

JEU DU BANQUIER : dès le CP

Prérequis :

- Numération de position : principe
- Nombres jusqu'à 30

Il s'agit d'une situation dans laquelle les enfants sont amenés à pratiquer des échanges à partir de jetons gagnés et à comparer l'état de leurs collections après échanges.

Matériel pour une partie (2 ou 3 joueurs, 1 banquier, 1 secrétaire)

- des carrés figurant les unités : 30
- Des barres rectangulaires figurant les dizaines : 10
- un dé
- Fiches mémoires à renseigner par le secrétaire
- Papier pour chaque joueur (mémoire des tirages, contrôle des résultats)
- Stylo, taille-crayon, gomme et crayon à papier
- Boîte de rangement du matériel

Règle du jeu

Les joueurs doivent être au minimum 2. Le banquier gère le matériel. Un secrétaire renseigne la fiche mémoire de la partie.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Le banquier lui donne autant de carrés que de points marqués sur le dé.

Les joueurs échangent les unités en dizaines auprès du banquier dès que possible.

Chaque joueur lance 5 fois le dé et note à des fins de contrôle le résultat de chaque tirage.

Exemple de fiche mémoire d'un joueur (sur papier libre). Le joueur peut faire ses propres calculs sur la feuille ; il peut associer le dessin s'il le souhaite)

3
2
6
5
1

A la fin du jeu, le secrétaire complète la feuille mémoire de la partie. Le banquier vérifie et range le matériel

Date de la partie :		Banquier :			
		Secrétaire :			
Joueur:		Joueur :		Joueur :	
Nombre de barres :		Nombre de barres :		Nombre de barres :	
Nombre de carrés :		Nombre de carrés :		Nombre de carrés :	
Dizaines	Unités	Dizaines	Unités	Dizaines	Unités
Résultat :		Résultat :		Résultat :	
Classement :		Classement :		Classement :	

Quelques photos d'une mise en situation (merci à Madame LE PENVEN-LE VISAGE Christelle de Cap Marin)



