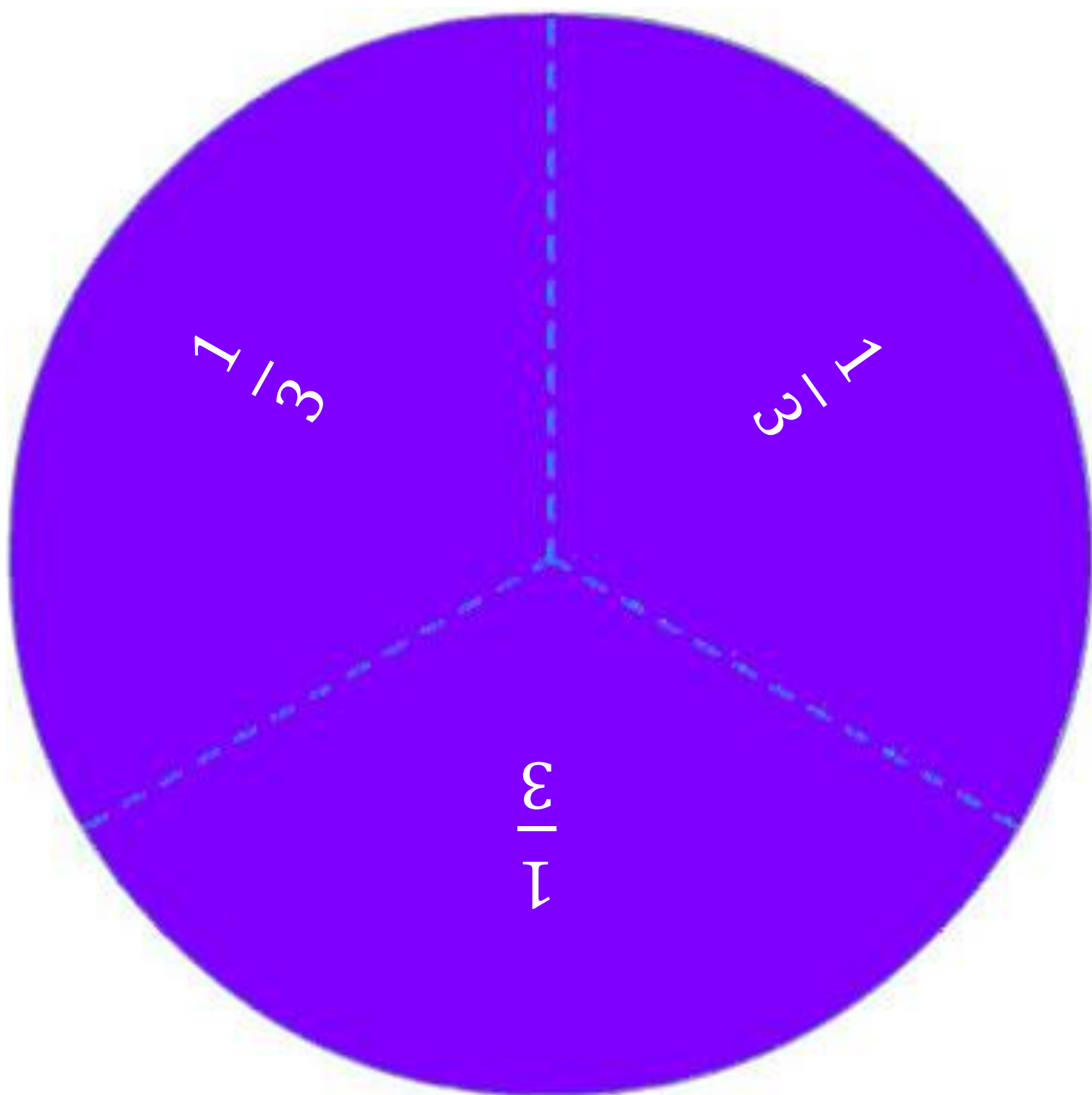
