

Facto !



Objectif :

- Être capable d'associer un nombre à ses différentes représentations (schèmes)

Matériel :

- Plateau de jeu sous forme de village dans lequel chaque maison a une boîte aux lettres avec un nombre écrit dessus.
- 60 cartes « lettre »
- 10 cartes « changement de sens »
- 15 cartes « +2 »
- 10 cartes « +4 »
- 5 cartes « passe ton tour »

Règles du jeu :

- ☑ Le village est placé au centre de l'espace de jeu. Chaque élève est un facteur. Les cartes sont mélangées et placées sur la pioche au centre du plateau de jeu.
- ☑ Chaque facteur reçoit 10 cartes. Ils jouent chacun à leur tour, le but étant de vider ses cartes en postant les lettres dans les bonnes boîtes aux lettres du village et en se débarrassant également des autres cartes en les déposant devant le joueur suivant.
- ☑ Cartes à déposer dans les boîtes aux lettres :
« **Cartes lettres** » : associer le schème à la bonne boîte aux lettres.
- ☑ Cartes à déposer devant le joueur suivant :
« **Cartes changement de sens** » : le sens du jeu est inversé.
« **Cartes +2, +4** » : le joueur suivant pioche 2 ou 4 cartes.
« **Cartes passe ton tour** » : le joueur suivant passe son tour.
- ☑ Le facteur qui a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné !