



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.*



