



COMPARER DEUX FRACTIONS

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques
Domaine	Nombres
Niveau	Cycle 3

Période / Date	
Effectif	
N° de séance	

Activité	Jeu de cartes : la bataille
Type	Séance d'entraînement
Durée	40 minutes
Matériel nécessaire	- Carte mentale « Comparer des fractions » - Jeu de cartes - Ardoise

Objectifs de fin de séance	- Savoir comparer des fractions de dénominateur commun - Savoir représenter une fraction afin de comparer des fractions de dénominateurs différents
Compétences travaillées	- Utiliser les fractions simples - Coopérer et réaliser des projets
Attendus de fin de cycle	- Encadrer une fraction par deux nombres entiers consécutifs - Comparer deux fractions de même dénominateur - Connaître des égalités entre des fractions usuelles (exemples : $5/10 = 1/2$; $10/100 = 1/10$; $2/4 = 1/2$) - Utiliser des fractions pour exprimer un quotient
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance « Aujourd'hui, nous allons travailler la comparaison de fractions. Comparer deux fractions, c'est dire laquelle des deux est la plus grande (ou la plus petite), ou si elles sont égales. On utilise les signes de comparaison $<$, $=$, $>$. »		

⇒ **Écrire les symboles au tableau**

⇒ **Demander** : « Comment, selon vous, est-il possible de comparer deux fractions ? »

⇒ **Recueillir** les propositions des élèves

⇒ **Expliciter** : « Pour comparer deux fractions, il existe deux options. Si les fractions ont le même dénominateur, il suffit de comparer les numérateurs entre eux. En revanche, si les fractions n'ont pas le même dénominateur, on représente les fractions et on compare la surface des parts colorées. »

2. Expliquer le travail des élèves

« Afin de vous entraîner à comparer des fractions, vous allez, par deux, jouer au jeu de la bataille. Pour ce jeu, il faudra être vigilant au dénominateur, puis au numérateur. Si le dénominateur est différent, vous pourrez effectuer une représentation des fractions sur votre ardoise afin de savoir lequel d'entre vous remporte les cartes. »

⇒ **Montrer** les cartes de jeu aux élèves

⇒ **Donner un exemple** en piochant deux cartes de jeu

3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne

Faire reformuler la consigne par un élève.

4. