

II. Comparer, encadrer, ranger des nombres

7. Les fractions en piste

Matériel : les cartes Fractions, une piste (droite graduée en dixièmes et/ou en centièmes) dans une *pochette transparente

Jeu à 2 : les cartes sont mélangées faces cachées devant les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur de stylo. A tour de rôle, chacun tire une carte Fraction, puis place le point correspondant sur la piste. Le joueur dont le point est situé le plus loin sur la piste ramasse les 2 cartes. Gagne celui qui a ramassé le plus de cartes. Si les 2 joueurs placent leur point à la même place, ils tirent une nouvelle carte (comme dans une bataille).

Variantes : fabriquer d'autres cartes

8. Des chiffres à combiner

Matériel : cartes chiffres (plusieurs de chaque) et des supports à 3, 6 ou 9 cases, ardoise

Activité collective ou par équipes :

- Version avec cartes : Distribuer aux élèves les chiffres et les supports. Annoncer des chiffres différents selon la taille des nombres attendus (donc du nombre de cases des supports). Les élèves doivent poser les chiffres sur leurs supports comme ils veulent (une fois chaque): ils obtiennent ainsi des nombres différents. Demander alors d'écrire le plus grand (ou le plus petit) sur l'ardoise.
- Version orale : Annoncer de même différents chiffres. Demander aux élèves de les écrire comme ils veulent sur l'ardoise. Ils obtiennent ainsi des nombres différents. Demander alors de retenir le plus grand (ou le plus petit).

Variantes : donner moins de chiffres que le nombre de cases des supports et varier la règle : on peut utiliser tous les chiffres une ou plusieurs fois.

9. La bataille

Matériel : cartes chiffres et supports à plusieurs cases

Jeu par équipes de 2 joueurs : chaque joueur dispose d'un paquet de 30 cartes chiffres par exemple et d'un support composé de 3, 6 ou 9 cases. Chacun à son tour pose les cartes chiffres sur le support comme il veut. Celui qui a écrit le nombre le plus grand ramasse les cartes de son adversaire avec les siennes et les met de côté. Recommencer jusqu'à épuisement des cartes. Compter les cartes gagnées : le vainqueur est celui qui en a le plus.

Variantes : varier le nombre de cartes chiffres et le nombre de chiffres identiques, la taille du support.

10. Les nombres sandwiches

Activité collective : donner un nombre (entier ou fraction ou décimal). Demander aux élèves de trouver 2 entiers consécutifs qui l'encadrent (pour faire le sandwich) et de les écrire sur leur ardoise.

Variantes : demander d'encadrer des nombres entre des dizaines consécutives ou des centaines ou des milliers les plus proches

11. Le décicible

Matériel : une cible et 5 jetons par équipe, une feuille de jeu.

jeu par 10 (2 équipes de 5 joueurs) : chaque élève d'une équipe lance un jeton sur la cible. L'équipe traduit le résultat des 5 tirs par un nombre décimal et le compare à celui de l'équipe adverse. L'équipe qui obtient le nombre le plus grand marque 1 point.

Par ex : une équipe A de 5 joueurs tire : 2 dans le cercle des unités et 1 dans le cercle des dixièmes et 2 dans le cercle des centièmes et obtient ainsi le nombre $2+1/10+2/100 = 2,12$. L'autre équipe B tire : 1 dans le cercle des unités, 2 dans le cercle des dixièmes et 2 dans le cercle des centièmes et obtient ainsi le nombre : $1+2/10+2/100=1,22$. C'est l'équipe A qui gagne car $2,12 > 1,22$ et marque 1 point.

Variantes : varier le nombre de jetons ou le nombre de joueurs pour comparer des décimaux plus grands.