

Ton compte est bon, terrien ! (CM1-CM2)



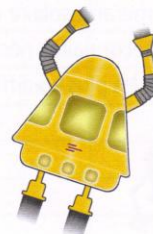
Jeu de numération : fractions et nombres décimaux.

PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

Ce jeu s'adresse à des élèves de Cycle 3, 2^e et 3^e années. Dans le cadre de l'aide personnalisée ou de la classe, il aborde les nombres décimaux et les fractions.

Il contient :

- un plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- 220 cartes-nombres
- 50 cartes énigmes
- un cahier des solutions avec guide du maître



But du jeu : Être l'astronaute qui arrivera le premier sur la nouvelle planète Fractimale qui possède des gisements d'or exceptionnels !

Sur le plateau, deux parcours principaux sont dessinés, eux-mêmes pouvant bifurquer vers un parcours secondaire.

À chaque parcours est associée une série de cartes spécifique au niveau.



Parcours Bulle cosmique

Travail sur les fractions usuelles.

Parcours Turbo spatial

Travail sur les fractions décimales.



Parcours Boomerang solaire

Travail sur les nombres décimaux.

Parcours Astro bolide

Travail sur le passage des nombres décimaux aux fractions décimales.



Selon l'usage que veut en faire l'enseignant et en fonction de ses objectifs, il peut imposer un parcours à ses élèves, ou les laisser libres de le choisir.

Le parcours principal Bulle cosmique ne traite que des fractions usuelles. De la même manière, le parcours principal Boomerang solaire n'aborde que les nombres décimaux.

Les parcours secondaires nécessitent d'avoir travaillé à la fois sur les fractions et les nombres décimaux.

Pour les élèves les plus en difficulté, il est préférable dans un premier temps de rester sur les parcours principaux.



RÈGLES DU JEU

Un 1^{er} élève lance le dé. Il avance son pion jusqu'à la case indiquée par le nombre de points.

S'il tombe sur , il recule de 2 cases et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

S'il tombe sur , il avance de 3 cases et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



S'il fait 6, il relance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

S'il tombe sur , il tire une carte énigme et doit répondre à l'énigme correspondant à son parcours. S'il répond, il reste où il est et replace la carte énigme sous la pile. S'il se trompe, il recule du nombre de cases qu'il avait avancé et c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Dans tous les autres cas, il tire une carte nombre correspondant à son parcours et doit donner la réponse en fonction de ce qui est demandé dans la case où il a posé son pion. S'il réussit, il reste où il est et replace la carte sous la pile. S'il se trompe, il recule du nombre de cases qu'il avait avancé et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Deux joueurs ou plus peuvent être sur la même case.

Quand un joueur tombe sur la case , et qu'il doit donner la partie entière et la partie décimale, on veillera à ce que la réponse soit sans équivoque. Ainsi, dans le nombre « 2,456 », la partie entière est « 2 » et la réponse attendue pour la partie décimale est « 0,456 » ou « 456 millièmes ». On refusera « 456 » pour que l'élève ne fasse pas d'amalgame avec les nombres entiers.

De la même façon, dans la fraction décimale $\frac{814}{10}$, la partie entière est « 81 » et la partie décimale « 0,4 » ou « 4 dixièmes ».

L'enseignant peut décider, en fonction de ses objectifs, de limiter le jeu à 1 ou plusieurs parcours.

Pour gagner la course, il faut faire le nombre juste de points pour tomber sur la planète Fractimale. Si on fait un nombre supérieur, on recule du nombre de cases nécessaires.





