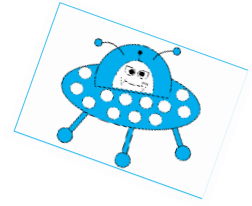




Jeu MATHÉMATIQUE

Voyage dans L'espace



But du jeu

Remplir son réservoir avec juste ce qu'il faut d'étoiles, ni plus, ni moins, pour pouvoir décoller.

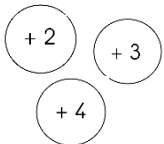
Objectifs pédagogiques

- Comprendre et accepter les règles d'un jeu
- Ajouter, retirer
- Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait
- Compléter une quantité

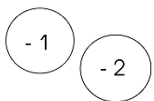


Déroulement

Chaque élève à son tour, lance le dé.



L'élève gagne 2, 3 ou 4 étoiles. Il les pose devant lui et décide s'il les prend ou pas. En effet, il ne doit pas prendre trop d'étoiles...sinon son réservoir pourrait déborder et il devrait alors retirer toutes les étoiles de son vaisseau...



L'élève perd 1 ou 2 étoiles. Il les retire de son vaisseau seulement s'il a assez d'étoiles pour le faire... S'il n'en a pas assez, il passe son tour.



L'élève tire une carte « chance »



- L'élève relance le dé.



- L'élève passe son tour.



- L'élève gagne une de ces cartes. Il la met de côté et pourra la jouer, si elle lui permet de compléter son réservoir (sans le faire déborder), sans avoir à lancer le dé.

Précisions/variantes

- Quand les enfants ont posé les étoiles gagnées devant eux, je leur demande de me dire combien ils auront d'étoiles après. De la même façon, s'ils perdent des étoiles, je leur demande de dire combien ils auront d'étoiles après.
- Dans une autre partie, je place les étoiles dans une réserve éloignée. Quand ils gagnent des étoiles, ils doivent décider s'ils vont aller les chercher : ils doivent évaluer s'ils ont encore assez de place dans leur réservoir ou pas. Je peux même leur demander combien ils auront d'étoiles après.
- On pourra aussi jouer avec deux dés dont un dé couleurs : je gagne ou je perds des étoiles de différentes couleurs pour les mettre dans ma fusée. On peut aussi imaginer de mettre de côté les étoiles aux couleurs différentes de la mienne et les échanger...
- Pour les plus jeunes :
 - Placer les étoiles de la bonne couleur dans les emplacements
 - Jouer avec un dé couleurs : on gagne une étoile seulement si on tombe sur sa couleur
 - Jouer avec un dé avec sur les faces : +1, +2, +3 et 