

## Fraction 1/2

- Accueillir le concurrent en lui demandant quel est son nombre.
- Lui annoncer qu'il doit essayer de multiplier son nombre par  $1/2$  (c'est-à-dire voir si son nombre est pair).
- Si la multiplication échoue, l'envoyer avec son nombre vers la fraction  $2/3$ .
- Si la multiplication réussit (c'est-à-dire si son nombre était pair), lui demander d'effectuer la multiplication (c'est-à-dire de diviser son nombre par 2) puis l'envoyer avec ce nouveau nombre, au maître du jeu.

## Fraction 2/3

- Accueillir le concurrent en lui demandant quel est son nombre.
- Lui annoncer qu'il doit essayer de multiplier son nombre par  $2/3$  (c'est-à-dire voir si son nombre est divisible par 3).
- Si la multiplication échoue, l'envoyer avec son nombre vers la fraction  $3/4$ .
- Si la multiplication réussit (c'est-à-dire si son nombre était divisible par 3), lui demander d'effectuer la multiplication (c'est-à-dire de diviser son nombre par 3 puis doubler le résultat) puis l'envoyer avec ce nouveau nombre, au maître du jeu.

## Fraction 3/4

- Accueillir le concurrent en lui demandant quel est son nombre.
- Lui annoncer qu'il doit essayer de multiplier son nombre par  $\frac{3}{4}$  (c'est-à-dire voir si son nombre est divisible par 4).
- Si la multiplication échoue, l'envoyer avec son nombre vers la fraction  $\frac{4}{5}$ .
- Si la multiplication réussit (c'est-à-dire si son nombre était divisible par 4), lui demander d'effectuer la multiplication (c'est-à-dire de diviser son nombre par 4 puis tripler le résultat) puis l'envoyer avec ce nouveau nombre, au maître du jeu.

## Fraction 4/5

- Accueillir le concurrent en lui demandant quel est son nombre.
- Lui annoncer qu'il doit essayer de multiplier son nombre par  $\frac{4}{5}$  (c'est-à-dire voir si son nombre est divisible par 5).
- Si la multiplication échoue, l'envoyer avec son nombre vers le maître du jeu.
- Si la multiplication réussit (c'est-à-dire si son nombre était divisible par 5), lui demander d'effectuer la multiplication (c'est-à-dire de diviser son nombre par 5 puis quadrupler le résultat) puis l'envoyer avec ce nouveau nombre, à la fraction  $\frac{1}{2}$ .

# Maître du jeu

## Début de la course

- Accueillir le concurrent en lui donnant un nombre entier selon ses capacités (un nombre à un chiffre pour les plus jeunes, à 2 chiffres sinon, par exemple 28 qui va assez vite. Les nombres de 20 à 30 sont relativement faciles à jouer)
- Lui rappeler ce que signifie l'expression « multiplier un entier par une fraction » (et lui conseiller de d'abord diviser le nombre par le dénominateur avant de multiplier le tout par le numérateur).
- Voir avec lui s'il y a une calculatrice sur son smartphone (si besoin) et vérifier qu'elle permet de faire les calculs nécessaires.
- Noter sur la grille, le nom du concurrent et le nombre qui lui a été confié.
- Envoyer le concurrent vers la fraction  $1/2$

## Milieu de la course

Lorsqu'un concurrent vient d'une fraction autre que  $4/5$ , c'est que la multiplication a réussi. Vérifier avec lui la cohérence entre son nombre d'avant, son nombre de maintenant et la fraction dont il vient. Lui rappeler qu'il ne doit plus retenir la valeur précédente de son nombre, mais repartir avec le produit. L'envoyer avec ce produit, vers la fraction  $1/2$ .

## Fin de la course

Si le concurrent revient de la fraction  $4/5$ , c'est qu'il a fini. Noter sur la grille la valeur finale de son nombre.