À toi de jouer, héros !

Scanne, clique, et que l'aventure commence.

L'application

largegamer.com/heros-cm2

La présentation

largegamer.com · page Héros du CM2

Ce livret vous a plu ? Transférez-le aux parents de la classe, imprimez-le pour l'école. Sa diffusion est libre et gratuite ; seule sa modification est réservée à ses auteurs.

Héros du CM2 · une création LargeGamer.com · édition de novembre 2026



Héros du CM2

L'application gratuite qui transforme le CM2 en grande aventure

Gratuit · Sans pub · Sans compte · Hors connexion

Le petit livret des parents… et des héros !

BONJOUR !

Le mot du créateur

Je suis Marco, le papa d'un élève de CM2, et je fais de l'informatique depuis toujours. Un soir de devoirs, je me suis posé une question simple : **pourquoi réviser serait-il moins captivant qu'un jeu vidéo ?**

Je cherchais une application qui donne vraiment envie de s'y remettre, qui suive le programme officiel, **sans publicité, sans abonnement** et sans rien demander de personnel à mon fils. Je ne l'ai pas trouvée… alors je l'ai construite, soir après soir.

Le résultat s'appelle **Héros du CM2**. Votre enfant choisit son univers — ninjas, détectives, pirates, espace… — et révise **tout le programme** avec un guide qui l'encourage, des rangs à gravir et des défis à relever.

Elle est **gratuite, pour toutes les familles**, et le restera. Si elle vous rend service, le plus beau des remerciements est de la faire connaître autour de vous.

Marco

Créateur de Héros du CM2 · LargeGamer.com

Le plaisir d'abord
Un vrai jeu, sinon l'enfant décroche.

Le programme officiel
Rien d'inventé, tout est vérifié.

La confiance
Zéro pub, zéro donnée d'enfant.

Envie de voir tout de suite ? Tout est là : largegamer.com/heros-cm2 →

LE COIN DES HÉROS

Quel univers est fait pour toi ?

Lis vite la liste et entoure ce qui te fait envie. Ton univers t'attend… et tu pourras en changer quand tu veux !



Tu aimes **les mangas, les sabres de bois et les entraînements secrets** ?
→ **Ninjas & Mangas**



Tu aimes **les énigmes, les indices et les mystères à résoudre** ?
→ **Détectives & Enquêtes**



Tu aimes **les animaux, la nature et prendre soin des autres** ?
→ **Animaux & Vétérinaires**



Tu aimes **les petits frissons… qui finissent toujours en éclats de rire** ?
→ **Monstres & Frissons**



Tu aimes **la mode, les bijoux, la scène et les paillettes** ?
→ **Studio Paillettes**



Tu aimes **les gâteaux, les recettes et les concours de chefs** ?
→ **Grand Concours de Pâtisserie**



Tu aimes **construire, explorer et récolter bloc par bloc** ?
→ **Monde en Blocs**



Tu aimes **le sport, la musique et les grands spectacles** ?
→ **Stade & Scène**



Tu aimes **les super-pouvoirs… surtout celui d'aider les autres** ?
→ **Super-héros**



Tu aimes **les châteaux, les dragons, la magie et les grimoires** ?
→ **Chevaliers, Dragons & Magie**



Tu aimes **les cartes au trésor, les navires et les îles lointaines** ?
→ **Pirates & Chasseurs de trésors**



Tu aimes **les fusées, les planètes, les robots et les étoiles** ?
→ **Espace & Robots**

FAQ

Questions fréquentes

C'est vraiment gratuit ?

Oui, entièrement : pas d'abonnement, pas d'achat caché, pas de publicité. C'est un projet de papa, pas une entreprise.

Sur quels appareils ?

Téléphone, tablette ou ordinateur récent, avec Chrome, Safari, Firefox ou Edge.

Faut-il créer un compte ?

Non. On joue tout de suite. Le code de sauvegarde et le compte parent sont facultatifs.

