



REPRÉSENTER UNE FRACTION

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques
Domaine	Nombres
Niveau	Cycle 3

Période / Date	
Effectif	
N° de séance	

Activité	Jeu de Memory
Type	Séance de découverte ou d'entraînement
Durée	40 – 45 minutes
Matériel nécessaire	- Carte mentale « Représenter une fraction » - Jeu de Memory

Objectif de fin de séance	- Associer la représentation d'une fraction et l'écriture chiffrée
Compétences travaillées	- Utiliser les fractions simples - Coopérer et réaliser des projets
Attendus de fin de cycle	- Connaître diverses désignations des fractions : orales, écrites et décompositions additives et multiplicatives (ex : quatre tiers ; $\frac{4}{3}$; $\frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3}$; $1 + \frac{1}{3}$; $4 \times \frac{1}{3}$)
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance « Aujourd'hui, nous allons nous intéresser aux fractions. Comme vous le savez, une fraction est une partie d'une unité. On peut représenter une fraction à l'aide d'un cercle, d'une bande, d'une figure géométrique, d'une droite... Il y a plusieurs manières de représenter une fraction. À chaque représentation de fraction correspond une écriture chiffrée avec un numérateur (nombre du haut qui représente le nombre de parts colorées, mangées...) et un dénominateur (nombre du bas qui représente le nombre de parts au total). »		

- ⇒ **Donner un exemple** au tableau
- ⇒ **Demander** aux élèves de représenter des fractions sur leur ardoise (donner des fractions aux élèves à l'oral)

2. Expliquer le travail des élèves

« Pour vous entraîner à bien associer la représentation d'une fraction et son écriture chiffrée, vous allez jouer au jeu du Memory. »

- ⇒ **Montrer** le jeu de Memory aux élèves

Règle du jeu :

Toutes les cartes sont étalées les unes à côté des autres, faces cachées sur la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour à tour, les joueurs piochent deux cartes en essayant de retrouver les paires (représentation de fractions – écriture chiffrée). Si le joueur remporte une paire, il peut rejouer une nouvelle fois.

Le joueur qui remporte le plus de paires a gagné. Le jeu s'arrête une fois que toutes les paires ont été remportées.

3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne

Faire reformuler la consigne par un élève.

4. Séparer la classe en plusieurs groupes et distribuer les jeux de Memory

Manipulation	Durée : 15 - 20 min	Groupe
--------------	---------------------	--------

Jeu de Memory :

Chaque groupe place l'ensemble des cartes faces cachées sur la table.

Le premier joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes ne forment pas une paire, le joueur les retourne de nouveau pour les replacer faces cachées et passe son tour. Si les deux cartes retournées forment une paire, alors le joueur remporte les cartes et peut rejouer.

Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des cartes disposées sur la table de jeu. Le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné.

L'enseignant passe parmi les groupes et vient vérifier les différentes associations des élèves, ainsi que le bon déroulement de la partie.

Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
-------------------------	----------------	-----------

1. Dire aux élèves :

« Avec ce jeu de Memory, vous avez appris à associer une représentation de fraction et son écriture chiffrée. Vous vous êtes rendu compte que pour associer ces deux types d'écriture fractionnaire, il fallait être attentif au numérateur et au dénominateur afin de savoir combien de parts devaient être colorées et combien de parts, au total, la fraction devait comporter. »

2. Institutionnaliser la notion avec la carte mentale

Au choix de l'enseignant, la phase d'institutionnalisation se fera au moyen d'une leçon linéaire, associée à la carte mentale à trous (afin d'être complétée par les élèves) ou bien au moyen de la carte mentale complète à lire et à annoter avec la classe.

Variante et
poursuite
possible

Il est possible d'utiliser seulement les cartes représentation et de demander aux élèves de donner l'écriture chiffrée et inversement.

