

Compétences

Fractions décimales / Comparaisons

- Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux :
 - Connaître diverses désignations des fractions : orales, écrites.
 - Connaître 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		Écriture fractionnaire	
$\frac{1}{10}$		$\frac{6}{10} = \frac{3}{5}$	
$\frac{2}{10} = \frac{1}{5}$		$\frac{7}{10}$	
$\frac{3}{10}$		$\frac{8}{10} = \frac{4}{5}$	
$\frac{4}{10} = \frac{2}{5}$		$\frac{9}{10}$	
$\frac{5}{10} = \frac{1}{2}$		$\frac{10}{10} = 1$	

