

LE JEU DES 7 FAMILLES

Objectifs :

- Connaître la valeur d'un chiffre dans un nombre décimal.
- Connaître sa correspondance en écriture fractionnaire.

Nombre de joueurs :

- 4.

But du jeu :

- Former le plus grand nombre de familles.

Règles du jeu :

- Une famille se compose de 4 cartes : le nombre entier, le chiffre des dixièmes, le chiffre des centièmes, le chiffre des unités.
- Le nombre à retrouver est écrit dans un rectangle au sommet de la carte.
- Ne mettre en jeu que sept familles (voir moins suivant le niveau des élèves)
- Distribuer 4 cartes à chaque élève. Le reste compose la pioche.
- Chaque joueur demande sa carte **à tous les autres participants**. Si personne n'a la carte demandée, alors il pioche et c'est le joueur suivant qui joue même s'il pioche la carte demandée. S'il obtient la bonne carte, il peut rejouer.
- Il ne peut demander une carte que s'il a au moins une carte de la famille.
- Le jeu est terminé lorsque toutes les familles sont reconstituées.

Matériel :

- 40 cartes qui composent les 10 nombres décimaux.

Variables didactiques et obstacles possibles :

- Le maître peut animer le jeu pour la première séance.
- Faire varier le nombre de familles mises en jeu.
- Donner un temps de jeu

Propositions de déroulement :

PHASE DE DECOUVERTE :

Découvrir les cartes. Chaque nombre est composé de 4 parties. Faire les assemblages avec tous les joueurs sur la table pour découvrir les nombres.

PHASE D'ENTRAÎNEMENT pour les élèves les plus en difficultés :

1. S'entraîner en jouant avec le jeu ouvert visible par tous les joueurs. Distribuer 9 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
2. Chacun cherche le nombre qu'il peut faire.
3. Le 1er joueur demande au joueur de son choix une des parties du nombre qui lui manque et qu'il aura repérée auparavant chez un autre joueur. *Ex : dans le nombre 1715,756, je voudrais 7 dixièmes.*
4. Le joueur compose ainsi son nombre, donc sa famille en demandant les cartes aux autres joueurs. S'il se trompe, il pioche.
5. C'est au joueur suivant. On ne rejoue pas, même si on a réussi à composer son nombre. C'est un entraînement. Il faut donner la possibilité à tous de jouer et de gagner.
6. Le jeu est terminé quand toutes les familles sont reconstituées.

FAMILLE ROUGE

1715, 756

1715

FAMILLE ROUGE

1715, 756

7

—

10

FAMILLE BLEUE

30,923

30

FAMILLE BLEUE

30,923

9

—

10

1715, 756

5

—

100

1715, 756

6

—

1000

30,923

2

—

100

30,923

3

—

1000

FAMILLE ROUGE

FAMILLE ROUGE

FAMILLE BLEUE

FAMILLE BLEUE

FAMILLE VERTE

1715, 431

1715

FAMILLE VERTE

1715, 431

4

10

FAMILLE FUCHSIA

359, 004

359

FAMILLE FUCHSIA

359, 004

0

10

1715, 431

3

100

FAMILLE VERTE

1715, 431

1

1000

FAMILLE VERTE

359, 004

0

100

FAMILLE FUCHSIA

359, 004

4

1000

FAMILLE FUCHSIA

FAMILLE ORANGE

5, 840

5

FAMILLE ORANGE

5, 840

8

—

10

FAMILLE VIOLETTE

5, 565

5

FAMILLE VIOLETTE

5, 565

5

—

10

5, 840

4

—

100

5, 840

0

—

1000

5, 565

6

—

100

5, 565

5

—

1000

FAMILLE ORANGE

FAMILLE ORANGE

FAMILLE VIOLETTE

FAMILLE VIOLETTE

FAMILLE JAUNE

30, 312

30

FAMILLE JAUNE

30, 312

3

—

10

FAMILLE ROSE

0, 677

0

FAMILLE ROSE

0, 677

6

—

10

30, 312

1

—

100

30, 312

2

—

1000

0, 677

7

—

100

0, 677

7

—

1000

FAMILLE JAUNE

FAMILLE JAUNE

FAMILLE ROSE

FAMILLE ROSE

FAMILLE KAKI

9, 189

9

FAMILLE KAKI

9, 189

1

—

10

FAMILLE PRUNE

359, 298

359

FAMILLE PRUNE

359, 298

2

—

10

9, 189

8

—

100

9, 189

9

—

1000

359, 298

9

—

100

359, 298

8

—

1000

FAMILLE KAKI

FAMILLE KAKI

FAMILLE PRUNE

FAMILLE PRUNE