Qui sont les « personnages » du classement ?

Les élèves et les guides des univers de l'appli. Ils jouent à leur rythme et portent toujours l'étiquette « Personnage » : jamais de faux enfants.

Mon enfant est en CM1 ou en 6e ?

En CM1, il prendra de l'avance ; en 6e, il consolidera les bases du cycle 3.

Ça remplace l'école ?

Non : c'est un complément pour s'entraîner, réviser et prendre confiance.

J'ai repéré une erreur…

Merci ! Sous chaque correction, « Un problème avec cette question ? » l'envoie au créateur. Et il y a le bouton Contact.

Comment soutenir le projet ?

Partagez ce livret, parlez-en à l'école et aux autres parents. C'est tout !

L'ESSENTIEL

Héros du CM2 en chiffres

8 matières	**38** chapitres	**259** leçons
∞ exercices	**12** univers	**20** rangs par univers
185 pièces d'avatar	**67** succès secrets	**0** publicité

Fidèle aux programmes officiels

Le contenu suit les programmes du cycle 3 publiés par l'Éducation nationale (Éduscol, Bulletin officiel) : ceux de 2026 **et** les nouveautés de la rentrée 2027 en sciences, histoire-géographie, anglais et EPS, signalées par une étiquette.



Les exercices sont créés à la demande : votre enfant ne tombe jamais deux fois sur la même série.

CHOISIS TON AVENTURE

12 univers, un seul programme

Même programme, même exigence : seul l'habillage change. Chaque univers a son guide, son lieu, sa monnaie, ses 20 rangs, sa musique… et on peut en changer quand on veut.



Ninjas & Mangas

SENSEI KAZE · LE DOJO

Entraîne-toi au dojo et deviens le héros de ton propre manga.



Détectives & Enquêtes

INSPECTRICE FLAIR · LE BUREAU DE LA BRIGADE

Rejoins la brigade et résous les affaires grâce aux maths.



Animaux & Vétérinaires

DOC BAOBAB · LE REFUGE

Soigne, protège et découvre les animaux du monde entier, du refuge à la savane.



Monstres & Frissons

BARON FRISSON · LE MANOIR

Entre dans le manoir des gentils monstres : des frissons, des rires et des énigmes à résoudre.



Studio Paillettes

STELLA · LE STUDIO

Mode, bijoux, parfums et scène : crée, brille et monte sur le podium du Studio.



Grand Concours de Pâtisserie

CHEF PRALINE · LA CUISINE

Fouets, fours et gourmandises : relève les épreuves du jury et deviens grand chef pâtissier.

ENTRE HÉROS

Avatar, classement et défis

L'atelier d'avatar

Son portrait, pièce par pièce : **185 pièces**, dont 86 à gagner en progressant (rangs, succès secrets, défis…). Un dessin, jamais une photo.

Le grand classement

Par univers ou **tous ensemble**, de la semaine et de tous les temps. Les personnages de l'appli jouent aussi, toujours étiquetés « Personnage ». On peut même choisir son **rival à battre**.

Le défi de la semaine

Tous les héros remplissent **ensemble** une grande jauge, du lundi au dimanche. Défi réussi : une pièce d'avatar d'équipe ! Et chaque lundi, le récap de sa semaine.

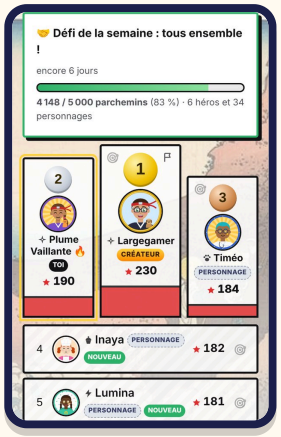
Une sauvegarde sans e-mail

Un code pour retrouver son héros sur un autre appareil. Son nom n'apparaît dans le classement **qu'avec votre accord**.

Sauras-tu battre le créateur ?

