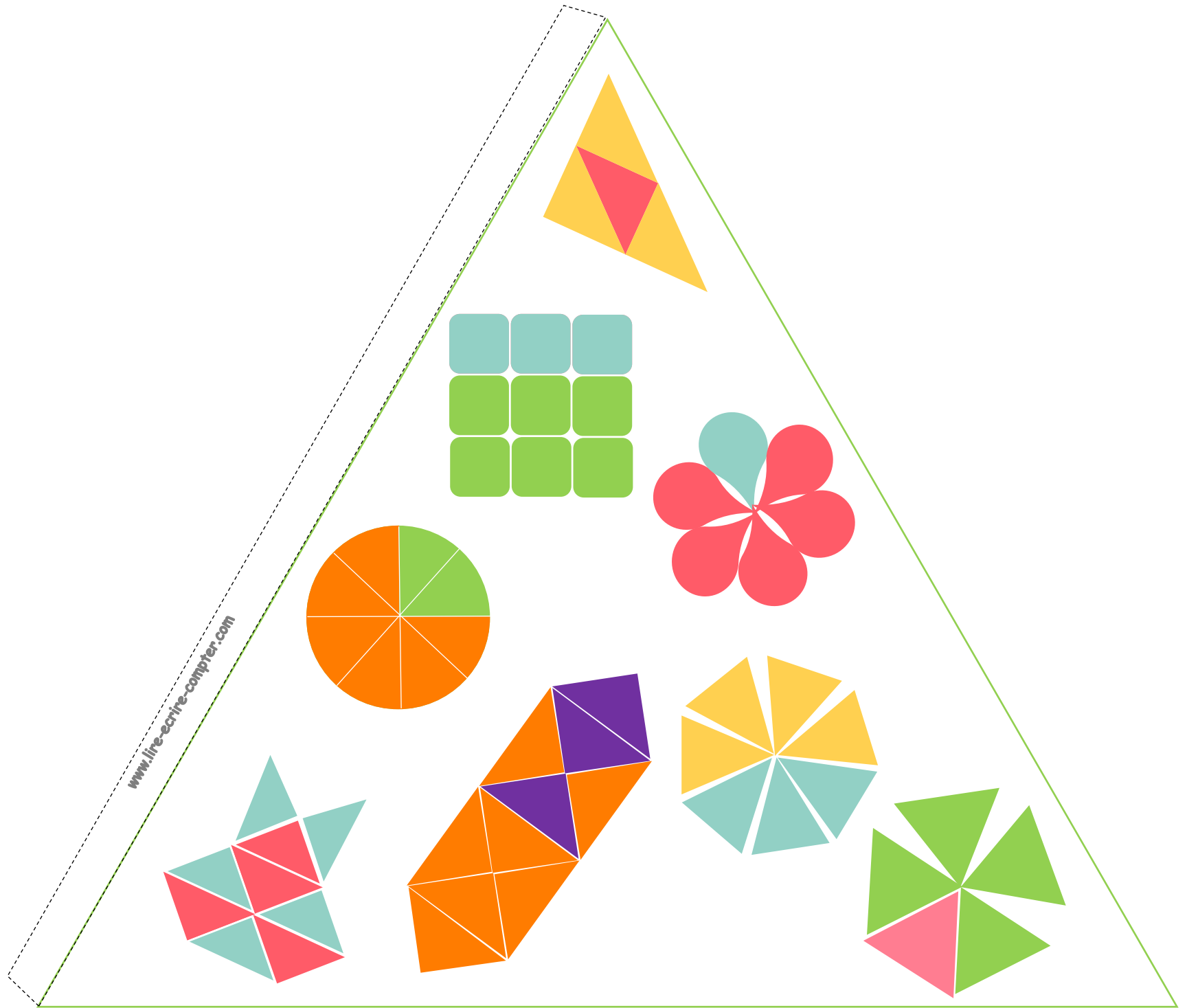
