

Nom du jeu : **Ruée vers la Fusée**

Public visé: **CE1/CE2**

Domaine (s) abordé(s): **Numération**

Intérêt pédagogiques:

- Développer par le jeu les principales compétences en numération de fin de cycle 2 et début cycle 3
- Ranger, ordonner, décomposer, placer sur une droite graduée et écrire des nombres en lettres jusque 1000

Nombre joueurs	De 2 à 6 joueurs				
Matériel	Plateau de jeu– dé– pions dédiés au jeu (astronautes en carton)- cartes de 5 couleurs-pièces de puzzle de la fusée				
But du jeu	Rejoindre le premier le pas de tir de la fusée en ayant collecté sur le chemin les pièces de puzzle de la fusée				
Début du jeu	<p>Les joueurs jettent le dé chacun leur tour. Celui qui obtient le plus grand score commence (en cas d'égalité les meilleurs résultats relancent le dé pour les départager)</p> <p>Celui qui a été désigné premier jette le dé et avance sur l'un des deux chemins proposés.</p> <p>Celui qui dirige le jeu lui propose une carte de la couleur de la case où il est arrêté. S'il répond bien il a le droit de tourner la roue pour gagner une pièce du puzzle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si un joueur tombe sur une case météorite il joue la carte de la couleur proposée (peut donc gagner une pièce du puzzle) mais il passe ensuite un tour à l'infirmerie. • Si un joueur choisit le chemin du centre d'entraînement il devra une fois arrivé au centre répondre à 3 cartes sans gain de pièce de puzzle (en cas d'erreur il retournera à la case départ/ S'il réussit il pourra rejouer) • Si lorsqu'il tourne la roue le joueur tombe sur une pièce de puzzle qu'il possède déjà il peut relancer la roue une seconde fois mais pas plus. • Si arrivé à la fusée un joueur ne dispose pas des 4 pièces de puzzle (ou s'il en a plus mais pas la fusée complète) il doit rejouer et repartir en arrière . 				
Visuel des cartes					
Objectif de Chaque carte	Indiquer les éléments manquants dans la décomposition du nombre proposé	Trouver le nombre indiqué par un point d'interrogation sur une droite graduée qui ne dispose que du nombre de départ	Proposer l'écriture en lettres correcte d'un nombre dont l'écriture est erronée.	Ranger 4 nombres proposés dans l'ordre croissant ou décroissant en s'aidant des personnages	Poursuivre la suite numérique incomplète de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 ou de 10 en 10 en fonction de ce qui est demandé.
Fin du jeu	Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la fusée en ayant collecté sur son chemin les 4 pièces de puzzle de la fusée.				