



Domaine : Nombres et calculs

Nombre de joueurs conseillé : de 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : environ 10 minutes

Mécanismes du jeu : Observation, composition

Cycle 1/2

Compétences mathématiques

- Connaître la décomposition des nombres jusqu'à 10 (niveau 1 : face carte postale) jusqu'à 20 (niveau 2 : face enveloppe).
- Décomposer des nombres entiers.
- Additionner des nombres entiers.
- Dénombrer (niveau 1 : face carte postale)



But du jeu

Être le premier joueur à gagner 5 cartes postales.



Pré-requis

- Associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée jusqu'à 10.
- Connaître les décompositions des nombres jusqu'à 10 (ou jusqu'à 20).



Règle du jeu

Chaque joueur a 3 timbres devant lui. Les cartes sont empilées au centre de la table. A tour de rôle chaque joueur doit affranchir la valeur indiquée par la carte avec **au moins 2 timbres**.

Si un joueur ne peut pas recomposer le nombre, ou s'il se trompe, il pioche un nouveau timbre puis c'est au tout du joueur suivant.

Si un joueur peut recomposer le nombre, il tamponne chaque timbre et remporte la carte. Les timbres utilisés sont remis dans la pioche. Le joueur reprend des timbres pour en avoir à nouveau 3 devant lui.

Niveau 1 : Face carte postale (jusqu'à 10)
Sélectionnez les timbres de 1 à 6.

Niveau 2 : Face enveloppe (jusqu'à 20)
Sélectionnez tous les timbres (jusqu'à 10).

À l'issue du dernier tour de jeu (déclenché dès qu'un joueur a remporté 5 cartes), sont déclarés gagnants tous les joueurs ayant obtenu 5 cartes.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6854083de23d5>
source : Haba

Variables

Rendre le jeu coopératif :

- L'objectif du groupe sera de gagner 10 cartes le plus rapidement possible.
- Les joueurs peuvent s'aider entre eux à l'oral (pour favoriser la verbalisation).
- Les joueurs peuvent échanger des timbres entre eux.

Adaptations du matériel

Simplification

- Utiliser les cartes postales 2,3 et 4 et ne sélectionner que les timbres 1,2 et 3
- Utiliser des jetons pour chercher et/ou pour vérifier (autovalidation).

Complexification du niveau 1

- Cacher l'illustration et ne laisser que l'écriture chiffrée.
- Utiliser des timbres sans illustration et ne laisser que l'écriture chiffrée.\$

Adaptations de la règle

Simplification

- Le jeu s'achève dès qu'un joueur a 2 ou 3 cartes postales devant lui.

Complexification

- Affranchir deux cartes postales en même temps (ajouter les timbres 7 et 8 si besoin)
L'affranchissement devra toujours comporter au moins 3 timbres.

Arrêts sur images

Situation 1

Quels timbres Léa choisira-t-elle pour gagner la carte postale ?



Situation 2

Quels timbres Tom peut-il choisir pour gagner la carte postale ?



Situation 3

Quels timbres Jade va-t-elle jouer pour gagner la carte postale ?



Situation 4

C'est au tour de Léa. Quelles cartes pourrait-elle gagner avec ses timbres (4 possibilités) ?