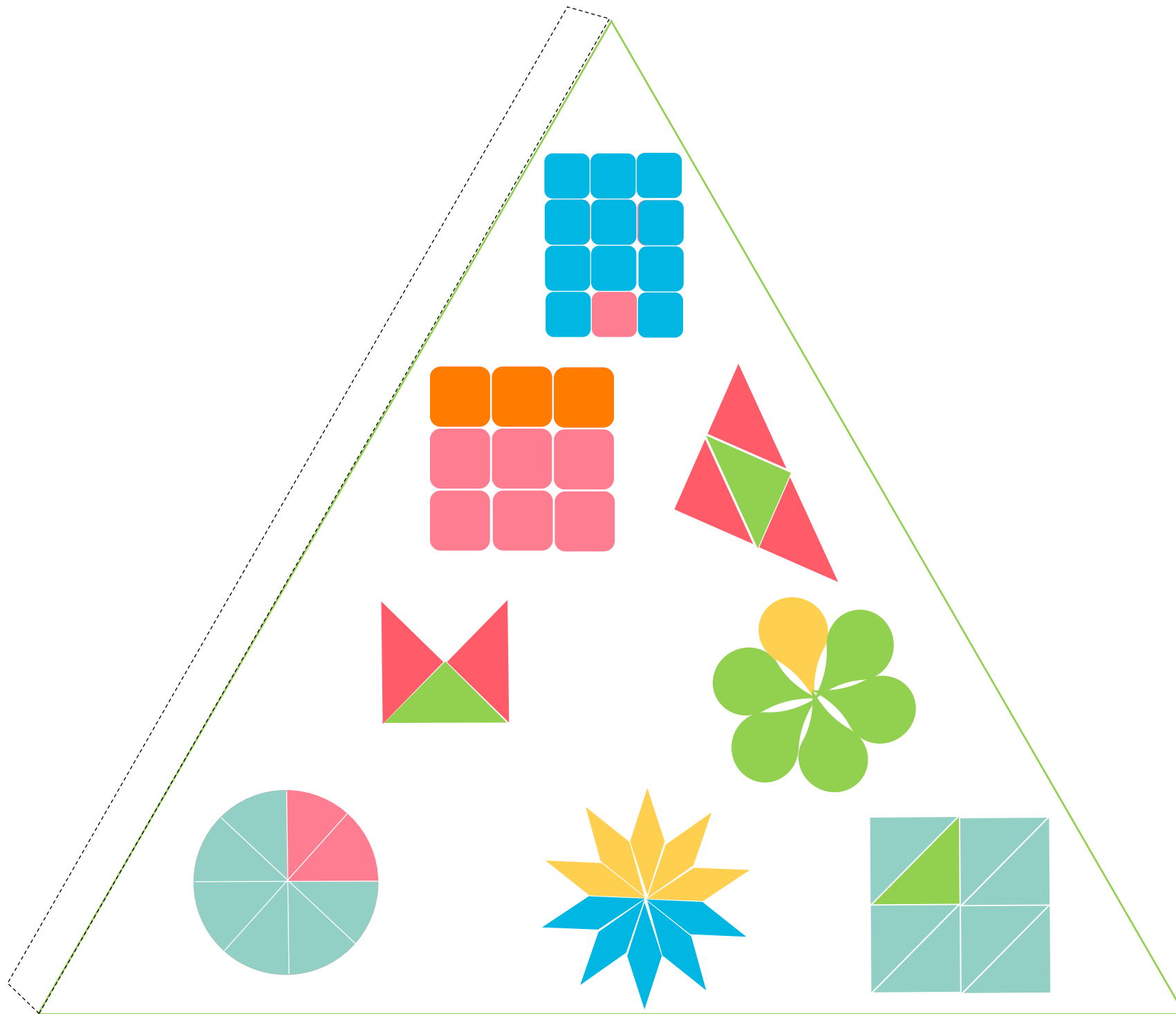
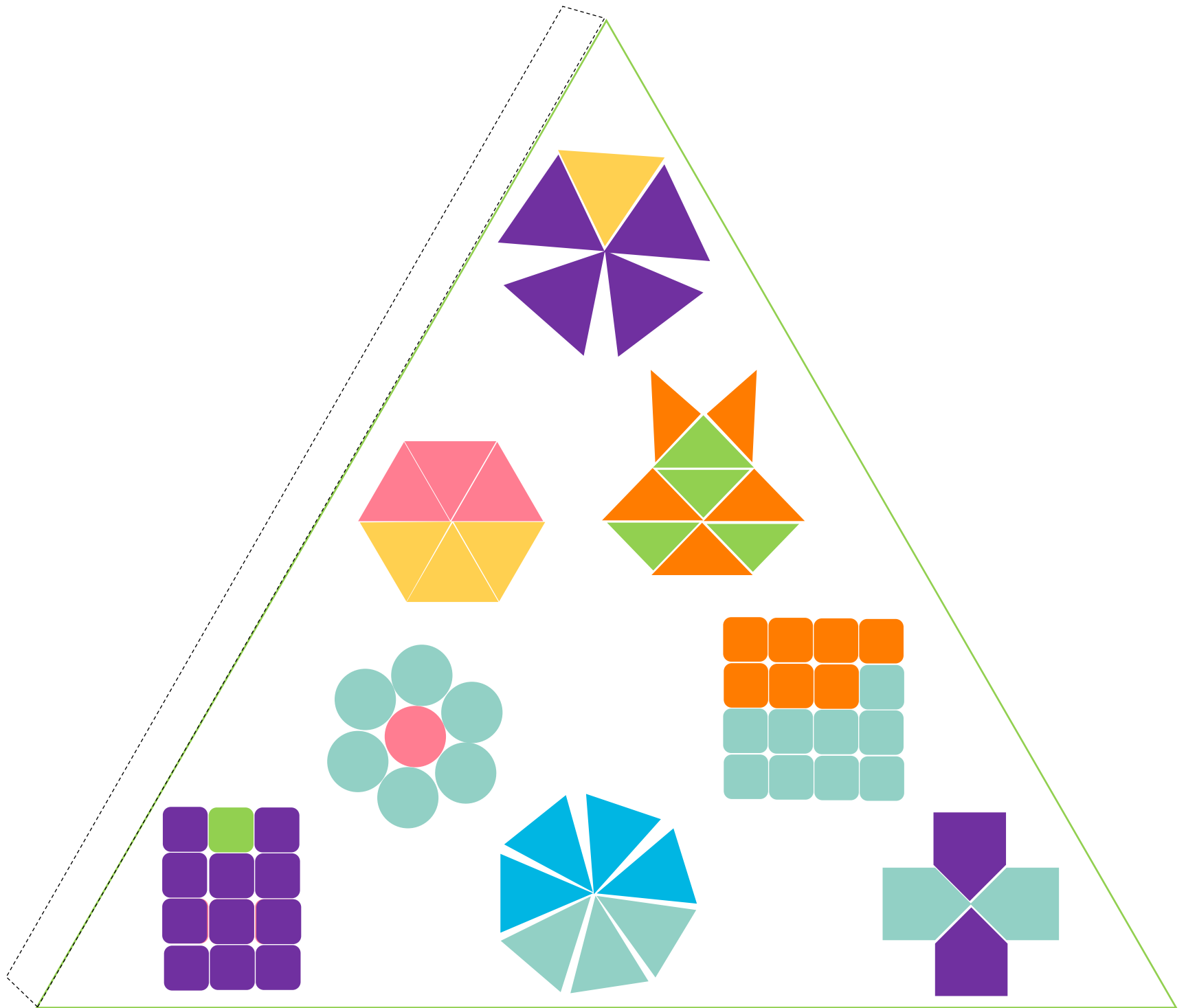
