



Les élèves sont par 2

L'un est le banquier,  
l'autre le client.

Le banquier pioche une  
carte, le client lui donne la  
somme exacte.

Si c'est correct, le  
banquier lui donne une  
vignette.

On inverse ensuite les  
rôles.

A la fin de la partie, celui  
qui gagne est celui qui a  
les plus de vignettes.

*Une planche d'étiquettes  
par binômes + 16  
vignettes pour un binôme.*



