

# Fractions En action

Un jeu de numération de Antoine Martin © 2002  am.pedagogie.free.fr

## But du jeu :

Remplir une série de trois disques évidés le plus rapidement avec des morceaux représentant des fractions d'un cercle.

## Objectifs pédagogiques :

- utiliser des fractions
- nommer les fractions simples
- additionner des fractions différentes pour obtenir 1.

## Matériel :

- Un plateau de jeu constitué de trois disques évidés.
- Un plateau banque représentant toutes les fractions disponibles.
- 6 parts de  $\frac{1}{2}$ , 12 parts de  $\frac{1}{4}$ , 24 parts de  $\frac{1}{8}$ , 9 parts de  $\frac{1}{3}$  et 18 parts de  $\frac{1}{6}$  en papier bristol ou carton léger. Chaque part a une face de couleur différente.
- Un dé avec  $\frac{1}{2}$  ;  $\frac{1}{3}$  ;  $\frac{1}{4}$  ;  $\frac{1}{6}$  ;  $\frac{1}{8}$  et « passe »
- Une fiche de notation et un marqueur effaçable.

## Nombre de joueurs :

2 à 6 joueurs répartis en deux équipes.

## Déroulement :

**Activité de préparation :** demander aux élèves de ranger les fractions sur le plateau-banque afin de se familiariser avec elles.

**Jeu :** Les deux joueurs ou les deux équipes se font face, chacun a choisi sa couleur. Le premier tire trois fractions grâce au dé. Il les garde devant lui en les tournant du côté de sa couleur.

Quand chaque équipe a ses trois fractions de départ, le jeu commence. La première équipe tire le dé, prend la fraction correspondante et joue une de ses fractions en la posant au milieu de la table.

La deuxième tire également le dé et prend la fraction. Elle joue la fraction qu'elle veut, soit en complétant le disque commencé, soit en commençant un nouveau disque.

Il est interdit de ne pas jouer, sauf si le dé marque « passe » ou s'il est impossible de jouer. En effet, certaines combinaisons de fractions bloquent le jeu. Il est important de veiller à ce que toutes les fractions soient correctement posées.

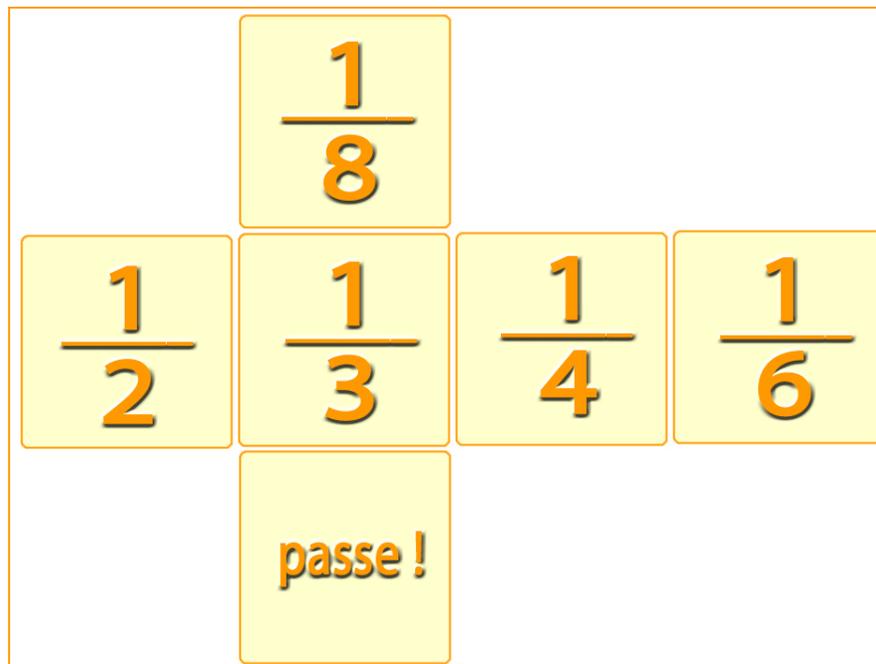
On ne peut commencer que les trois disques du plateau.