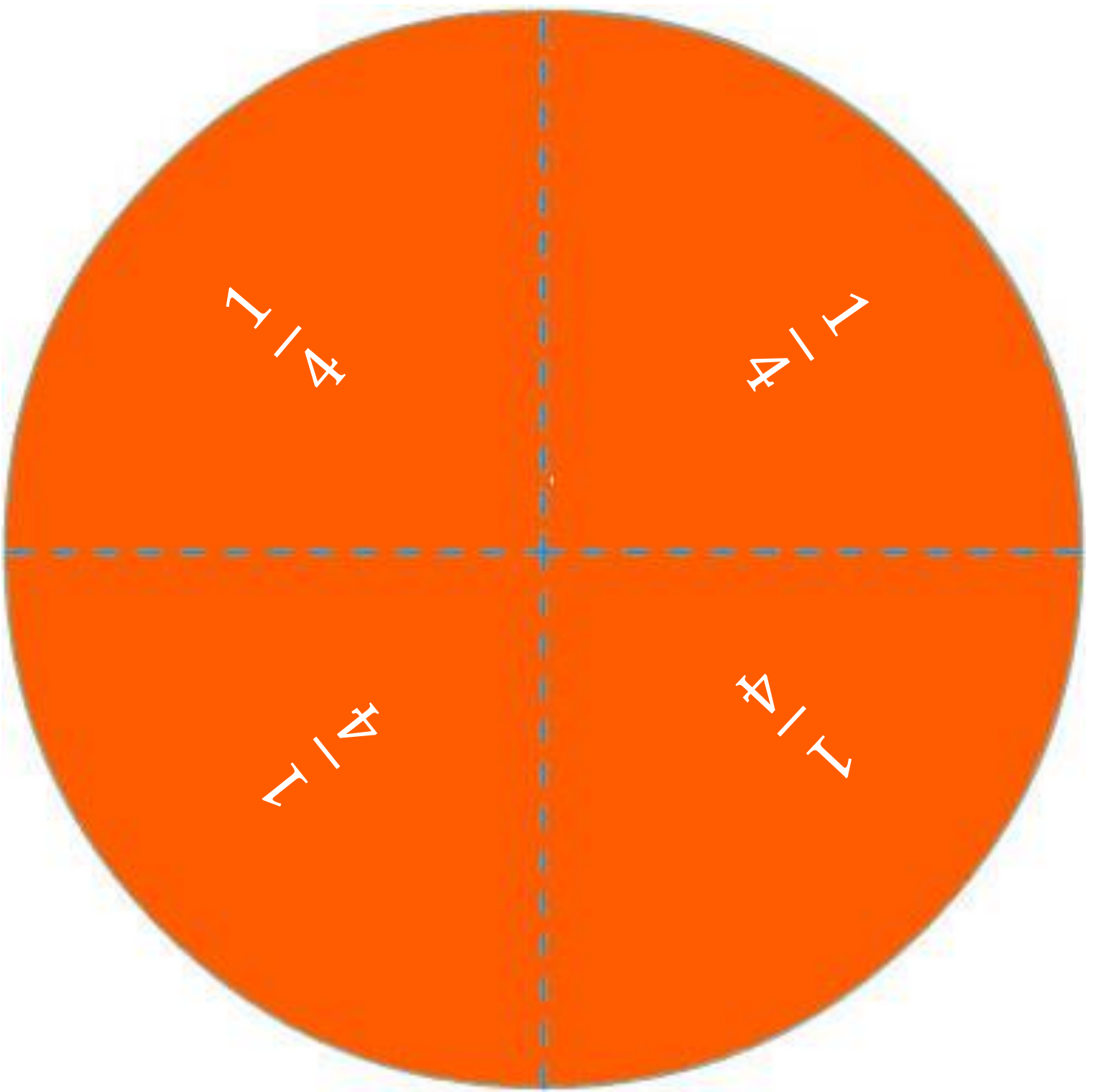
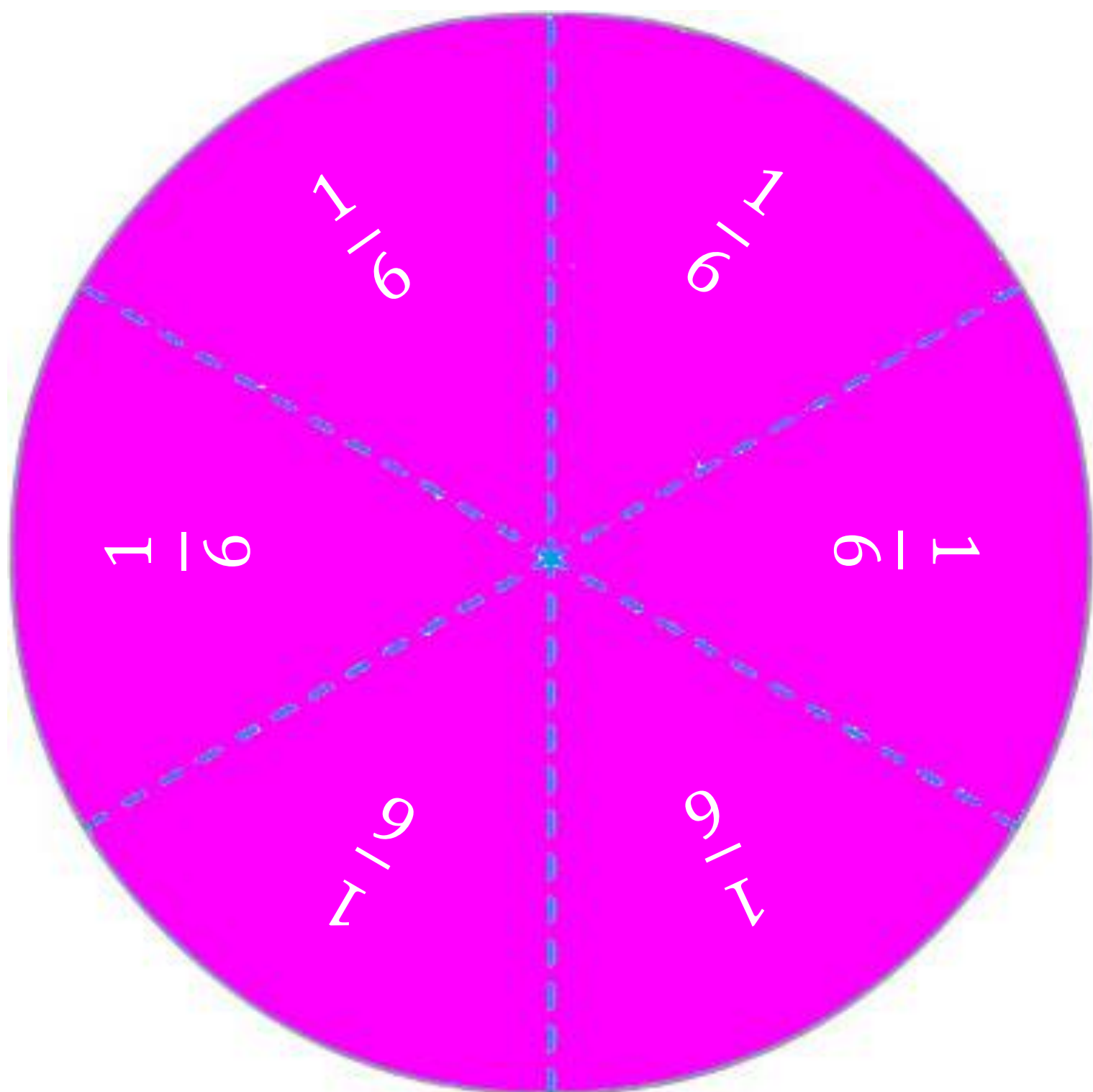
