

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 :

6^{ème} – 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.

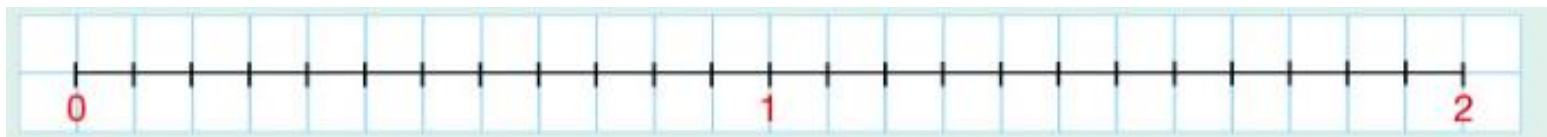
- Une partie se joue à deux.
- Au départ, chaque joueur place son jeton sur la graduation 0 du segment gradué.
- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé puis déplace son jeton (en avant ou en arrière) sur le segment, de la fraction indiquée sur la face supérieure du dé.
- Un jeton doit rester sur le 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 :

$$\frac{1}{2}; \frac{1}{4}; \frac{3}{4}; \frac{1}{3}; \frac{2}{3}; \frac{1}{6}$$

Document 3 : Le segment gradué.



Joueur 1 :

.....

.....

.

.....

.

Joueur 2 :

Fiche Ressource (Transmath).

96 Le « dé des fractions »

► La situation-problème

Fabriquer un « dé des fractions », puis disputer une partie de dés.

► Les supports de travail

Un « dé des fractions », deux jetons, les documents.

Toute piste de recherche, même non aboutie, figurera sur la feuille.

Doc. 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.

Doc. 2 Le segment gradué



Doc. 3 Un patron du dé

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

$$\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{3}{4}, \frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{1}{6}$$