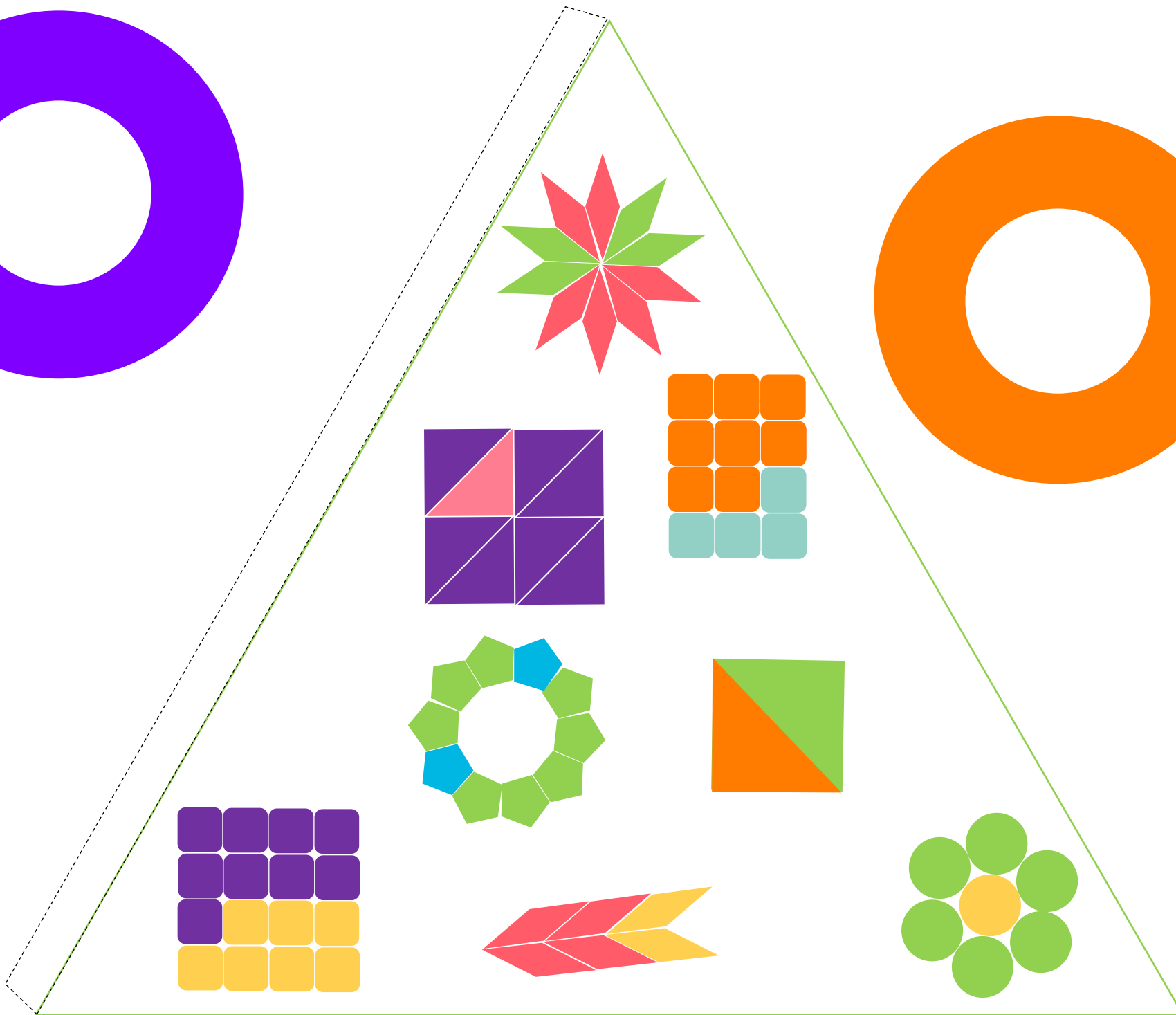
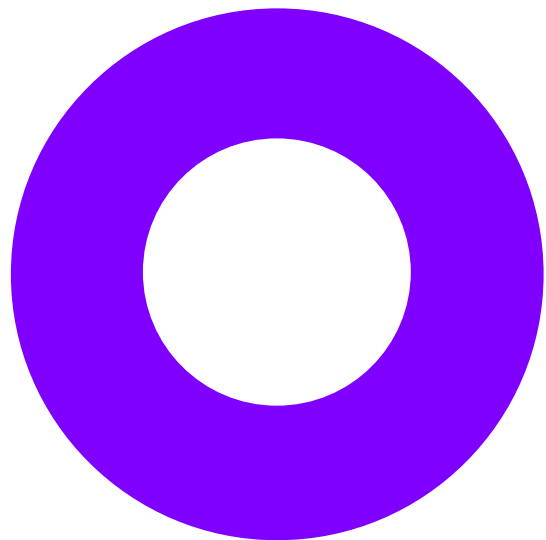