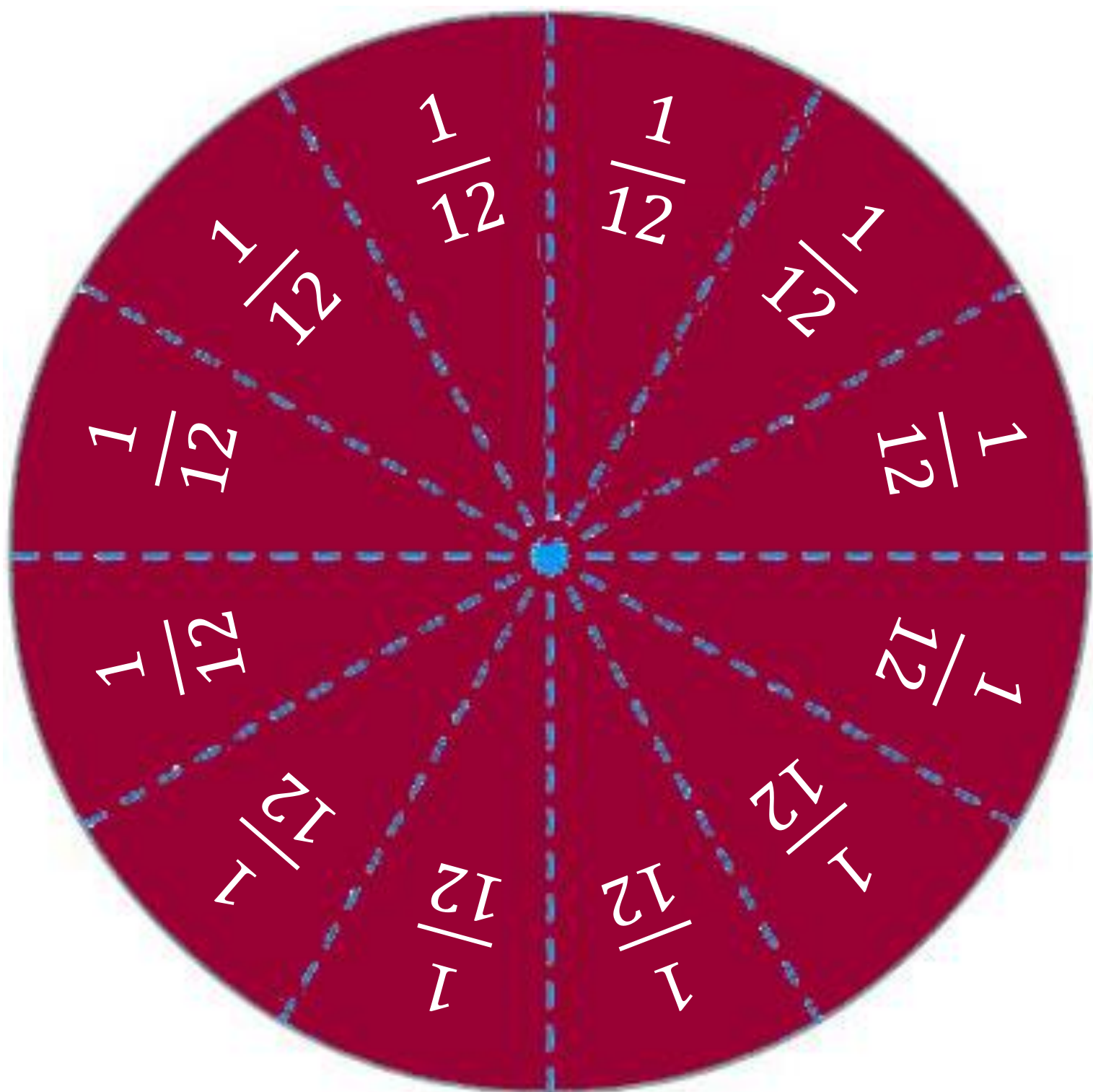
