

## Progression jeu du banquier CE1

**Objectif** : acquérir la notion de base et d'échange

**Matériel** : un dé par groupe  
des jetons de couleur (4 couleurs différentes)

1. Installer les enfants par groupe de 4.
2. Il y a 3 joueurs et un banquier qui donne les jetons et vérifie les échanges.
3. Choisir une règle d'échange qui sera écrite explicitement au tableau. (3 contre 1, 5 contre 1...)  
5 B contre 1 J  
5 J contre 1 O  
5 O contre 1 V
4. A la fin de la partie, noter les résultats des enfants au tableau.

*Adopter dès le début un mode de notation commun. (Les pions qui valent le plus en premiers : V, O, J, B)  
Lors de la synthèse, déterminer le gagnant de la partie, attention aux élèves qui comptent le nombre de pions et ne s'occupent pas de la valeur des pions.*

*Certains valent plus « cher ».*

*Dégager des modes de comparaison qui serviront en base dix.*

### Le jeu

Faire 3 ou 4 parties pour que les élèves maîtrisent bien les règles.

*Le PE note les résultats au tableau.*

Faire 2 ou 3 parties dans lesquelles *les enfants notent leurs résultats sur une feuille* : les résultats du dé et le nombre final de pions obtenus. Désigner un secrétaire qui ne joue pas.

Lors de la synthèse, vérifier que les points obtenus avec le dé correspondent aux pions au final.

Après avoir fait plusieurs parties, proposer *un travail écrit aux élèves* :

- Leur donner un nombre de pions et leur demander de faire des échanges.
- Demander de reconstituer ce qui a été échangé.
- Leur proposer le résultat de plusieurs parties et ils déterminent le gagnant.

### Prolongement 1

Les enfants prennent vite conscience de la limite du jeu et demandent de rajouter des pions pour jouer plus longtemps.

Proposer des échanges de 10 contre 1.

Utiliser des pions de même couleur.

Noter les résultats sur un abaque : placer les pions dans la colonne de droite de l'abaque.

### Prolongement 2

**Objectif** : écrire les nombres en chiffres avec l'abaque.

Utiliser l'abaque pour lequel la valeur du chiffre change en fonction de la place qu'il occupe.  
Imaginer des parties fictives.

Placer les pions sur la colonne de droite de l'abaque et pratiquer des échanges de 10 contre 1.

Demander aux élèves de placer des nombres sur l'abaque : 21, 42, 30 ...  
Faire l'inverse, placer des pions et demander combien il y a.

## Additions avec l'abaque

**Objectif** : apprentissage de la technique écrite de l'addition.

### **Pré requis :**

- Connaître les compléments à 5 et 10
- Connaître les jeux d'échanges en base 10
- Avoir déjà manipulé un abaque pour placer les nombres et savoir qu'on ne peut pas dépasser 9 par colonne.

Proposer des opérations aux élèves :

- Sans retenue au début :  $31+25$

Les élèves dessinent les pions sur l'abaque et calculent.

- Avec retenue :  $16 + 17$

Dessiner 16 puis 17 et faire les échanges de 10 contre 1 (de la colonne des unités vers les dizaines).