

LE DISQUE

Objectifs :

- Manipuler pour additionner des fractions afin d'obtenir l'unité.

Règles du jeu :

- Constituer des disques pleins (égaux à l'unité) à l'aide de fractions de disques.
- Remplir la feuille de route pour chaque disque constitué.

Matériel :

- 1 fiche cartonnée sur laquelle on a dessiné deux disques destinés à recevoir les pièces du jeu.
- 2 dés ; l'un portant sur ses faces : $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{3}$; et $\frac{1}{4}$ (chaque fraction deux fois). L'autre portant sur ses faces : $\frac{1}{6}$; $\frac{1}{8}$ et $\frac{1}{9}$ (chaque fraction deux fois).
- 32 fractions de disque : 2 pièces de $\frac{1}{2}$ (rouge) ; 6 pièces de $\frac{1}{6}$ (vert), 3 pièces de $\frac{1}{3}$ (bleu), 8 pièces de $\frac{1}{8}$ (jaune), 4 pièces de $\frac{1}{4}$ (marron), 9 pièces de $\frac{1}{9}$ (noir).

NB : il peut être envisageable de retirer du jeu certaines fractions ($\frac{1}{3}$ et $\frac{1}{9}$ par exemple).

Proposition de déroulement :

Premier temps

- On distribue une fiche cartonnée à chaque joueur.
- On n'utilise que le dé portant les fractions $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ et $\frac{1}{4}$.
- Le joueur jette le dé, lit la fraction, choisit la pièce correspondant au jet et la pose sur un des disques de la fiche cartonnée.
- Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé indique une fraction impossible à utiliser, le joueur peut, soit placer la pièce sur l'autre disque de la fiche cartonnée, soit passer son tour.
- Le jeu continue jusqu'à épuisement des pièces.
- Quand un joueur a 2 disques incomplets sur la fiche cartonnée, il peut, lorsque c'est son tour, inter changer les pièces (un seul échange à chaque tour), pour former un disque complet.
- Le gagnant est celui qui possède le plus de disques complets, ou le plus de pièces mises en place.
- Pour chaque pièce choisie, la noter sur la feuille de route.

Deuxième temps

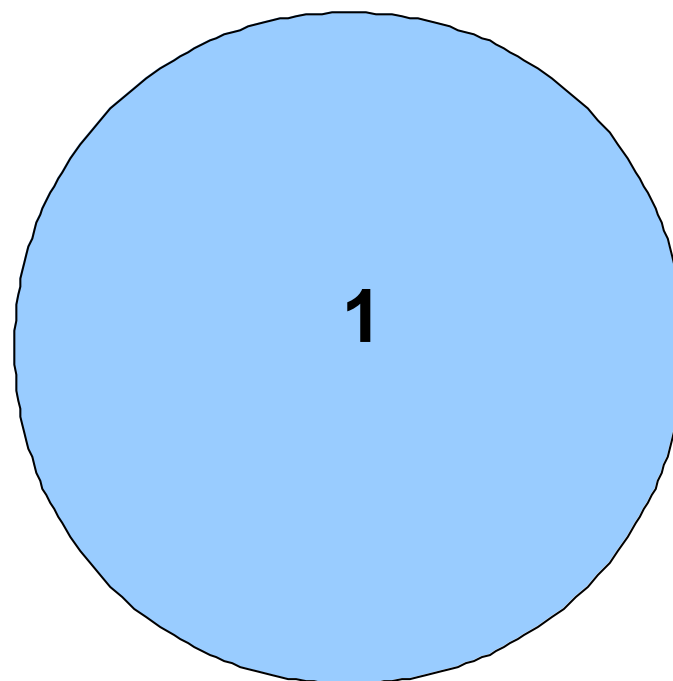
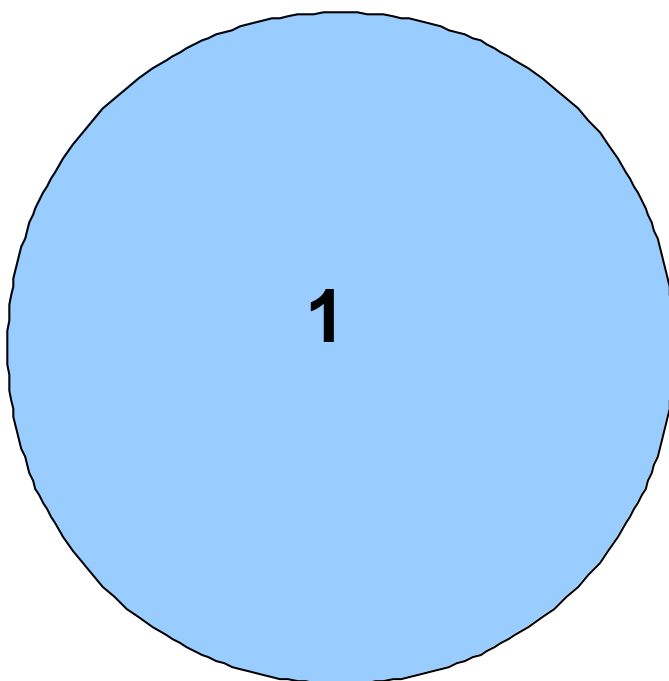
- On joue de la même façon qu'au premier temps mais cette fois-ci avec uniquement le dé portant les fractions $\frac{1}{6}$; $\frac{1}{8}$ et $\frac{1}{9}$.
- Même règle du jeu, même résultat.