« Largegamer » joue aussi… Feras-tu mieux que lui ?





C'EST PARTI !

Installer en 1 minute

Héros du CM2 est une **application web** : pas besoin de magasin d'applications. On ouvre le lien, et on peut l'ajouter à l'écran d'accueil comme une vraie appli.

largegamer.com/heros-cm2

A — Android (Chrome)

Menu ⋮ puis « Installer l'application » ou « Ajouter à l'écran d'accueil ».

i — iPhone, iPad (Safari)

Bouton Partager, puis « Sur l'écran d'accueil ».

PC — Ordinateur (Chrome, Edge)

L'icône d'installation dans la barre d'adresse.

Et sans internet ?

Au premier lancement avec internet, l'appli se prépare toute seule. Quand l'accueil affiche **« Hors connexion : prêt ✓ »**, elle fonctionne partout : en voiture, en vacances, chez mamie.

Les nouveautés arrivent toutes seules dès que l'appareil retrouve internet : rien à réinstaller.

12 UNIVERS

… et six de plus !



Monde en Blocs

ARCHI · LA BASE

Explore, récolte et construis bloc par bloc : ici, l'imagination n'a pas de limite.



Stade & Scène

COACH TEMPO · L'ARÈNE

Matchs, courses, concerts et grands spectacles : dans l'Arène, chaque talent a sa place sous les projecteurs.



Super-héros

CAPITAINE AURORE · LE QG

Rejoins la Ligue de Capitaine Aurore : ici, le plus grand des super-pouvoirs, c'est d'aider les autres.



Chevaliers, Dragons & Magie

BRAISE · LE CHÂTEAU

Entre au château : épées de bois, grimoires, potions et dragons… Ici, la plus grande des magies, c'est le savoir.



Pirates & Chasseurs de trésors

CAPITAINE BARBE-CORAIL · LE NAVIRE

Hisse le pavillon, moussaillon ! Cartes, énigmes et coffres enfouis : le vrai trésor, c'est ce qu'on découvre en chemin.



Espace & Robots

KOSMO · LA STATION

Embarque dans la station spatiale avec Kosmo : planètes, fusées, robots et intelligence artificielle… Ici, c'est ta curiosité qui fait décoller la fusée.







TOUT LE PROGRAMME

Les 8 matières

Mathématiques

nombres, fractions, décimaux, calcul, géométrie, mesures, problèmes

Français

grammaire, conjugaison, orthographe, vocabulaire, lecture, dictées

Histoire-géographie

les grandes périodes de l'histoire, la France et le monde

Anglais

vocabulaire, phrases, écoute avec la voix de l'appareil

EMC

vivre ensemble, droits et devoirs, la République

Sciences et technologie

le vivant, la matière, l'énergie, la Terre, les objets

Arts et musique

œuvres, artistes, instruments, histoire des arts

EPS

règles, sécurité, santé, le corps en mouvement





34 chapitres du programme + 4 chapitres bonus · 259 compétences, chacune avec **son cours**.

CONFIANCE

Vie privée : la règle d'or

Une application pour enfants doit être irréprochable. Voici nos engagements, sans petites lignes.

Pas de publicité, pas de traqueur

Aucune pub, aucun outil de pistage publicitaire.

Pas de compte obligatoire

On joue tout de suite, sans e-mail ni inscription.

Aucune donnée personnelle de l'enfant

Il joue sous un nom de héros (« Ombre de Saphir »…), filtré contre les grossièretés. Son avatar est un dessin, jamais une photo.

Ce qu'il écrit reste chez vous

Ses textes, sa fiche de personnage et son aventure ne quittent jamais l'appareil.

Des contenus sûrs

Pas de violence, pas de marques. Textes du domaine public, images libres et créditées.

Une question sur vos données ? Le bouton Contact de l'appli arrive directement chez le créateur.

