

Activité mathématiques GS

Jeu 1 : Le jeu du banquier

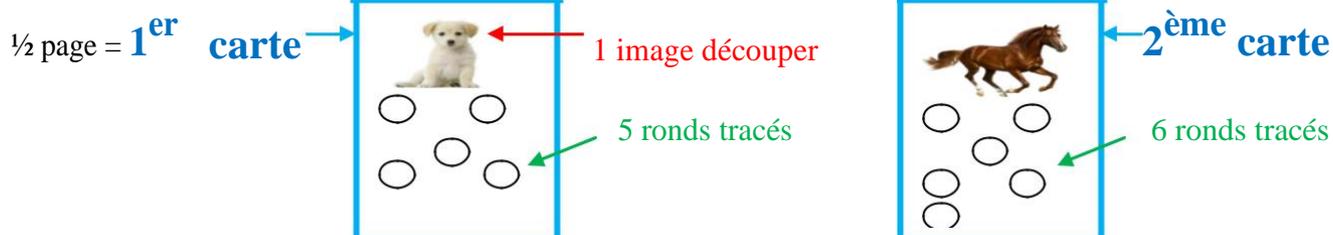
Matériel :

- Votre enfant doit découper 5 images dans un catalogue ou une brochure publicitaire
- Coller 1 image sur une demi-feuille A4 et dessiner des ronds à côté :

- 1^{ère} carte : 5 ronds
- 2^{ème} carte : 6 ronds
- 3^{ème} carte : 7 ronds
- 4^{ème} carte : 8 ronds
- 5^{ème} carte : 9 ronds

- Il obtient 5 cartes de jeu.
- Des graines (maïs, haricot...)
- Une bande numérique. (Séance précédente)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



But du jeu : Récupérer le plus de cartes images

L'enfant travaille avec vous par 2. : l'un est le « client », devra se rendre à la banque pour demander juste ce qu'il faut de pièces (graines) pour gagner sa carte image. L'autre, le « banquier », devra lui donner le nombre de graines demandé. Puis les rôles sont inversés.

Etape 1

1. L'enfant prend une carte image et il compte le nombre de rond, puis se rend chez son banquier, il lui demande oralement le nombre de pièces (graines) nécessaire.
2. Si la carte est bien remplie et qu'il y a juste ce qu'il faut de pièces, il garde la carte image. Puis les rôles changent.

Etape 2 : Quand le jeu est bien compris

1. Demander lui de ne plus dire le nombre avec la bouche, mais de l'écrire pour que vous « le banquier », vous puissiez lire le nombre demandé.
2. Il écrit des chiffres (voir les séances précédentes) ou il peut aussi représenter une constellation de point, (comme le domino), sur une ardoise ou du papier....



Il s'agit de comprendre que pour écrire combien on veut de pièces, il suffit d'écrire un nombre. Si on dénombre 8 ronds sur la carte, on écrit 8 sur le papier.