

FRACTO'BATAILLE

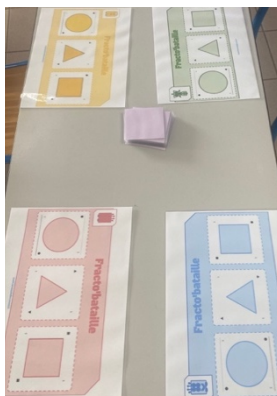


Nombre de joueurs	2 à 4 joueurs
Cycles visés	Cycles 2 et 3
Niveau de classe	Du CE1 au CM2
Objectifs d'apprentissage (cf programme 2025)	<p>Dès le CE1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire des fractions inférieures ou égales à 1 - Comparer des fractions - Etablir des égalités de fractions inférieures ou égales à 1 ($\frac{2}{4} = \frac{1}{2}$) <p>Au CE2 : le jeu peut être utilisé pour réactiver les connaissances du CE1. A partir du CM1 : les familles peuvent changer afin de travailler les différentes représentations : sac de billes, ligne graduée.</p>
Compétence(s) mathématique(s)	<ul style="list-style-type: none"> X Chercher X Représenter <input type="checkbox"/> Modéliser <input type="checkbox"/> Calculer X Reasonner X Communiquer
Objectif pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et comparer des fractions inférieures à 1, en s'appuyant sur des représentations géométriques. • Comparer les fractions d'un tout et être capable d'identifier la fraction la plus grande. <p><i>Objectif langagier</i> : utiliser la phrase « j'ai 1/2 d'un carré, toi tu as 1/4 d'un carré donc je remporte le pli »</p>
Critères de réussite (Verbalisation et procédures attendues)	Les élèves auront réussi s'ils ont le plus de cartes ou si les autres joueurs n'ont plus de cartes.
Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu de la bataille classique. • Avoir introduit la notion de fraction (CE1) avant de jouer. • S'assurer que les élèves savent nommer les fractions : $\frac{5}{6}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{8}$ et $\frac{3}{4}$...
Différenciation	Utilisation du calque pour comparer deux fractions si visuellement il y a un désaccord.
Variantes possibles	<p>Adapter les cartes utilisées au niveau des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartes « triangles », « carré » et « disque » à partir du CE1 - Cartes « rectangle », à partir du CE2 - Cartes « ligne graduée » et « sac de billes » à partir du CM1.

Règle du jeu :

Le jeu de la bataille est un jeu traditionnel bien connu des élèves. Fracto' bataille en reprend les règles en les adaptant à la situation.

Les élèves jouent en binôme dans un premier temps puis à 4 joueurs.



Ils disposent d'un plateau de jeu qui permet de ranger les cartes selon la forme du tout. Ici l'objectif est de bien comprendre qu'on ne peut comparer deux fractions dont le tout est différent (on ne peut pas comparer une fraction de disque avec une fraction de triangle.)

L'ensemble des cartes est distribué.

Chaque élève retourne la première carte de son tas, à son tour, et la pose sur la case correspondant à la forme de sa carte (triangle sur triangle...)

Lorsque deux cartes de la même forme apparaissent : les élèves doivent comparer les deux fractions et trouver laquelle est la plus grande. Le joueur qui a la plus grande carte remporte le pli.

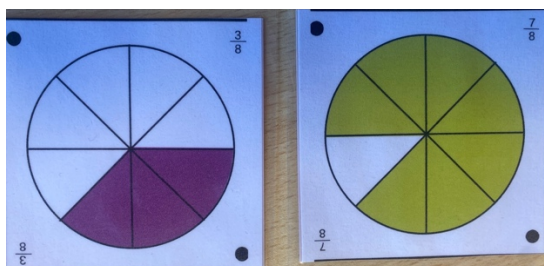
On a 12 cartes par forme et 3 formes : carré, disque et triangle : 1, $1/2$, $4/8$, $1/4$, $2/8$, $3/8$, $6/8$, $1/8$, $3/4$, $5/8$, $7/8$ et $8/8$. Il y a trois possibilités de bataille : 1 et $8/8$; $2/8$ et $1/4$ et $1/2$ et $4/8$.

