

CE1-NC6 : DE LA TERRE A LA LUNE

- **Objectif**

Représenter des nombres de différentes façons jusqu'à 99.

- **Matériel** pour 2.

- Le plateau de jeu.
- Un pion, un dé reconfiguré (faces 1, 1, 2, 2, 3, 4).
- Une fusée à colorier.
- Une ardoise.
- Un numérano si besoin.

- **But du jeu** : terminer le premier le coloriage de sa fusée pour qu'elle puisse décoller.

- **Déroulement** à 2 joueurs ou 2 équipes.

Partager la classe en 2 équipes ou en groupes de 2 joueurs : les joueurs ont devant eux le plateau de jeu, le dé, et pour chaque équipe (joueur), un pion, une ardoise et la fusée à colorier (un numérano si besoin). L'enseignant donne un nombre (par exemple 75).

Chaque équipe (joueur) lance le dé, déplace son pion et représente sur son ardoise le nombre en fonction du dé et de ce qui est indiqué sur le plateau du jeu par la couleur de la case où arrive le pion.

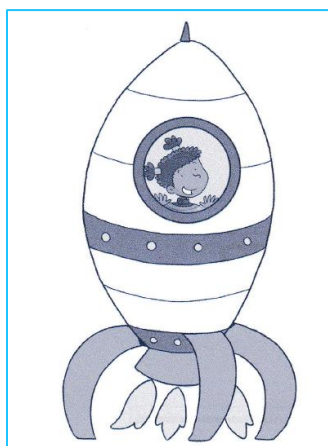
Case bleue : représenter le nombre 75 avec les boîtes et les anneaux du numérano : 7 boîtes et 5 anneaux.

Case verte : représenter le nombre 75 avec les abaques : 7 anneaux sur la tige du milieu et 5 anneaux sur la tige de droite.

Case rose : représenter le nombre 75 en le décomposant : $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 5$

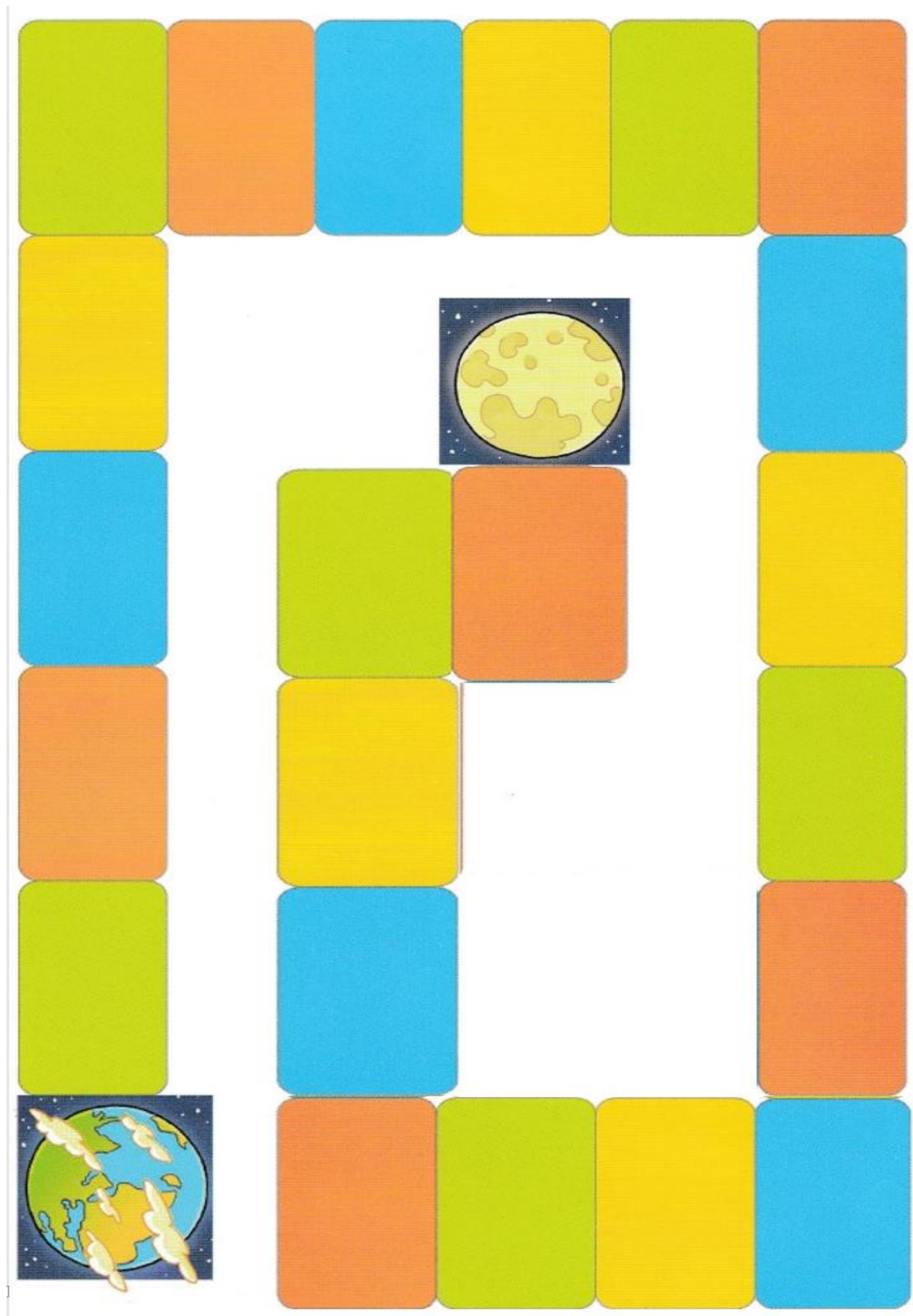
Case jaune : représenter le nombre 75 en donnant son chiffre des dizaines 7 et son chiffre des unités 5.