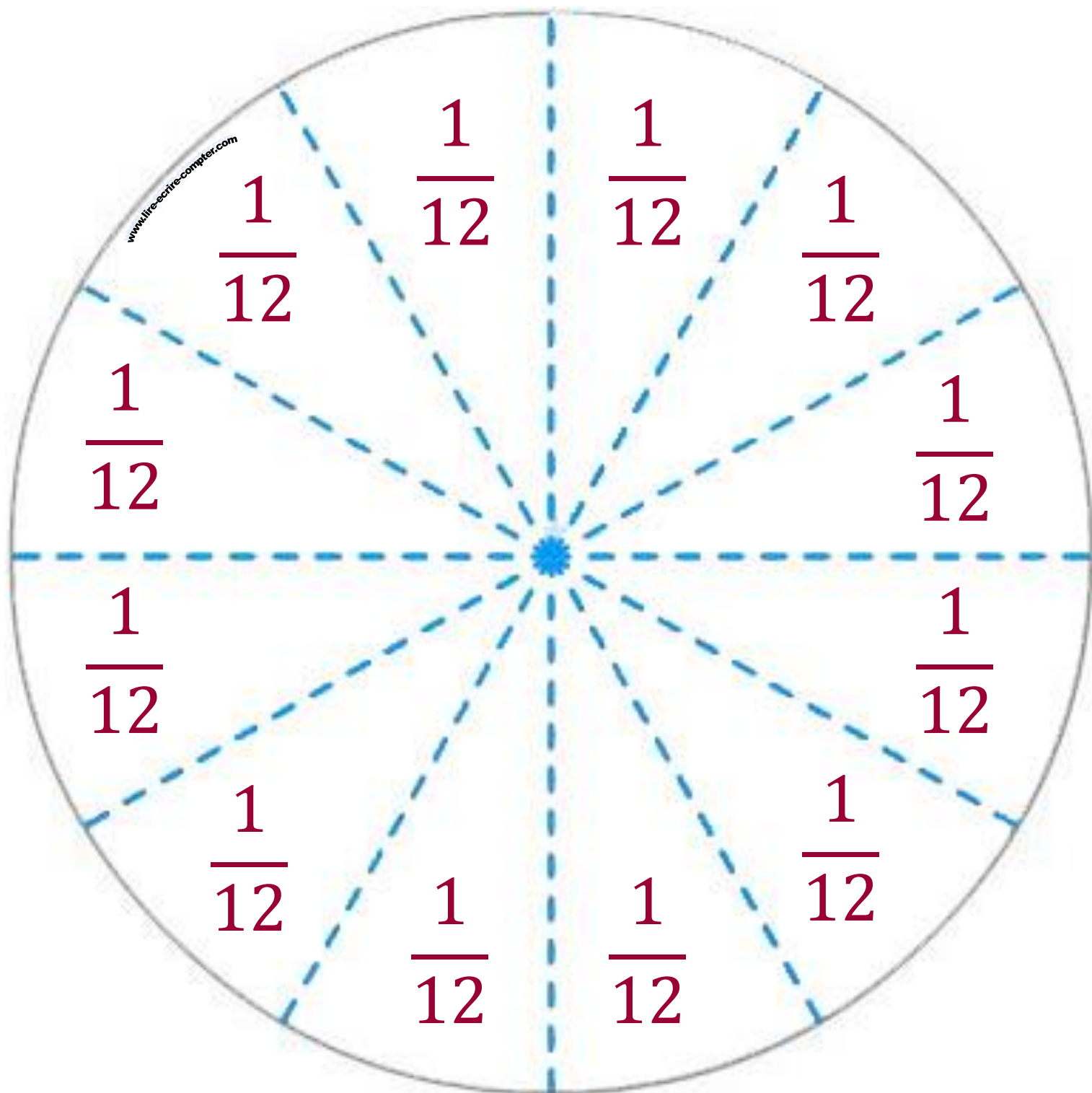












