratégie adopter. Il compare deux plans basés sur le nombre de chasseurs

nécessaires, représentés par les fractions $\frac{2}{3}$ et $\frac{3}{4}$. Le signe d'inégalité approprié est : $\frac{2}{3} < \frac{3}{4}$.

3. Horizon Zero Dawn

****Contexte****:

Aloy doit utiliser ses compétences en résolution de problèmes de comparaison pour naviguer à travers les territoires dangereux et découvrir les secrets de son monde.

****Première étape****:

En choisissant son itinéraire à travers les ruines anciennes, Aloy doit évaluer les dangers potentiels. Elle compare le nombre de machines dans deux zones différentes, 45 et 30, et utilise le signe d'inégalité : $45 > 30$.

****Deuxième étape****:

En escaladant une falaise escarpée, Aloy doit choisir entre deux itinéraires. Elle compare le nombre de dangers sur chaque itinéraire en résolvant l'inégalité : $23 + 12 > 40 - 5$.

****Troisième étape****:

En planifiant une attaque contre une machine corrompue, Aloy doit décider quelle approche adopter. Elle compare deux plans basés sur le nombre de flèches nécessaires, représentés par les fractions $\frac{2}{3}$ et $\frac{3}{4}$. Le signe d'inégalité approprié est : $\frac{2}{3} < \frac{3}{4}$.

4. God of War (2018)

****Contexte****:

Kratos et Atreus doivent utiliser leurs compétences en résolution de problèmes de comparaison pour prendre des décisions cruciales lors de leur voyage à travers les terres nordiques hostiles.

****Première étape****:

En décidant quelle voie prendre à travers les montagnes enneigées, Kratos doit évaluer les risques. Il compare le nombre d'ennemis sur deux routes différentes, 45 et 30, et utilise le signe d'inégalité : $45 > 30$.

****Deuxième étape****:

En traversant une vallée dangereuse, Kratos doit choisir entre deux chemins. Il compare le nombre de pièges sur chaque chemin en résolvant l'inégalité : $23 + 12 > 40 - 5$.

****Troisième étape****:

En planifiant une embuscade contre une horde d'ennemis, Kratos doit décider quelle stratégie adopter. Il compare deux plans basés sur le nombre de soldats nécessaires, représentés par les fractions $\frac{2}{3}$ et $\frac{3}{4}$. Le signe d'inégalité approprié est : $\frac{2}{3} < \frac{3}{4}$.

5. The Last of Us

****Contexte****:

Joël et Ellie doivent utiliser leurs compétences en résolution de problèmes de comparaison pour naviguer à travers un monde post-apocalyptique rempli de dangers et de difficultés.

****Première étape**:**

En décidant quelle route emprunter à travers les terres ravagées, Joël doit évaluer les menaces potentielles. Il compare le nombre d'infectés dans deux zones différentes, 45 et 30, et utilise le signe d'inégalité : $(45 > 30)$.

****Deuxième étape**:**

En traversant une ville abandonnée, Joël doit choisir entre deux itinéraires. Il compare le nombre de pièges sur chaque chemin en résolvant l'inégalité : $(23 + 12 > 40 - 5)$.

****Troisième étape**:**

En planifiant une attaque contre un groupe de bandits, Joël doit décider quelle tactique utiliser. Il compare deux plans basés sur le nombre de munitions nécessaires, représentés par les fractions $\frac{2}{3}$ et $\frac{3}{4}$. Le signe d'inégalité approprié est : $(\frac{2}{3} < \frac{3}{4})$.