En cas de bataille, chaque joueur retourne une carte face cachée puis retourne une autre carte. Cette carte est posée au niveau de la forme correspondante sur le plateau de jeu. La bataille se termine uniquement lorsqu'une autre carte de la même forme est jouée.

Différentes stratégies possibles :

- le dénominateur est le même : les élèves comparent le numérateur
- les élèves comparent en superposant les deux images (en utilisant les calques)
- les élèves comparent en fonction de la « surface » coloriée

→ dans tous les cas, amener les élèves à verbaliser en s'appuyant sur les fractions :



J'ai $7/8$ de disque, tu as $3/8$ de disque : c'est moi qui gagne car $7/8$ est plus grand que $3/8$.

Pour les élèves :

- Mélanger les cartes et les distribuer face cachée.
- A tour de rôle, vous retournez une carte en faisant bien le mouvement de l'avant vers l'arrière pour ne pas voir votre carte en premier.
- Posez votre carte sur le plateau de jeu à l'emplacement de la forme correspondante.
- Lorsque deux cartes de la même forme apparaissent, le gagnant du duel est celui dont la fraction de cette forme est la plus grande.
- Celui qui gagne remporte les cartes du duel.

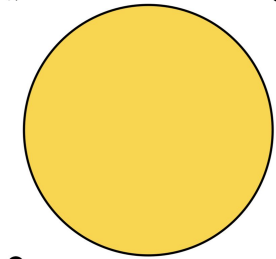
En cas de bataille, chaque joueur retourne une carte face cachée puis retourne une autre carte. Cette carte est posée au niveau de la forme correspondante sur le plateau de jeu. La bataille se termine uniquement lorsqu'une autre carte de la même forme est jouée.

Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes à la fin.

Plateau de jeu Fracto'bataille



Fracto'bataille

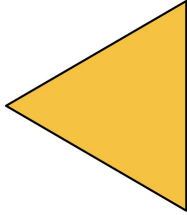


1

1



1

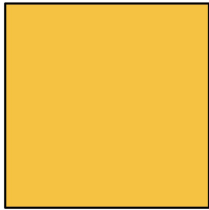


1

1

1

1

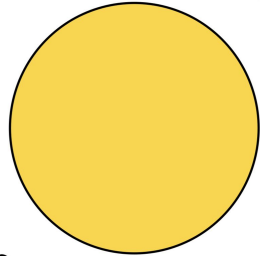


1

1



Fracto'bataille

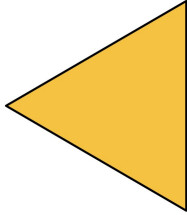


1

1



1

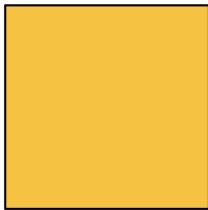


1

1

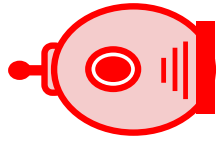
1

1

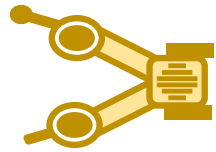
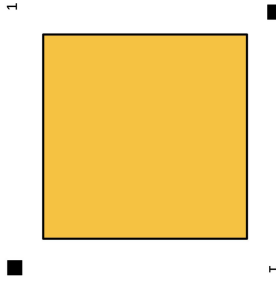
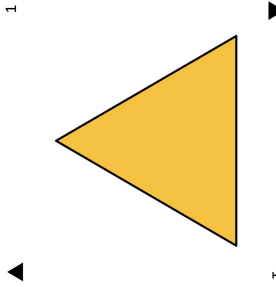
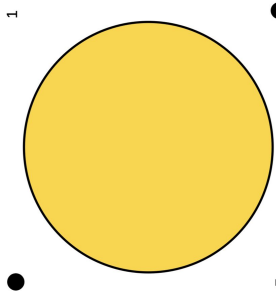