www.live-examples.com

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{1}{3}$$

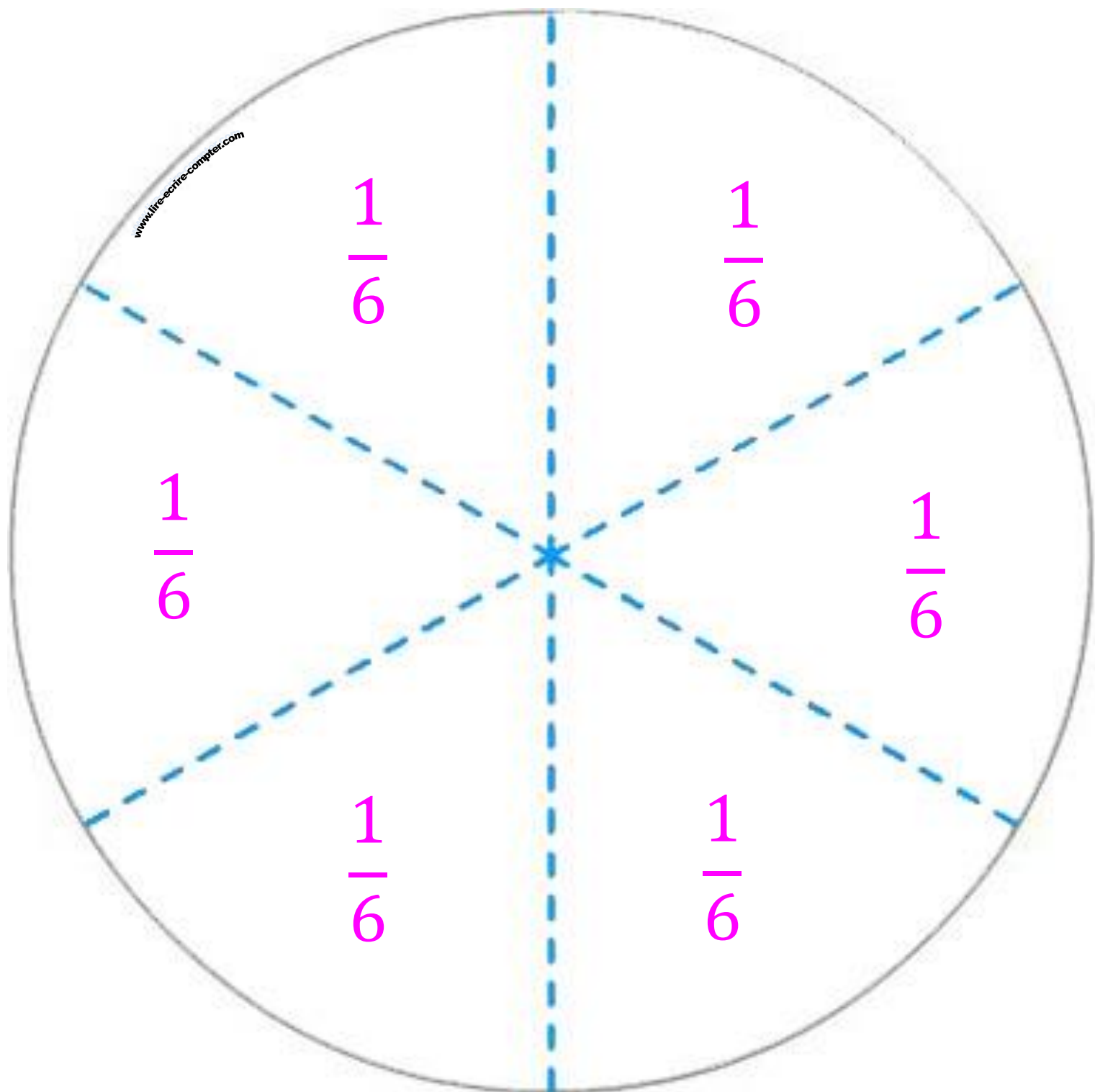
