

La fabrikadécimaux

www.jeuxpourlaclasse.fr/

Objectif : décomposer et composer un nombre décimal en utilisant la numération de position (unité, dixième...)

Matériel :

- des planches
- des cartes

Déroulement :

Chaque joueur choisit sa planche.

Les cartes sont organisées en pioche (retournées en pile ou en vrac dans un sac).

Chaque joueur tire au hasard une carte et annonce sa carte.

S'il pense en avoir besoin pour compléter sa planche, il la pose au bon endroit.

S'il n'en a pas besoin, il la pose au centre de la table, face visible.

Si le joueur suivant en a besoin, il la prend et la pose sur sa planche.

Variante 1 : Loto "à l'annonce"

Matériel :

Les cartes sont en vrac dans un petit sac.

Déroulement :

Un meneur de jeu tire une carte et l'annonce. Ex : "3 dixièmes".

Le joueur qui a 3 dixièmes sur sa planche prend la carte et la pose au bon endroit.

Le premier à avoir complété sa planche se exclame : « Carton plein ! »

Il sera déclaré vainqueur si sa planche est validée.

Variante 2 : Composer un nombre décimal

Matériel :

- une planche par élève, avec 4 nombres à composer dont la partie entière est donnée,
- une pioche composée de cartes de fractions décimales et répartie en **deux tas** : celui des dixièmes et celui des centièmes.

Déroulement :

- Tirer deux cartes (une carte par tas) puis les poser sur la plaque dans la bonne case.
- Écrire le nombre décimal correspondant dans la case de gauche.