

Compétences**Fractions décimales / Comparaisons**

- Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux :
 - Connaitre diverses désignations des fractions : orales, écrites.
 - Connaitre et utiliser quelques fractions simples comme opérateur de partage, en faisant le lien entre les formulations en langage courant et leur écriture mathématique (ex : faire le lien entre *La moitié de* et *Multiplier par 1/2*).
 - Utiliser des fractions pour rendre compte de partages de grandeurs ou de mesures de grandeurs. Repérer et placer des fractions sur une demi-droite graduée adaptée.
 - Encadrer une fraction par deux nombres entiers consécutifs. Comparer deux fractions de même dénominateur.

Intérêts pédagogiques

- Grâce aux photos, l'élève peut visualiser l'objet présenté, l'associer à une fraction et la nommer.
- Le jeu permet à l'élève de se constituer un répertoire mental lié aux fractions, grâce à la répétition.
- L'image mentale (mémoire visuelle) associée au nom de la fraction (mémoire auditive) contribue à construire la notion.
- L'enjeu de la situation engendre des interactions entre élèves par des justifications mathématiques.
- L'aspect visuel, ludique et les contraintes du jeu (nommer la fraction, associer l'image au nom de la fraction) permettent de construire la notion de fraction.
- L'élève travaille l'association entre le code analogique (la quantité représentée) et le code arabe (sa désignation écrite), ainsi que la maîtrise de ces deux codes.
- Le jeu contribue à construire et asseoir la notion de fractions équivalentes.

Place dans la progression

Ce jeu peut être proposé après les premières séances de construction de la notion de fraction.

CM1 La notion de fraction doit être travaillée dès le début d'année. On pourra introduire ce jeu dès que l'élève associe la représentation d'une fraction et sa désignation écrite.

L'élève va apprendre à comparer et ranger des fractions de dénominateurs identiques ; mais aussi à associer des fractions équivalentes. Le travail sur la bande numérique (voir *Aide pour les élèves*) contribuera à cette maîtrise.

CM2 Le jeu peut être proposé dès le début de l'année. Il permettra de réactiver les connaissances du CM1.

Différenciation

- Simplifier le jeu : on peut commencer à jouer à deux et uniquement avec les cartes *Dixièmes*.
- Complexifier le jeu : plus on augmente le nombre de joueurs, plus le jeu devient complexe car il faut ordonner plus de fractions.
- Introduire les fractions équivalentes permet d'enrichir le jeu, autant d'un point de vue didactique que ludique.

Règle du jeu

LA BATAILLE

Matériel

- 17 cartes Fromage
- 17 cartes Œuf
- 17 cartes Écriture fractionnaire
- 3 cartes Joker

But du jeu

Comparer les cartes-fractions deux à deux. La plus grande l'emporte.



Nombre de joueurs

De 2 à 4 joueurs

Durée du jeu

À définir si besoin en début de partie

Règle du jeu

Distribuer toutes les cartes équitablement : les joueurs ne regardent pas leurs cartes et placent le paquet devant eux, face cachée.

Au signal, chaque joueur retourne devant lui la première carte de son paquet.

Celui qui a la plus grande fraction emporte les cartes.

En cas de fractions équivalentes, les joueurs concernés retournent une nouvelle carte et jouent.

NB : La carte Joker l'emporte sur toutes les autres cartes.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a remporté toutes les cartes. Si le jeu a été limité dans le temps, le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes à la fin du jeu.

Variante

Pour s'approprier le jeu, on pourra ne jouer qu'avec les dixièmes.

Aides pour les élèves (planches fournies)

Écriture fractionnaire	
$\frac{1}{10}$	
$\frac{2}{10} = \frac{1}{5}$	
$\frac{3}{10}$	
$\frac{4}{10} = \frac{2}{5}$	
$\frac{5}{10} = \frac{1}{2}$	
Écriture fractionnaire	
$\frac{6}{10} = \frac{3}{5}$	
$\frac{7}{10}$	
$\frac{8}{10} = \frac{4}{5}$	
$\frac{9}{10}$	
$\frac{10}{10} = 1$	