POUR VOUS

Côté parents

L'espace parents

Accessible par un **appui long** (les enfants n'y vont pas par hasard). Vous y voyez les matières travaillées, ce qui est maîtrisé et ce qui reste fragile.

« Ce soir, demandez-lui… »

Chaque jour, une question à poser à votre enfant, choisie en priorité parmi ses notions fragiles. Deux minutes à table, et la leçon s'ancre.

Un compte parent facultatif

Pour suivre la progression depuis votre téléphone. Connexion par un code reçu par e-mail : **pas de mot de passe** à retenir.

Vous gardez la main

Votre enfant n'apparaît dans le classement public **qu'avec votre accord**, donné depuis l'espace parents.

Pour tous les enfants

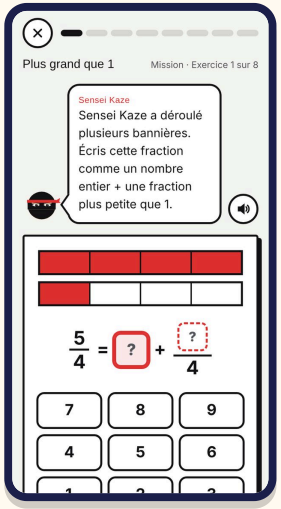
Lecture à voix haute des consignes et des cours, police plus lisible au choix, animations réduites si l'appareil le demande.

Notre conseil : 15 à 20 minutes par jour valent mieux qu'une longue séance le dimanche.

LA MÉTHODE

Comment on progresse

1. **Le cours**
   Chaque compétence a sa leçon claire, avec astuces et exemples. Elle peut être lue à voix haute.
2. **L'exercice**
   Des exercices créés à l'infini, sur 3 niveaux. On monte quand c'est maîtrisé.
3. **L'erreur qui aide**
   Deux essais, un indice, puis une correction expliquée. Se tromper fait partie du jeu.
4. **La révision**
   Les notions reviennent au bon moment, pour ne pas les oublier.
5. **Le défi**
   Défi Légendaire puis Mode Hardcore : pour les héros qui en veulent plus !



Le guide de l'univers encourage, félicite et donne des indices : votre enfant n'est jamais seul face à l'erreur.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ateliers et trésors

Entre deux missions, des ateliers pour lire, écrire, créer… et souffler un peu.

Dojo des tables · **Calcul mental** · **70 fiches de lecture** · **12 poèmes à réciter** · **Lecture chronométrée** · **Atelier d'écriture** · **Conjugueur** · **Dictionnaire** · **Carillon** · **Collage** · **Poterie** · **Pause active**

Les parcours bonus

- ★ **Trésors du patrimoine** : 38 lieux de France à découvrir sur la carte.
- ★ **Trésors du monde** : 38 merveilles à trouver en faisant tourner un globe 3D.
- ★ **Les racines chrétiennes de la France** : calendrier, cathédrales, écoles… jusqu'à la laïcité.
- ★ **Le livre des légendes** : le roi Arthur, les Mousquetaires, Cyrano… et ton propre blason.
- ★ **La Table des aventuriers** : le jeu de rôle (page suivante !).



PARCOURS BONUS

La Table des aventuriers

Dix ans, c'est l'âge parfait pour découvrir le **jeu de rôle** : on invente, on coopère, on prend la parole… et on rit beaucoup.

- ★ **Ma fiche de personnage** : peuple, métier, caractéristiques… à remplir et à imprimer.
- ★ **La salle des dés** : du d4 au d20, et même le d100, qu'on lance et qui roulent à l'écran.
- ★ **La Lanterne de Brumebois** : un livre-jeu dont tu es le héros, 32 paragraphes, 2 fins, des bestioles rigolotes et pas de quoi faire peur.
- ★ **7 compétences** : les dés et le hasard, créer son personnage, décrire un monde, jouer ensemble, les grands jeux de plateau…





Une belle idée de soirée en famille : sortez les dés, un crayon… et devenez le maître du jeu !