

Défi N°11 Cycle 1

Les constructions

Cette situation nécessite un apprentissage du jeu du banquier :

Matériel : des jetons et un dé

Règle du jeu : chacun lance le dé à son tour, trois tours par partie.

Chaque enfant, après avoir lancé le dé doit prendre le nombre de jetons correspondant au nombre de points indiqués sur le dé et les poser devant lui.

Consigne : lorsque tous les enfants ont lancé le dé trois fois : « qui a gagné ? »

(règle issue de *Analyser ses pratiques professionnelles pour évoluer*, Hoin et ... , page 70) Editions Scéren).

Situation PS : après l'échange, qui a gagné ?

 Hector			 Emma		
•	•	•	•	•	•
•		•	•	•	•
•			•		

Situation MS : avant l'échange, qui a gagné ?

 Valentin			 Romane		
□	□	□	□	□	□
•	••	•••	•••	••	••

Situation GS : l'échange n'est pas fini pour tous les enfants, qui a gagné ?

 Marie			 Rémy			 Eva		
□	□	□	•	•	•	□	□	□
••	••	•••	•	•	•	•••	••	•••
			•	•				
			•	•				
			•	•				
			•	•				