## Points :

- Premier disque complété : 10 points.
- Deuxième disque complété : 15 points
- Dernier disque complété : 25 points

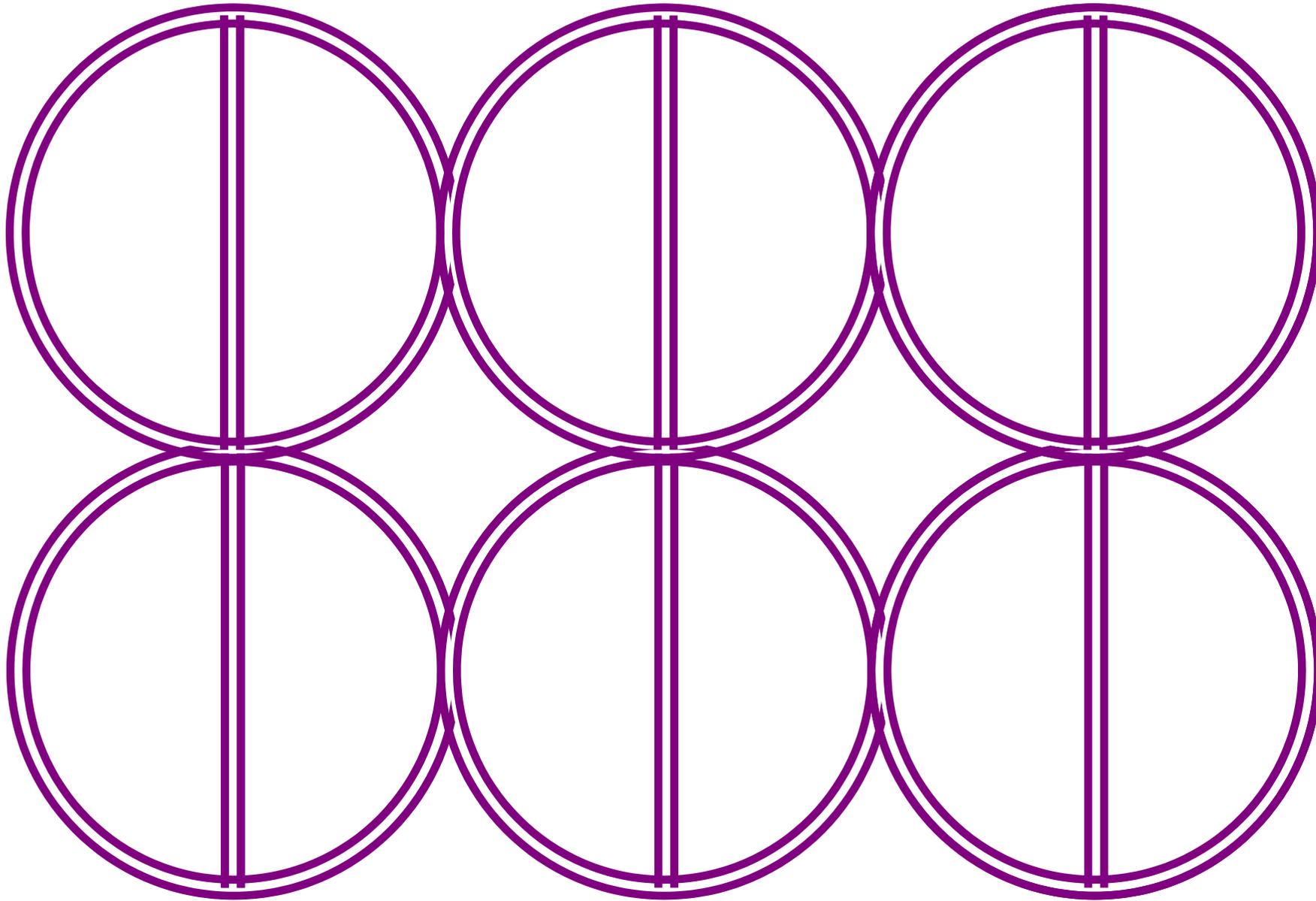
## Le dé :