$$\frac{1}{3}$$

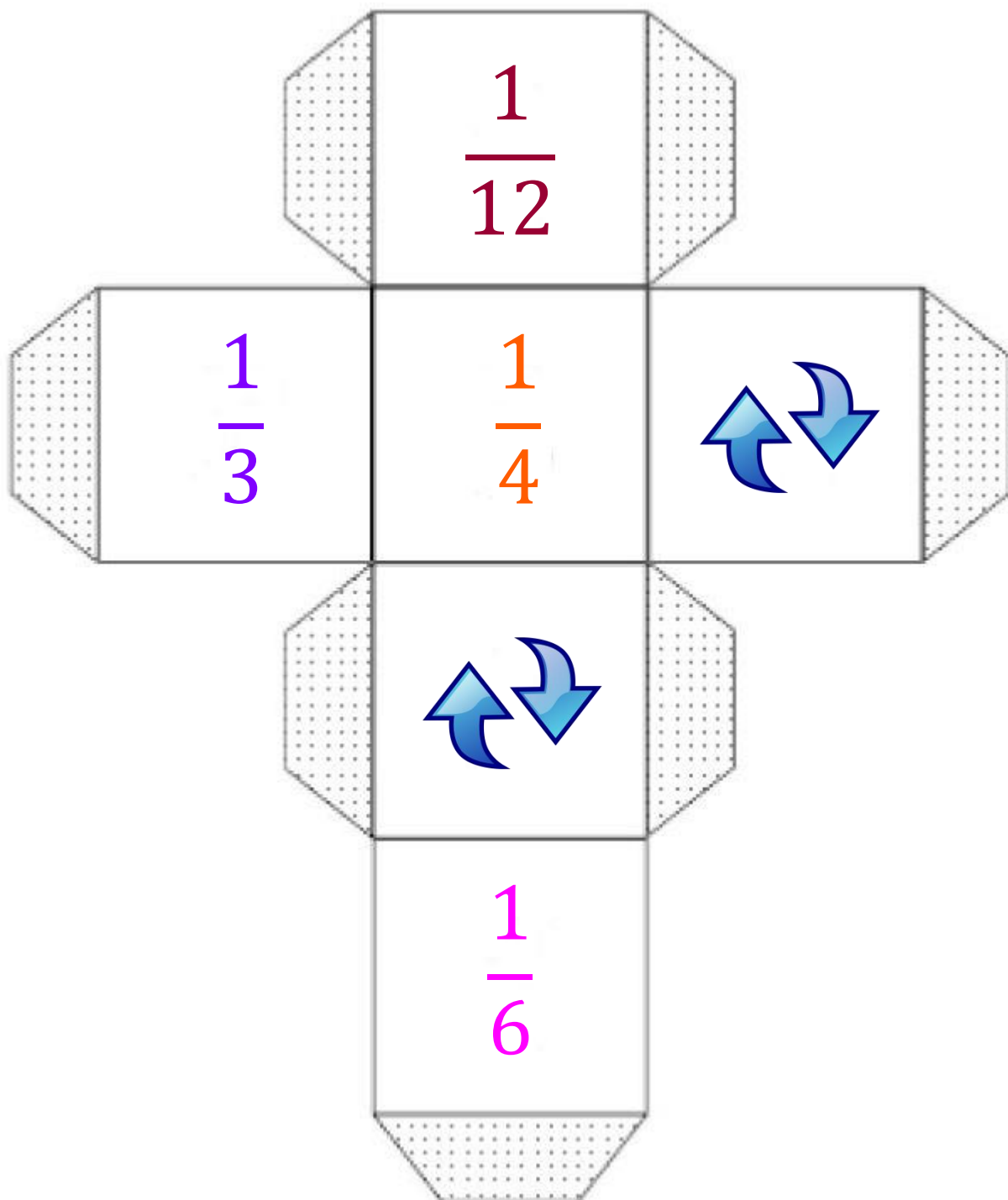
$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{4}$$





