



La banque & ses coffres-forts



PER – MSN 22 – 5^{ème} et 6^{ème} Harmos **Objectif dénombrement**

Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100, de 1000 en 1000 à partir d'un nombre donné

Matériel pour 1 jeu (= 2 joueurs)

Le carnet numératif

Le carnet numératif comporte 4 coffres-forts :

- 1) le coffre-fort des unités : représenté par un pièce de 1 CHF
- 2) le coffre-fort des dizaines : représenté par un billet de 10 CHF
- 3) le coffre-fort des centaines : représenté par un billet de 100 CHF
- 4) le coffre-fort des milliers : représenté par un billet de 1000 CHF

Au bas de chaque coffre-fort, le voleur a déposé un sac pour le remplir de pièces et de billets. À chaque fois que le joueur additionne, il ajoute de l'argent dans le sac du voleur. À chaque fois qu'il soustraie, il remet de l'argent dans le coffre-fort qui a été volé.

Le carnet numératif peut également être utilisé pour travailler les dictées de nombre.

Les dés à 6 et 10 faces

Chaque dé correspond à un coffre fort (blanc = les unités, jaune = les dizaines, bleu = les centaines et violet = les milliers). Vous pouvez utiliser uniquement certains dés en fonction des nombres que vous aimeriez travailler :



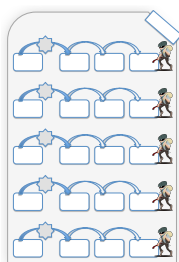
- de 0 à 99 : un dé à 10 faces blanc, un dé à 6 faces jaune
- de 0 à 999 : un dé à 10 faces blanc, un dé à 10 faces jaune, un dé à 6 faces bleu
- de 0 à 9999 : un dé à 10 faces blanc, un dé à 10 faces jaune, un dé à 10 faces bleu et un dé à 6 faces violet

Le dé de l'addition ou de la soustraction

Si vous souhaitez travailler le comptage et le décomptage, vous pouvez utiliser un dé à 6 faces comportant 4 faces en faveur du voleur (+1, +10, +100, +1000) et 2 faces en faveur de la police (-10, -100).



La fiche de l'élève



Chaque élève possède une fiche. Il inscrit son prénom dans l'encadré en haut à droite. Il inscrit le nombre tiré dans le premier encadré à gauche. Il écrit dans l'étoile le saut qu'il doit effectuer (inscrit sur le dé qu'il a tiré) : -10, +10, -100, +100, +1000. Il compte ou décompte à partir du premier nombre.

L'affiche de la police

La police apparaît lorsque le joueur doit décompter. Il a tiré une soustraction (-10 ou -100). L'affiche permet à l'élève de penser à changer la centaine lorsqu'il arrive sur le passage d'une centaine en décomptage.



La banque et ses coffres-forts

Règles du jeu

La banque est dévalisée !

Un voleur dévalise les coffres-forts de la banque. Il se déplace d'un coffre à l'autre afin de remplir des sacs d'argent !

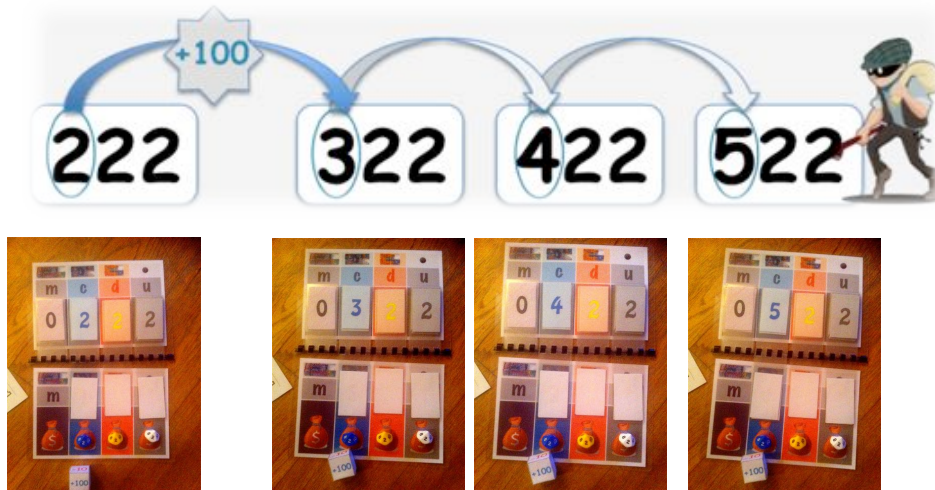
La police tente de remettre chaque billet dans son coffre-fort en vidant les sacs du voleur.

Suivez les aventures du voleur. Réalisez des suites numériques à l'aide du carnet numératif de la banque et de ses coffres-forts.



Règles du jeu (voir les explications sur les 2 pages suivantes)

- ★ Le joueur A tire tous les dés et dicte le nombre obtenu au joueur B.
- ★ Le joueur B place le nombre correcte dans le carnet numératif.
 - Par exemple : 753 = 7 centaines (100 CHF), 5 dizaines (10 CHF) et 3 unités (1 CHF)
- ★ Le joueur A remplit une ligne de suite numérique de la fiche du voleur :
 - Si le dé d'addition/soustraction inscrit +100, la suite numérique sera 222 – 322 – 422 – 522



- ★ Le joueur B contrôle la réponse du joueur A à l'aide du carnet numératif.
- ★ La réponse du joueur A est correcte :
 - Version collaboration : le joueur A gagne 1 jeton pour son équipe. Le but du jeu est de gagner le maximum de jeton et en gagner à chaque partie un peu plus
 - Version compétition : le joueur A gagne 1 jeton pour lui. Le but du jeu est de gagner plus de jetons que l'autre joueur.
- ★ La réponse du joueur A est incorrecte : il corrige son erreur et l'autre joueur fait l'exercice