A chaque fois que le nombre est correctement représenté (validation collective), l'équipe (le joueur) peut colorier un étage de sa fusée. L'équipe (le joueur) qui a le plus rapidement colorié tous les éléments de sa fusée a gagné.



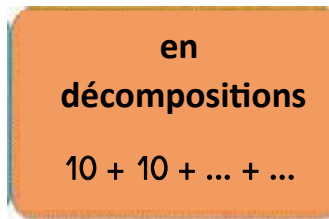
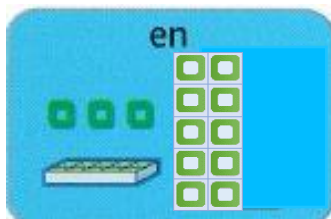
CE1-NC6-DE LA TERRE A LA LUNE-matériel

Plateau du jeu

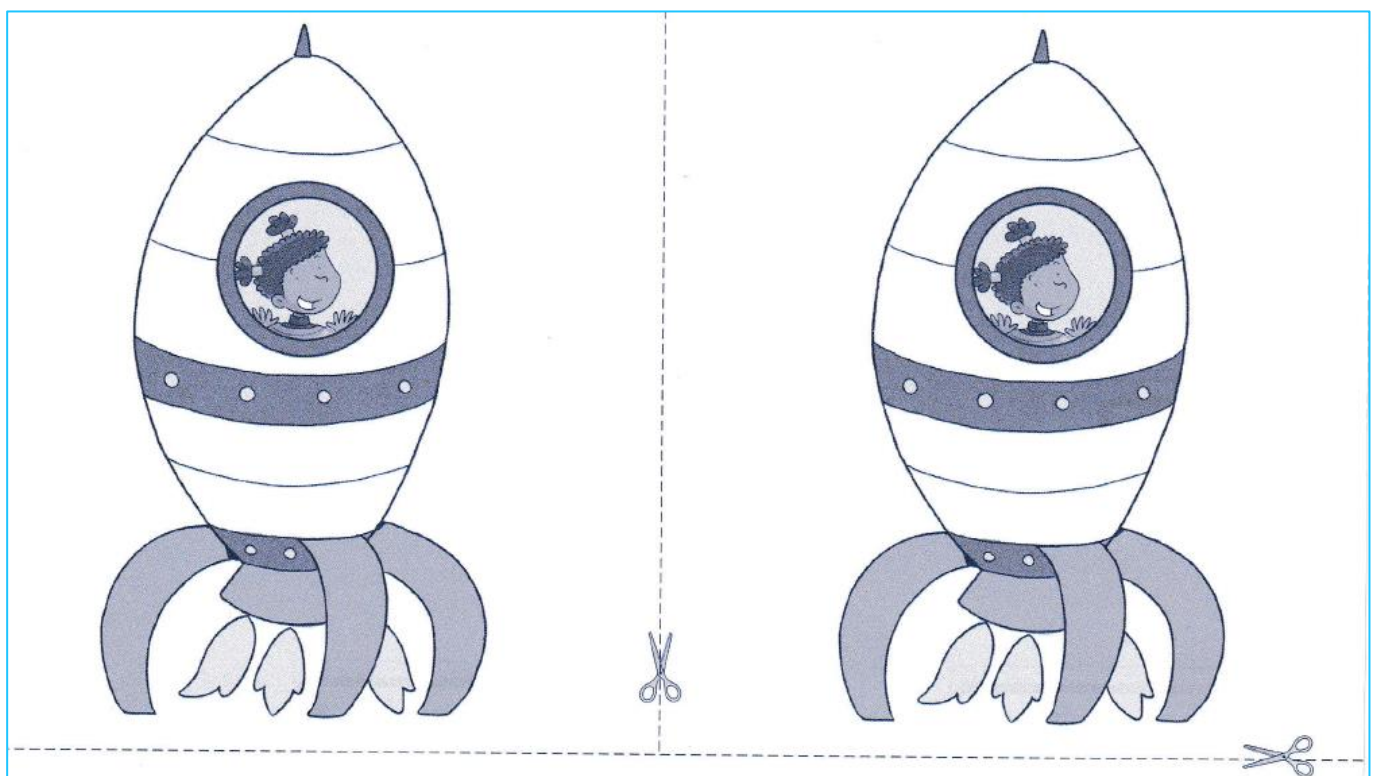


Légende du plateau de jeu

Donner le nombre :



Fusées à colorier



Pions fusée