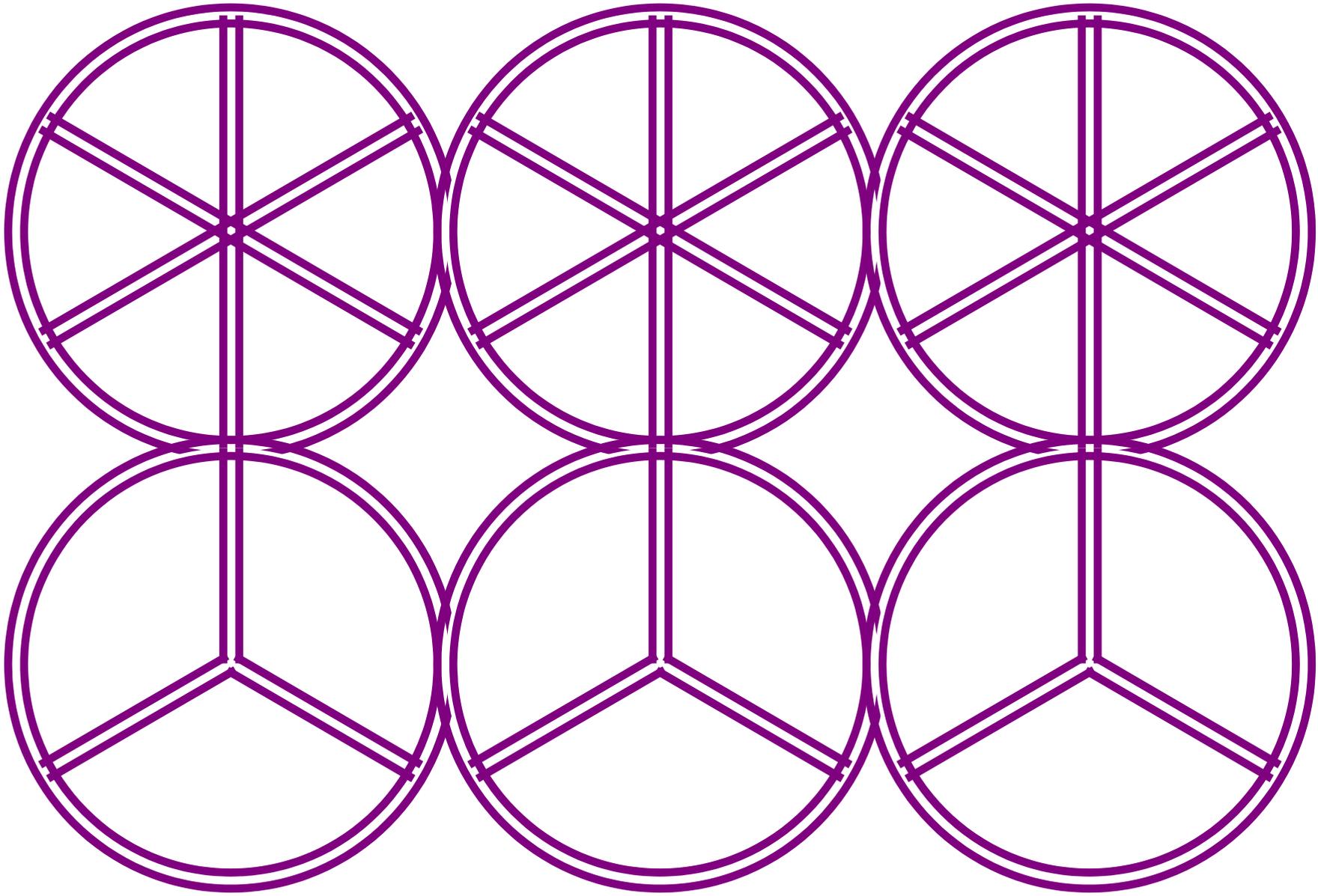
Découpez le patron et collez-le sur un carton léger, celui d'une boîte de céréales par exemple. Pliez le carton pour former un cube.

