

Le Comparafrac

Objectif : Utiliser un jeu pour travailler la comparaison des fractions et l'argumentation.

Modalités de travail possible des élèves :

- individuel
- en binômes
- en groupes hétérogènes
- en groupes homogènes

Organisation possible de l'AP:

- en classe entière
- en demi-classe
- en co-animation (deux enseignants en maths)
- en co-animation (deux matières)
- en groupes de besoin (deux classes, trois profs)

Matériel : un dé par groupe de 3 élèves ; le jeu se déroule en trois parties, chacune sur une feuille, ce qui permet à chaque élève d'en conserver une.

Notions et compétences travaillées :

- Comparaison de fractions
- RAISONNER : Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation.
- COMMUNIQUER : Comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

Description de l'activité : Les règles du jeu sont lues et explicitées, en insistant sur la nécessité de se mettre d'accord puis de justifier à l'écrit le choix de la fraction « gagnante » à chaque lancer. Chaque groupe de trois élèves joue la première partie et remplit la grille de jeu au fur et à mesure. Une fois celle-ci terminée, le professeur vérifie rapidement les résultats de chaque lancer et la qualité des explications. Les groupes sont ensuite changés avant la deuxième partie, pour permettre une plus grande richesse des interactions. La suite de la séance se déroule selon les mêmes modalités.

Dans les deux premières parties, les dénominateurs sont des multiples les uns des autres, ce n'est pas forcément le cas pour la troisième partie.

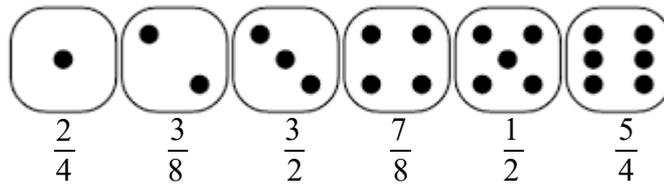
Prolongements possibles : Ce jeu peut être adapté pour comparer des nombres décimaux en sixième, des nombres relatifs en cinquième, ou encore des écritures scientifiques en quatrième.

LE COMPARAFRAC

Règle du jeu :

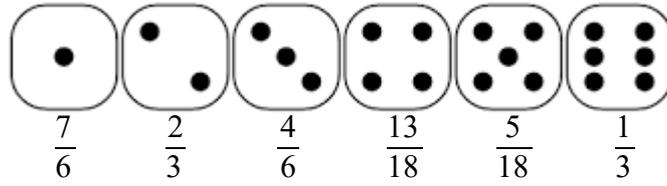
- Chacun des joueurs lance le dé et on note sur la fiche de jeu le nombre associé à son tirage.
- Une fois que chacun a lancé le dé, celui qui a le plus grand nombre marque 1 point. On entoure ce nombre sur la fiche de jeu.
- En cas de débat, les joueurs doivent trouver un argument qui explique le choix du plus grand nombre.
- Au bout de 8 lancers, celui qui a le plus de points a gagné.

Partie 1



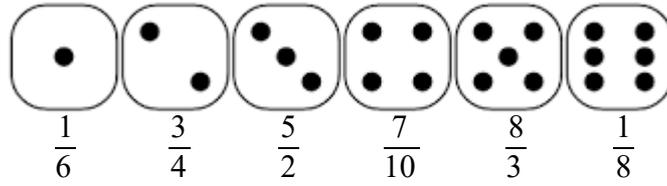
Joueurs				Explication
Lancer 1				
Lancer 2				
Lancer 3				
Lancer 4				
Lancer 5				
Lancer 6				
Lancer 7				
Lancer 8				
Total				

Partie 2



Joueurs				Explication
Lancer 1				
Lancer 2				
Lancer 3				
Lancer 4				
Lancer 5				
Lancer 6				
Lancer 7				
Lancer 8				
Total				

Partie 3



Joueurs				Explication
Lancer 1				
Lancer 2				
Lancer 3				
Lancer 4				
Lancer 5				
Lancer 6				
Lancer 7				
Lancer 8				
Total				