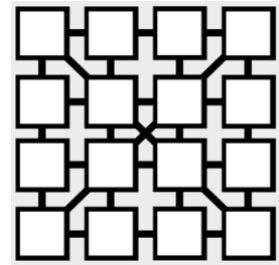


FAIS 1 !


Un jeu de calcul mental à partir du CM
2 à 4 joueurs



Connaissances et savoirs mis en jeu :

Composition et décomposition de fractions décimales (dixièmes et centièmes)

Éléments du jeu : un plateau à imprimer en A3 et des cartes nombres :

$\frac{10}{100}$	$\frac{20}{100}$	$\frac{30}{100}$	$\frac{40}{100}$	$\frac{50}{100}$	$\frac{60}{100}$	$\frac{70}{100}$	 (x 2)
(x10)	(x 8)	(x 6)	(x 3)	(x 2)	(x 1)	(x 1)	
$\frac{1}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{7}{10}$	
(x11)	(x 8)	(x 6)	(x 4)	(x 2)	(x 1)	(x 1)	

But du jeu : Ramasser le plus grand nombre de cartes en constituant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de 4 fractions dont la somme doit être **égale à 1**.

Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes nombres. En distribuer 3 à chaque joueur (**le joker** prend la valeur qu'on lui donne : **de 0 à $\frac{70}{100}$**). Le reste des cartes constituent la pioche.
2. Chaque joueur, à son tour, place une carte nombre sur le plateau de jeu pour créer ou compléter une ligne et tire une nouvelle carte dans la pioche. Il doit toujours disposer de 3 cartes.
3. Pour pouvoir ramasser une ligne complète (de 4 cartes), il faut qu'à l'aide de la dernière carte abattue la somme de la ligne soit égale à 1.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche.

Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de cartes.

Attention :

a) Avant de placer une carte sur le plateau de jeu, s'assurer que le nombre 1 sera obtenu en constituant une ligne complète de 4 cartes (« 1 » ne pourra en aucun cas être la somme d'uniquement 2 ou 3 cartes).

Exemples :



- 1^{ère} carte de la ligne : $\frac{70}{100}$. Les 3 cartes restantes qui pourront être placés seront obligatoirement $\frac{10}{100}$ (si l'on n'a pas utilisé le joker pour une valeur de 0).

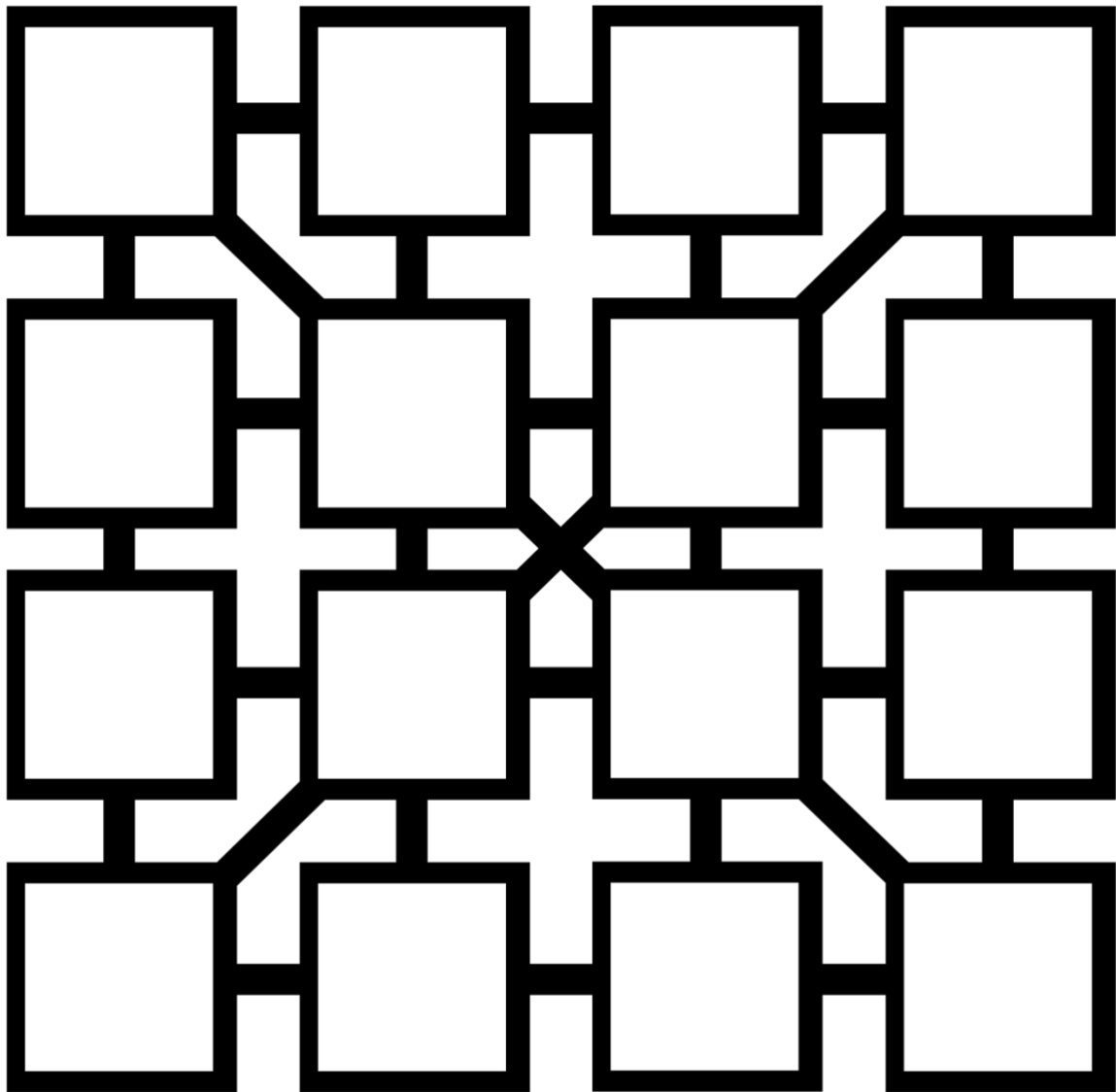
- Une carte de la ligne : $\frac{50}{100}$. Les autres cartes possibles seront $\frac{10}{100}$; $\frac{20}{100}$ ou $\frac{30}{100}$ (dans le cas où l'on n'utilise pas le joker)

b) Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$
$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$
$\frac{10}{100}$	$\frac{10}{100}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{20}{100}$	$\frac{20}{100}$	$\frac{20}{100}$

$\frac{20}{100}$	$\frac{20}{100}$	$\frac{20}{100}$	$\frac{20}{100}$
$\frac{20}{100}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$
$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$
$\frac{2}{10}$	$\frac{30}{100}$	$\frac{30}{100}$	$\frac{30}{100}$
$\frac{30}{100}$	$\frac{30}{100}$	$\frac{30}{100}$	$\frac{3}{10}$
$\frac{3}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{3}{10}$

$\frac{3}{10}$	$\frac{40}{100}$	$\frac{40}{100}$	$\frac{40}{100}$
$\frac{4}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{4}{10}$
$\frac{50}{100}$	$\frac{50}{100}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{5}{10}$
$\frac{60}{100}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{70}{100}$	$\frac{7}{10}$
			



Plateau à agrandir en A3