

JEU DU BANQUIER

Situation de référence 1 :
situations d'échanges pour travailler
des nombres chiffres



COMPETENCES :

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
- Nommer, lire, écrire et représenter des nombres entiers
- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

OBJECTIFS :

- Grouper par 10 : échanger 10 unités contre une dizaine, 10 dizaines contre 1 centaine ...
- Différencier les chiffres suivant leur position dans l'écriture chiffrée d'un nombre en les associant aux nombres de pièces et de billets correspondants
- Savoir dire et écrire le nombre correspondant à une collection

ACTIVITE/CONTENU :

1^{re} phase : chaque joueur tire un carton et réclame au caissier l'argent indiqué sur le carton. Chaque joueur conserve ses cartons pour vérifier ses gains.

La partie se joue en trois tours et les élèves conservent les gains associés à chaque carton. "Celui qui a le plus d'argent a gagné."

A chaque tour, les élèves renseignent leur fiche : le carton tiré, le dessin des pièces et billets donnés par le caissier, le calcul du montant total d'argent obtenu sur les 3 tours.

Le joueur peut effectuer des échanges de pièces et / ou billets afin d'avoir le même montant avec un minimum de pièces et billets.

2^e phase : Les groupes restent les mêmes que la phase de jeu précédente, seul le caissier change.

Chaque joueur tire un carton et réclame au caissier l'argent indiqué sur le carton en lui précisant sous quelle forme.

Même principe que la 1^{re} phase avec 4 tours.

3^e phase : Les groupes restent les mêmes que la phase de jeu précédente, seul le caissier change. Les cartons ont changé, les nombres inscrits sont compris entre 25 et 55 de manière à dépasser 100.

Chaque joueur tire un carton et réclame au caissier l'argent indiqué sur le carton en lui précisant sous quelle forme.

Même principe que les phases précédentes.

ORGANISATION :

Une partie se joue à 4 ou 5 (3 ou 4 joueurs et 1 caissier).
3 phases

CONSIGNE :

1^{re} phase : tirez un carton et réclamez au caissier l'argent indiqué sur le carton. Jouez la partie en trois tours. Renseignez sur votre fiche : le carton tiré, le dessin des pièces et billets donnés par le caissier, le calcul du montant total d'argent obtenu sur les 3 tours.

2^e et 3^e phases : tirez un carton et réclamez au caissier l'argent indiqué sur le carton en lui précisant sous quelle forme.
Même principe que la 1^{re} phase avec 4 tours.

(but recherché : avec le moins de pièces et de billets possibles).

3^e phase : cartons compris entre 25 et 55

**ACCOMPAGNEMENT,
AIDE, RELANCE :**

Utiliser le tableau

c	d	u

VALIDATION :

Par l'enseignant, par les pairs

Evaluation possible immédiate ou en différé (pendant la séance) en fonction des fiches renseignées par les élèves

MATERIEL :

100 pièces de 1 euro, 30 billets de 10 euros, 4 billets de 100 euros.

Cartons numérotés : 6-7-8-9-10-15-16-17-18-19-21-25-26-27-28-29-30 ... en fonction des phases et de l'évolution du jeu

Fiche récapitulative par élève.

CONSEILS :

La phase écrite (fiche renseignée par l'élève) permet de bien visualiser et comprendre les échanges au fur et à mesure du jeu.

VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :

Jeu de la marchande

Limiter le nombre de pièces de 1 €

RESSOURCES :

« Apprentissages numériques et résolution de problèmes » de l'équipe ERMEL chez Hatier en CP