1

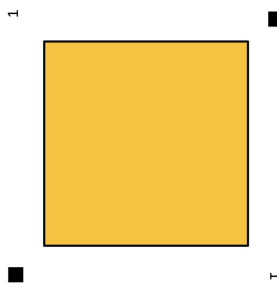
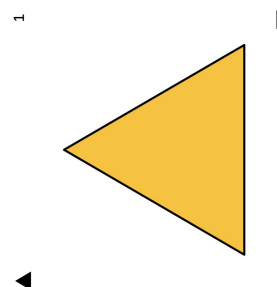
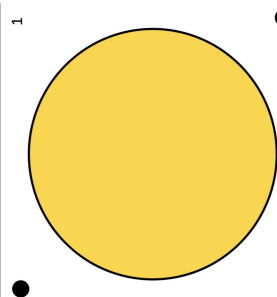
1



Fracto'bataille



Fracto'bataille





Fracto'bataille

1

1

1

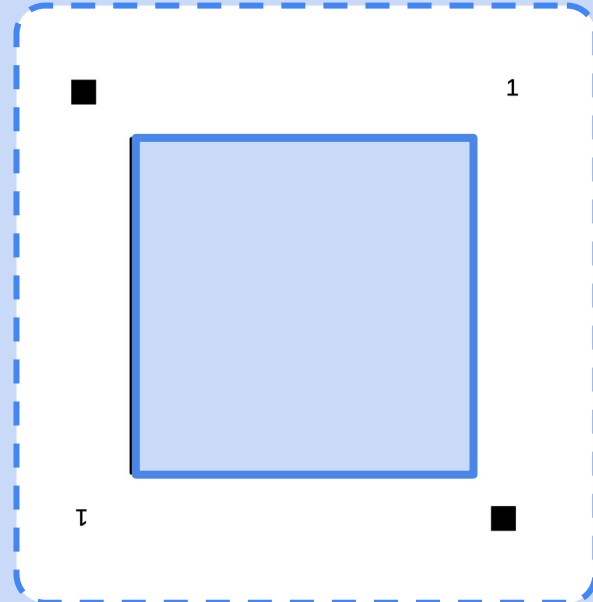
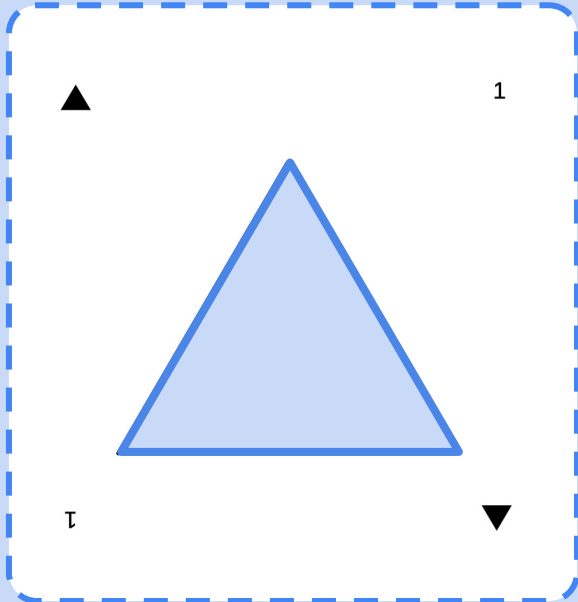
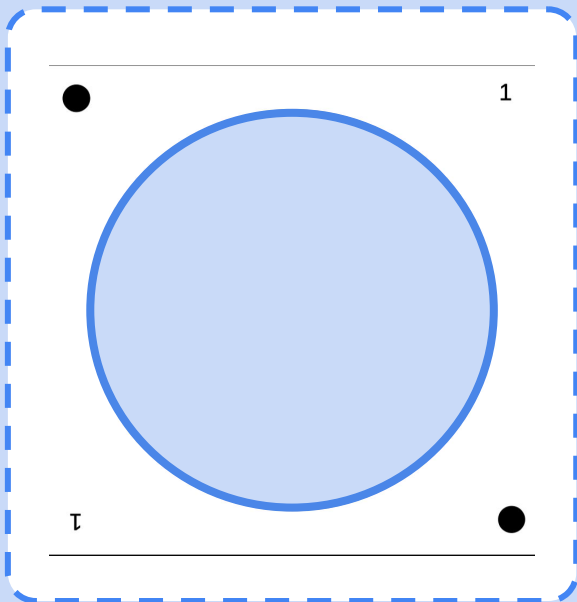
1