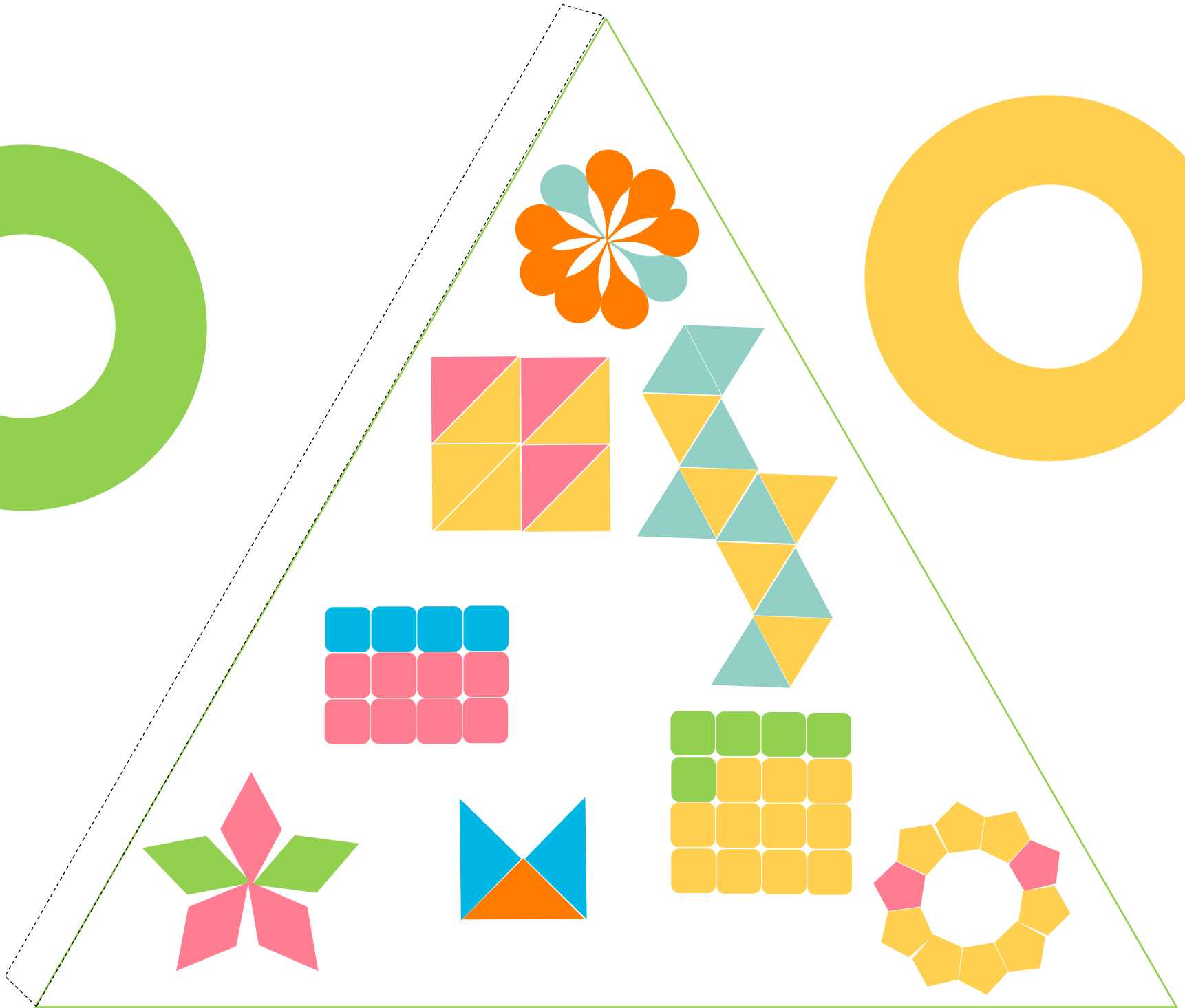
www.life-ecrite-computer.com

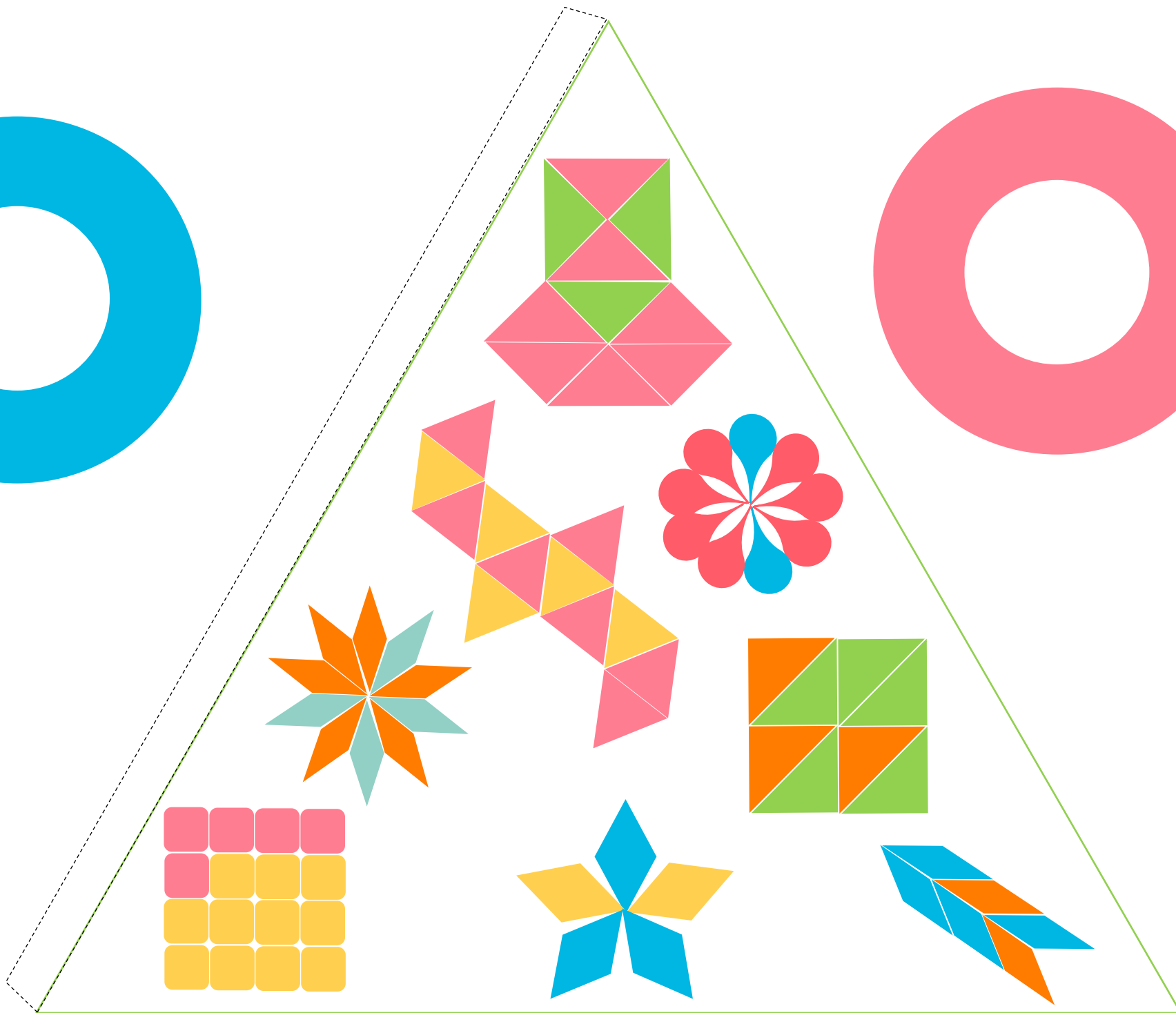
