**Parcours fléché : Le dé des fractions**

**Objectif :** Travail sur le repérage des fractions sur la demi-droite graduée

**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 énoncé par binôme

Un dé par binôme sur lequel chaque face correspond aux fractions demandées

Deux jetons différents

Une impression du segment gradué en A3 par binôme

**Notions et/ou compétences travaillées :** Calculer ; Représenter

**Description de l'activité :** (source manuel TRANSMATH)

* Une partie se joue à deux.
* Au départ, chaque joueur place son jeton sur la graduation 0 du segment gradué.
* À tour de rôle, chaque joueur lance le dé puis déplace son jeton (en avant ou en arrière) sur le segment, de la fraction indiquée sur la face supérieure du dé.
* Un jeton doit rester sur le segment à tout moment du jeu (il faut reculer pour ne pas dépasser le point d’abscisse 2).
* Le vainqueur est le premier joueur dont le jeton atteint exactement la graduation 2.

|  |  |
| --- | --- |
| **Noms et Prénoms :** ………………………........................................... | **Classe :** ……………………… |

**6ème – Ecritures fractionnaires : Le « dé des fractions ».**

**Objectif :** Disputer une partie de dés avec un « dé des fractions ».

**Les supports de travail** : un « dé des fractions », deux jetons, les documents.

**Consignes :** *Toute piste de recherche même non aboutie, figurera sur la feuille (vous pouvez noter les lancers obtenus par chaque joueur en indiquant + ou – selon que vous avez choisi d’avancer ou de reculer votre pion).*

**Document 1 : Règles du jeu.**

* Une partie se joue à deux.
* Au départ, chaque joueur place son jeton sur la graduation 0 du segment gradué.
* À tour de rôle, chaque joueur lance le dé puis déplace son jeton (en avant ou en arrière) sur le segment, de la fraction indiquée sur la face supérieure du dé.
* Un jeton doit rester sur le segment à tout moment du jeu (il faut reculer pour ne pas dépasser le point d’abscisse 2).
* Le vainqueur est le premier joueur dont le jeton atteint exactement la graduation 2.

**Document 2** **: Le « dé des fractions ».**

Sur chacune des six faces de ce dé est inscrite l’une des fractions suivantes :

**Document 3 : Le segment gradué.**

****

**Joueur  1 :** ............................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................................

**Joueur 2 :** ............................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................................

...............................................................................................................................................................................

**Fiche Ressource (Transmath).**