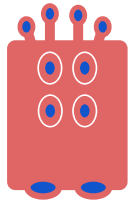
1

1

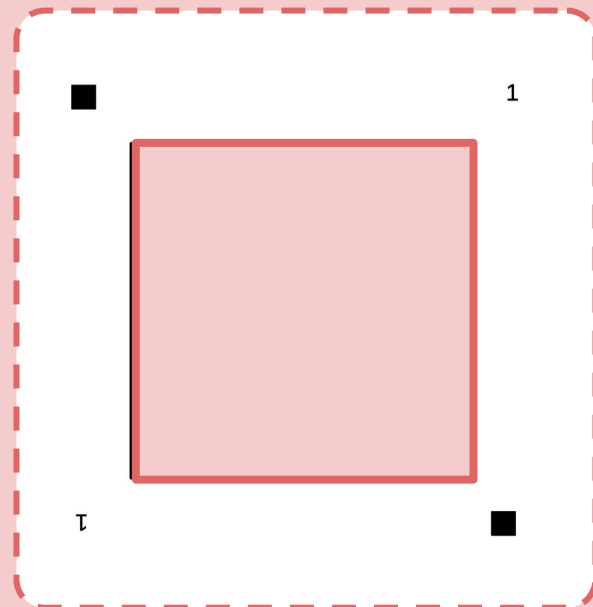
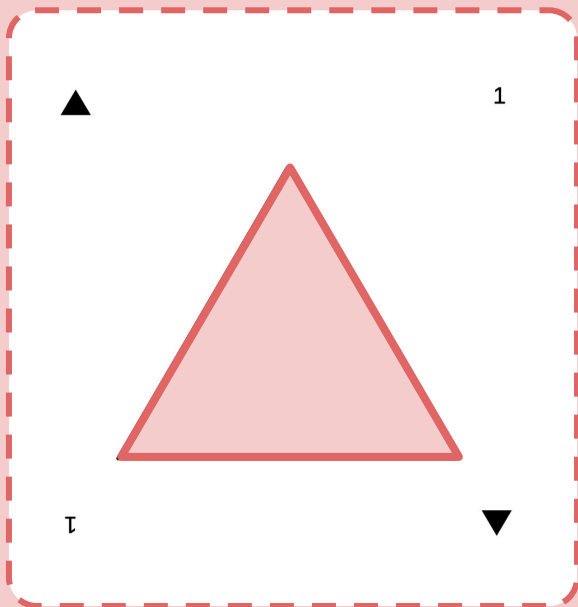
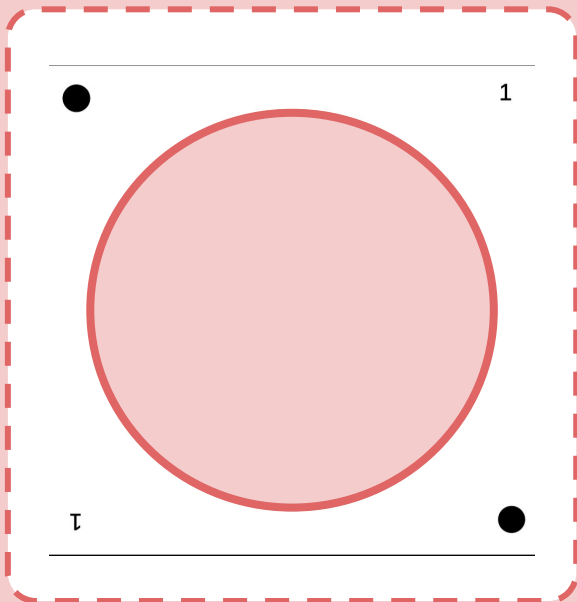


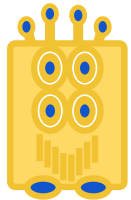
Fracto'bataille





Fracto'bataille





Fracto'bataille