Règle du jeu

Galaxie One



Compétences travaillées :

- Jeu d'observation et de manipulation ainsi que de logique et de stratégie pour percevoir les propriétés des fractions.

Composition du jeu :

4 disques symbolisant les planètes Tiers, Quart, Sixième et Douzième, 4 disques de quatre couleurs différentes à imprimer en 2 ou 3 exemplaires et à découper ainsi qu'un dé.

But du jeu :

Les planètes Tiers, Quart, Sixième et Douzième de la Galaxie One ont perdu leur couleur, dans l'ombre du soleil Fraction. Il s'agit de les faire réapparaître, portion par portion. Attention ! chaque planète n'est composée que de portions identiques, correspondant à son nom. Qui sera le premier à y arriver ?

Préparation :

Distribuer (ou faire choisir) à chacun un disque-Planète à reconstituer. Placer les portions de planète, classées par valeur, au centre de la table.

Avec des enfants débutants ainsi que lors des premiers jeux, il est préférable de n'introduire qu'une seule planète (à imprimer en autant d'exemplaires que de joueurs) : la planète Douzième.

Le dé :

Les faces $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{6}$ et $\frac{1}{12}$ permettent au joueur de s'emparer d'une portion correspondante et de la placer sur sa planète (quelle que soit la planète : une portion $\frac{1}{4}$ peut être placée sur la planète Douzième. Elle devra, quand le joueur le pourra, être échangée contre 3 portions $\frac{1}{12}$). Les 2 faces  permettent de procéder à un échange de portions, pour une valeur équivalente.

Déroulement :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et exécute l'action indiquée par la face visible. Les joueurs ne peuvent échanger leurs portions de couleur que sur l'indication du dé. Il n'est permis qu'un seul échange à chaque fois. Si le dé indique une valeur de portion supérieure à l'espace restant sur la planète, le joueur ne peut s'en emparer et passe son tour. De même si le dé indique au joueur qu'il peut procéder à un échange alors même qu'aucun échange n'est possible, le joueur passe son tour.

Fin de partie :

Dès qu'un joueur a pu, grâce aux gains du dé et aux échanges rendre à sa planète sa couleur initiale, le jeu s'arrête et il est déclaré vainqueur.

NB : Il peut être intéressant de laisser à disposition des joueurs débutants les disques des « Fractions à manipuler » afin de les aider à mieux percevoir les équivalences.

Il est, à mon avis, important de laisser les enfants beaucoup manipuler avant de laisser une trace écrite des échanges qui ont été faits.

Le fichier PDF « Fractions à manipuler » peut être téléchargé sur la page « Trucs et Astuces » du site.

BON JEU !