

Comprendre la notion d'échange : CP/ CE1

Jeu du banquier

Objectif: - Faire accepter l'idée que la valeur d'une collection ne dépend pas nécessairement du nombre d'éléments de cette collection.

- Comprendre le fonctionnement de la numération de position.
- Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position.

Organisation: collectif puis 3 joueurs et 1 « banquier »

Durée: 15 à 20 minutes.

Matériel:

- Des jetons de 4 couleurs (jaunes, rouges, bleus et verts).
- Un ou deux dés, ou des cartons avec des nombres.

Règle du jeu :

Définir une règle d'échange entre les jetons de différentes couleurs :

N jaunes contre 1 rouge

N rouges contre un bleu

N bleus contre 1 vert

Déroulement :

Appropriation

La classe est divisée en deux équipes, le maître faisant le banquier.

A tour de rôle, un enfant de chaque équipe lance le dé et demande au banquier les jetons. Les autres enfants doivent contrôler et intervenir éventuellement pour les échanges à faire.

Dans cette étape, il est s'agit essentiellement de bien faire comprendre que l'on gagne des jetons jaunes, que l'on échange ensuite contre des jetons rouges. Certains enfants pourront remarquer que si le dé indique 5, on peut demander 1 jeton rouge.

Groupe de 4 (3 joueurs, 1 banquier)

Chaque joueur lance le dé et le banquier lui donne autant de jetons jaunes que de points marqués sur le dé. Le joueur procède aux échanges éventuellement.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Variables didactiques :

- Amener les élèves à trouver le gagnant en évitant de comparer les points.
- Modifier la répartition des tâches : un banquier, deux joueurs et un secrétaire qui note sur une feuille portant le nom des deux joueurs, en colonne, les points tirés par chacun d'eux (pas les échanges). Annoncer que les feuilles des secrétaires seront échangées en fin de partie et qu'il faudra retrouver les jetons gagnés par les joueurs.