

# Le banquier

## Objectifs :

- ✓ Additionner

## Règle du jeu :

Jouer au jeu du banquier comme suit :

- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
  - o Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, 2 banquiers
  - o Des pions de différentes couleurs mais de même taille et un dé ordinaire.
- Règle du jeu :
  - o On définit une règle d'échange (cf. affiche « jeu du banquier »)
    - 5 jetons rouges contre un jeton jaune
    - 5 jetons jaunes contre un jeton vert.
- Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et reçoit à chaque fois, autant de jetons rouges que de points sur le dé. Il doit faire les échanges nécessaires avec le banquier dès que possible. Au bout d'un certain nombre de coups (d'abord une partie en 5 coups, puis des parties en 10 coups) on se demande qui a gagné.
- L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les échanges et leur fonctionnement. Il faudra aussi verbaliser le fait que les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton « jaune » vaut plus qu'un jeton « rouge »

## Pour l'impression du jeu :

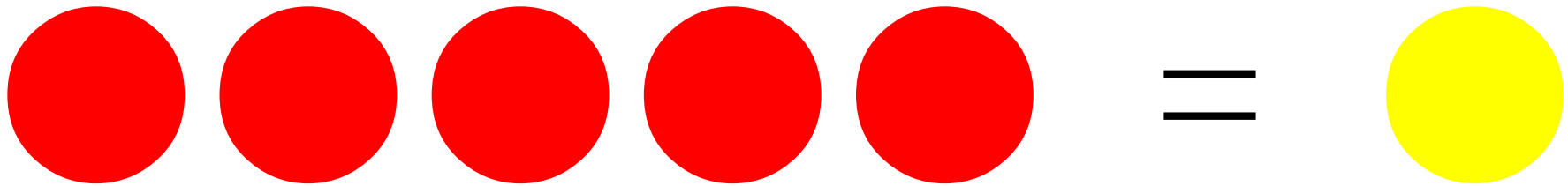
Imprimer le tout de façon normale et imprimer les cartes additions en recto/verso. Imprimer autant de grilles que de groupes ou de séances de jeu.

## A quel moment faire ce jeu ?

A partir du module 7 ou 8 de la MHM

# JEU DU BANQUIER

- 5 jetons rouges contre un jeton jaune



- 5 jetons jaunes contre un jeton vert.