LES DIFFÉRENTES COMPÉTENCES ABORDÉES

	fractions		Nombres décimaux	
	rouge	bleu	jaune	violet
Lire une fraction	x	x		
Placer une fraction usuelle sur une droite	x			
Donner une fraction équivalente	x	x		
Nommer le numérateur et le dénominateur	x			
Dire si une fraction est $<$ $>$ ou $=$ 1	x	x		
Nommer les fractions usuelles	x			
Dire à quelle fraction correspond la partie coloriée d'un carré	x			
Résoudre un problème simple lié aux fractions	x			
Trouver la fraction manquante pour obtenir 1	x			
Nommer la partie entière et la partie décimale d'une fraction		x		
Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule		x		x
Passer d'une écriture à virgule à une écriture fractionnaire		x		x
Encadrer une fraction par 2 entiers consécutifs		x		
Additionner 2 fractions de même dénominateur		x		
Diviser un nombre entier par 10, par 100		x		
Reconnaître une fraction décimale		x		
Dire à quelle fraction correspond un point sur une droite		x		
Nommer la fraction la plus proche d'un nombre entier		x		
Nommer deux fractions décimales comprises entre 2 autres fractions		x		
Enlever 1 dixième à un nombre décimal			x	x
Ajouter 1 dixième à un nombre décimal			x	x
Lire un nombre décimal			x	
Comparer deux nombres décimaux			x	x
Connaître la valeur de chacun des chiffres de la partie décimale en fonction de sa position			x	
Nommer la partie entière et la partie décimale d'un nombre décimal			x	x
Reconnaître des nombres décimaux égaux			x	
Dire à quel nombre décimal correspond un point sur une droite			x	
Citer le nombre entier le plus proche d'un nombre décimal			x	x
Citer un nombre décimal compris entre 2 nombres décimaux			x	
Compléter une suite de nombres décimaux			x	
Multiplier mentalement un nombre décimal par 10, par 100			x	
Multiplier mentalement un nombre décimal par un entier			x	
Additionner mentalement deux nombres décimaux			x	
Soustraire mentalement deux nombres décimaux			x	x
Encadrer un nombre décimal par deux entiers consécutifs			x	
Passer d'une décomposition partie entière / partie fractionnaire à un nombre décimal				x
Proposer un nombre décimal entre deux nombres décimaux				x
Donner le nombre de dixièmes, de centièmes				x
Ranger les nombres décimaux du plus petit au plus grand				x

BANDE NUMÉRIQUE

On compte est bon, Terrien !

EDITIONS

JOCATOP®

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

BANDE NUMÉRIQUE

On compte est bon, Terrien !

EDITIONS

JOCATOP®

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

Légendes des cases à photocopier et à distribuer aux joueurs

LÉGENDES DES CASES

ton compte est bon, Terrien !

EDITIONS
JOCATOP®



Tirer une carte-énigme et répondre à la question de son parcours.



Tirer une carte-nombre et la lire.



Avancer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Reculer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Prendre une carte-nombre et placer la fraction sur la bande prévue à cet effet.



Tirer une carte-nombre et donner une fraction équivalente.



Tirer une carte-nombre et dire quel est le numérateur et le dénominateur.



Tirer une carte-nombre et dire si la fraction est < > ou = à 1.



Tirer une carte-nombre et dire quelle est la partie entière et la partie décimale.



Tirer une carte-nombre et enlever 1 dixième.



Tirer une carte-nombre et ajouter 1 dixième.



Tirer une carte-nombre et dire quel est le chiffre des dixièmes, centièmes, millièmes.



Tirer 2 cartes-nombres et dire quel est le plus petit.



Tirer une carte-nombre et convertir une fraction en nombre décimal ou inversement.

LÉGENDES DES CASES

ton compte est bon, Terrien !

EDITIONS
JOCATOP®



Tirer une carte-énigme et répondre à la question de son parcours.



Tirer une carte-nombre et la lire.



Avancer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Reculer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Prendre une carte-nombre et placer la fraction sur la bande prévue à cet effet.



Tirer une carte-nombre et donner une fraction équivalente.



Tirer une carte-nombre et dire quel est le numérateur et le dénominateur.



Tirer une carte-nombre et dire si la fraction est < > ou = à 1.



Tirer une carte-nombre et dire quelle est la partie entière et la partie décimale.



Tirer une carte-nombre et enlever 1 dixième.



Tirer une carte-nombre et ajouter 1 dixième.



Tirer une carte-nombre et dire quel est le chiffre des dixièmes, centièmes, millièmes.



Tirer 2 cartes-nombres et dire quel est le plus petit.



Tirer une carte-nombre et convertir une fraction en nombre décimal ou inversement.