

Numération : *jeux d'échange – dix contre un*

matériel :

A : lot de 50 cartes rouges avec sur une face les chiffres de 0 à 9

B : lot de 50 cartes vertes avec sur une face les chiffres de 0 à 9

Des lots de pièces de 1 cent, 10 cents ; 1 euro

Ou encore deux dés à 10 faces

- jeu 1 – cycle 2

lot A.

Jeu à 4 joueurs plus un banquier

Les deux paquets de cartes sont posées sur la table ; un joueur prend une carte, annonce la valeur et reçoit du banquier l'équivalent en cents. Dès qu'il se rend compte qu'il a 10 pièces de la même valeur, il fait l'échange auprès du banquier contre une pièce de 10 cents ou un euro). S'il oublie, et que les autres joueurs (ou le banquier) s'en rendent compte, il perd son tour de jeu. Le premier joueur à obtenir 1 euro a gagné.

- jeu 2 – atteindre 10 euros

matériel : les deux lots A et B , des pièces de 1 centime, 10 centimes, 1 euro, ; et des billets de 10 euros.

règle : on génère des nombres à deux chiffres. Le lot A contient les chiffres des unités, le lot B, les chiffres des dizaines.

Règle : le joueur prend les deux cartes, demande l'équivalent en centimes. L'échange a lieu comme précédemment : 10 pièces de 1 centime contre 1 pièce de 10 centimes ; 10 pièces de 10 centimes, contre une pièce de 1 euro ; 10 pièces de 1 euro contre un billet de 10 euros Le gagnant est celui qui atteint 10 euros (cents cents) le premier.