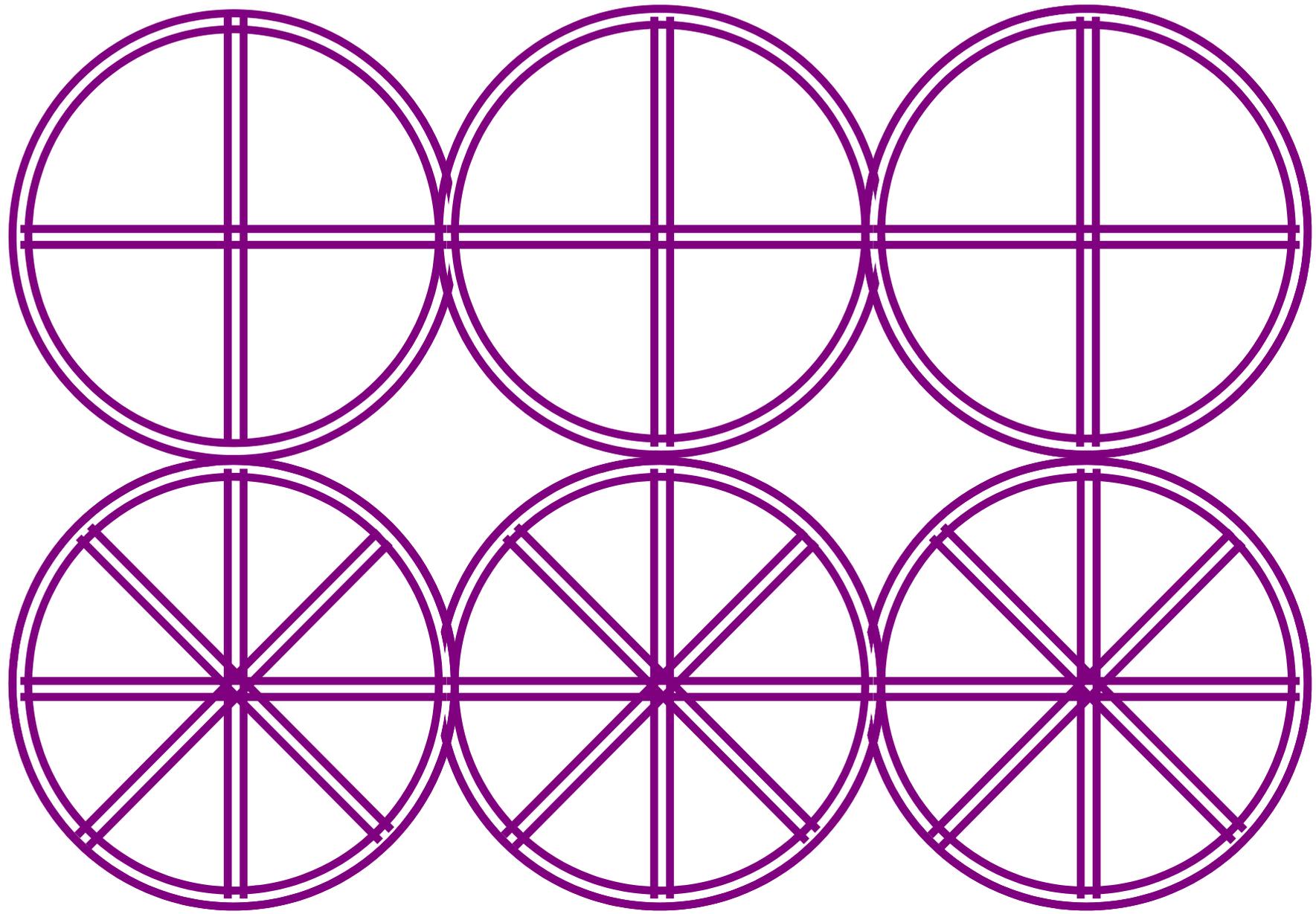


## Les parts :

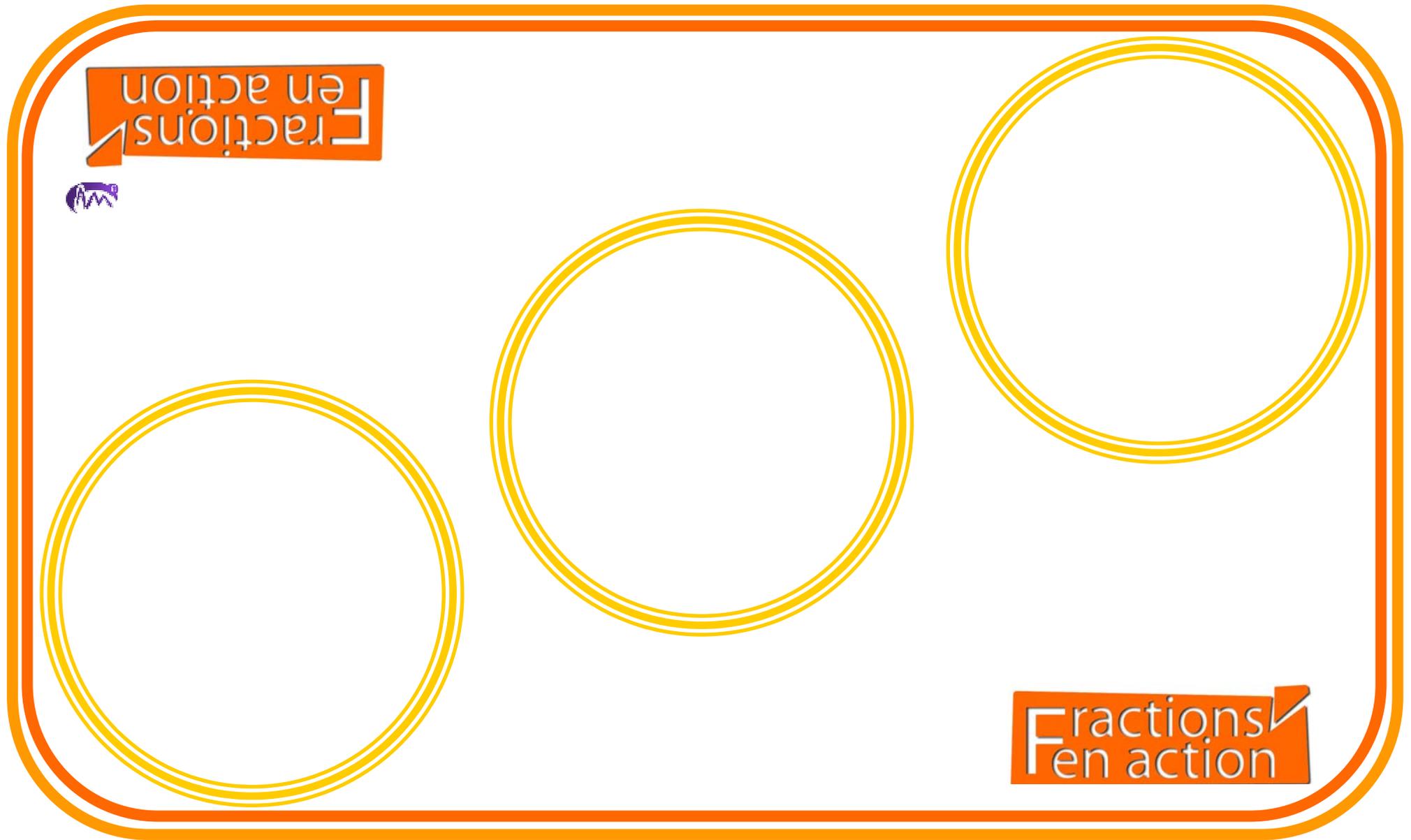
Découpez les cercles et collez-les sur un carton léger (boîte de céréales). Couvrez l'autre côté du carton avec du papier de couleur, la même pour toutes les parts. Plastifiez en recouvrant de ruban adhésif transparent ou en utilisant du plastique autocollant, découpez proprement.