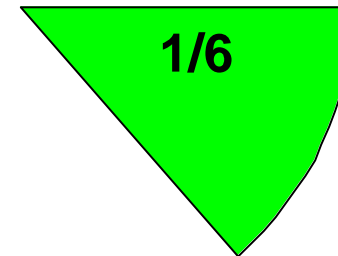
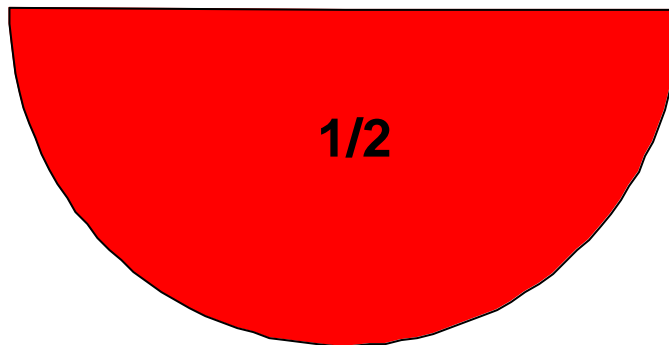
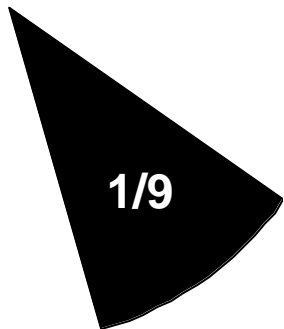
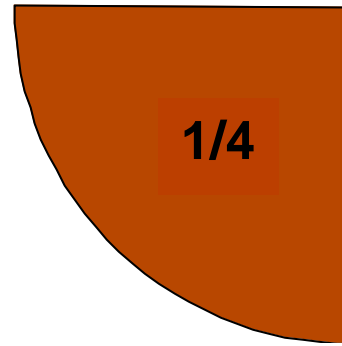
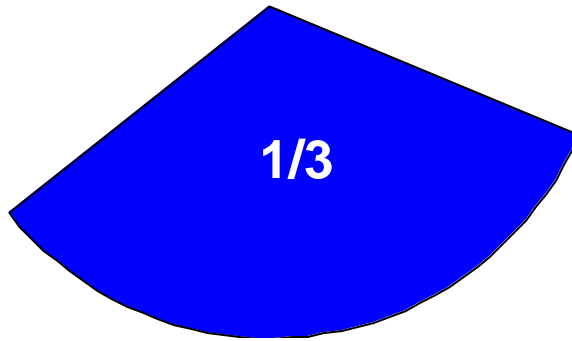
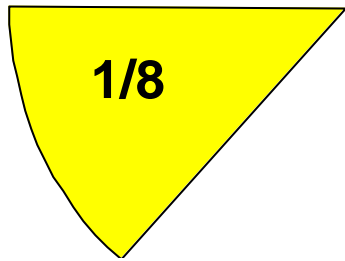
Troisième temps

- On distribue une fiche cartonnée à chaque joueur.
- Cette fois, on utilise les deux dés.
- Le joueur jette les dés et peut choisir : soit des pièces correspondants aux dés, soit des pièces différentes mais donnant le même résultat.
- Le résultat est le même que dans les précédentes versions.

Prolongation du jeu

- On peut continuer à jouer en défaisant les disques construits.
- À l'aide du dé portant les fractions $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ et $\frac{1}{4}$, on enlève la pièce correspondant au jet du dé, ou des pièces différentes, mais donnant le même résultat (*Exemple* : $\frac{1}{3} + \frac{1}{6} = \frac{1}{2}$).
- Le gagnant est celui qui a enlevé le plus grand nombre de pièces.





Prénom :

FEUILLE DE ROUTE

Fractions de disque utilisées	Addition avec des fractions	Disque à compléter
		