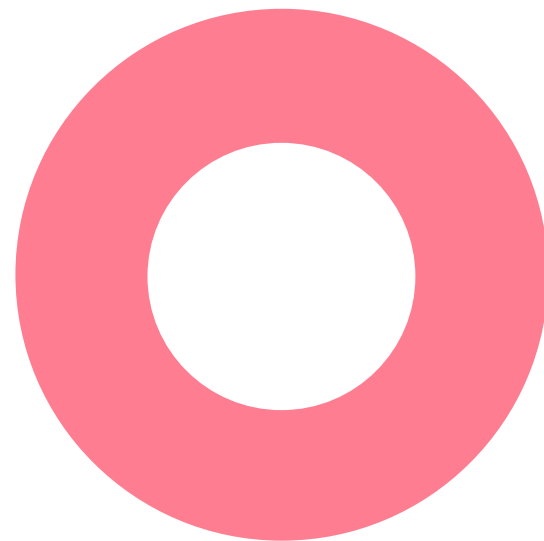
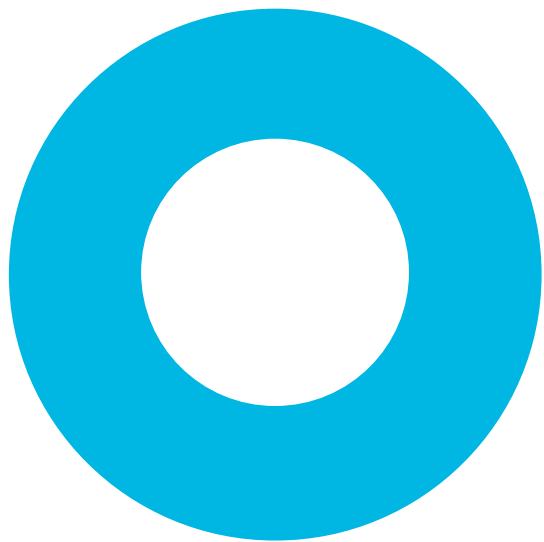






