

# LES JEUX A FABRIQUER SOI MEME, CYCLE 3

## **Le jeu du lynx** (jeu de plateau)

**Compétence visée** : associer diverses désignations d'un nombre décimal (fractions décimales, écritures à virgule)

**Objectif** : travailler le passage de la fraction au nombre décimal et inversement

**Organisation** : petits groupes d'élèves (de 2 à 6 joueurs)

**Matériel** : planches et cartes à télécharger, imprimer et plastifier (*à télécharger sur <http://www.laclassedemallory.com/jeu-de-lynx-fractions-decimales-et-nombres-decimaux-a80516444>*)

**Règle du jeu** : Sur le principe du **jeu de lynx**, il s'agit de trouver sur la planche la fraction ou le nombre décimal correspondant à l'étiquette piochée. Les nombres décimaux sont sur le plateau sous la forme de fractions et les fractions sont sur la planche sous la forme de nombres décimaux.

## **Le plus grand nombre** (jeu de dés)

**Compétence visée** : utiliser et représenter les grands nombres entiers

**Objectif** : comparer des grands nombres entiers

**Organisation** : petits groupes d'élèves (de 2 à 6 joueurs)

**Matériel** : de 6 à 12 dés selon le niveau des élèves

**Règle du jeu** : A tour de rôle, chaque élève lance tous les dés en un seul lancer. Il ordonne les dés pour former le plus grand nombre possible, le lit et l'écrit sur sa fiche individuelle. Une fois que tous les élèves ont lancé, celui qui a le plus grand nombre marque le point et on recommence un nouveau tour.

**Evolution** : Ajoutez des dés supplémentaires pour passer à la classe des millions puis à la classe des milliards.

## **La bataille des décimaux** (jeu de cartes)

**Compétence visée** : utiliser et représenter les nombres décimaux

**Objectif** : comparer des nombres décimaux

**Organisation** : 2 joueurs

**Matériel** : Cartes à télécharger, imprimer et plastifier depuis : <http://www.laclassedemallory.com/jeu-de-bataille-sur-les-decimaux-a90799687>

**Règle du jeu** : règle classique du jeu de bataille