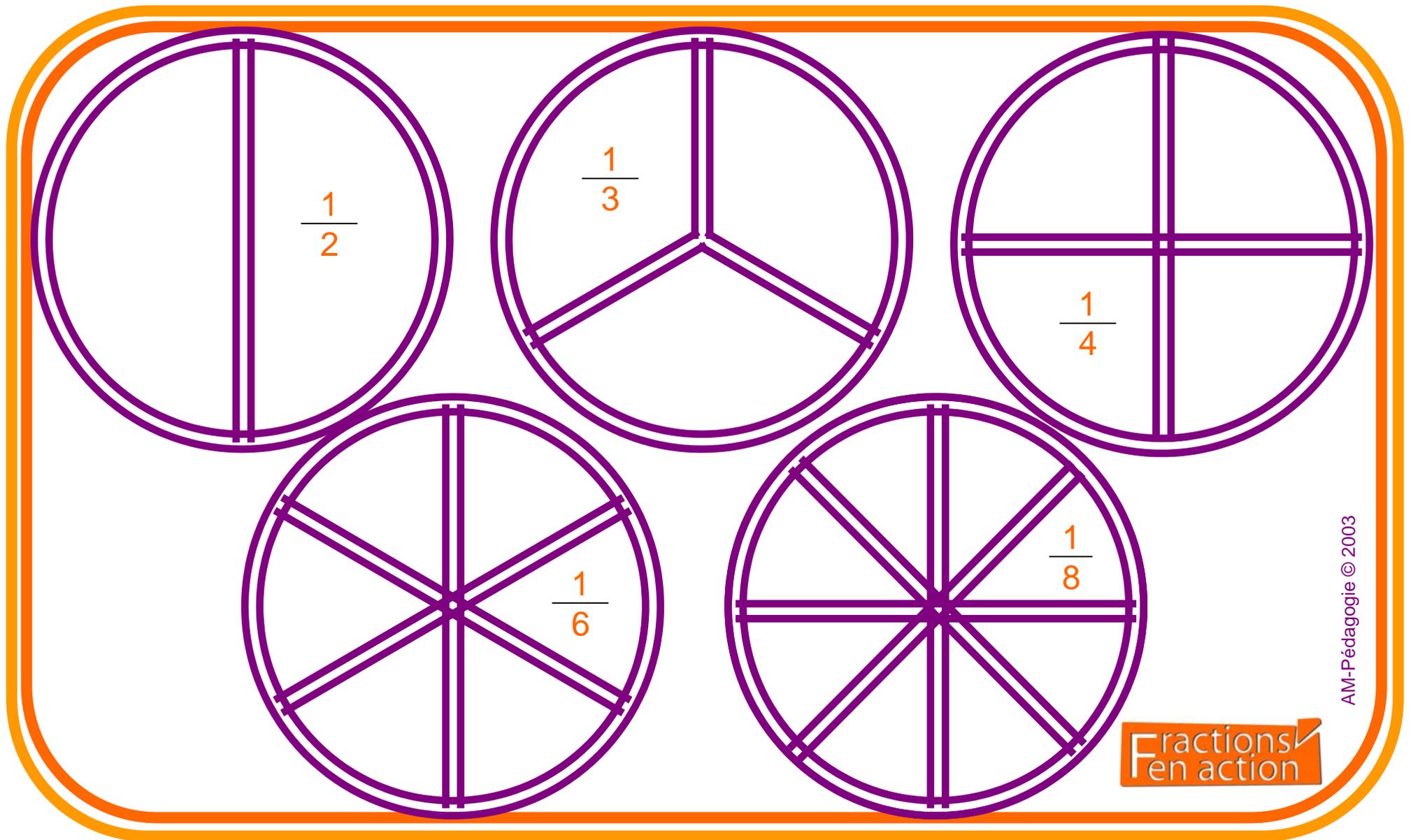




**Le plateau-jeu :** Imprimez et collez-le sur une feuille de carton. Plastifiez.



La banque : Imprimez et collez-le sur une feuille de carton. Plastifiez.



**Les points :** Imprimez et glissez les feuilles de compte dans une pochette plastique, avec un feutre effaçable de tableau blanc. Ou bien photocopiez plusieurs fiches et laissez-les à disposition.

# Fractions En action

Date :

Noms des équipes >>			
PARTIE 1	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
PARTIE 2	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
TOTAL			



# Fractions En action

Date :

Noms des équipes >>			
PARTIE 1	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
PARTIE 2	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
TOTAL			



# Fractions En action

Date :

Noms des équipes >>			
PARTIE 1	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
PARTIE 2	1er disque complet : 10 points		
	2ème disque complet : 15 points		
	3ème disque complet : 20 points		
TOTAL			