c





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

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{3}{4}$$

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{1}{6}$$

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{5}{6}$$

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{3}{6}$$

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{1}{5}$$

www.lire-ecrive-compter.com

$$\frac{4}{5}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{3}$$

www.lire-ecrite-compter.com

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

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{9}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{7}{9}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{7}{12}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{5}{12}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{6}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{4}{6}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{4}{10}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{6}{10}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{5}{9}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{4}{9}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{3}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{5}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{1}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{7}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{5}{16}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{11}{16}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{9}{16}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{7}{16}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{3}{9}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{6}{9}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{5}$$

www.life-ecrite-compter.com

$$\frac{3}{5}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{4}{12}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{8}{12}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{1}{12}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{11}{12}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{3}{7}$$

www.lire-ecriture-computer.com

$$\frac{4}{7}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{10}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{8}{10}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{1}{7}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{6}{7}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{1}{2}$$

www.lire-ecrite-compter.com

$$\frac{2}{4}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{3}{10}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{7}{10}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{2}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{6}{8}$$

www.life-ecrive-compter.com

$$\frac{5}{10}$$

www.life-ecrive-compter.com

$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{4}$
$\frac{3}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{4}{5}$
$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{5}{6}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{1}{7}$
$\frac{6}{7}$	$\frac{3}{7}$	$\frac{4}{7}$	$\frac{1}{8}$
$\frac{7}{8}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{2}{8}$
$\frac{6}{8}$	$\frac{2}{9}$	$\frac{7}{9}$	$\frac{5}{9}$
$\frac{4}{9}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{6}{9}$	$\frac{3}{10}$
$\frac{7}{10}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{2}{10}$
$\frac{8}{10}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{7}{12}$	$\frac{4}{12}$
$\frac{8}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{11}{12}$	$\frac{5}{12}$
$\frac{11}{16}$	$\frac{9}{16}$	$\frac{7}{16}$	$\frac{5}{16}$

Règle du jeu

Lynx des fractions

Compétences travaillées :

- Conceptualiser les fractions.

But du jeu :

Trouver, sur un plateau de forme hexagonale, une représentation possible pour une fraction donnée. Le joueur qui signale en premier la représentation correcte de la fraction, sur le plateau, gagne la carte correspondante. Il s'agit ainsi de réunir le plus grand nombre de cartes.

Préparation :

Placer le plateau au centre de la table. Distribuer un anneau de sélection à chaque joueur.
Poser les cartes faces cachées à côté du plateau de jeu.

Déroulement :

Chacun leur tour, les joueurs retournent la première carte de la pile, lisent la fraction écrite et posent la carte face visible pour tous. Les joueurs cherchent à quel endroit du plateau se trouve une représentation de cette fraction. Deux emplacements sont possibles à chaque fois mais on ne peut poser qu'un seul anneau de sélection sur le plateau. Le premier joueur à avoir trouvé la bonne image (sous une des deux formes) place son rectangle de sélection dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son anneau de sélection.
Si un joueur commet une erreur en plaçant son anneau de sélection, il est pénalisé et doit rendre une de ses cartes gagnées.
Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes lorsqu'on les aura toutes montrées.

Variante:

On peut ne pas fixer la durée du jeu mais choisir un nombre de cartes à retourner ou un nombre de cartes à gagner pour être déclaré vainqueur (par exemple 5).

BON JEU !

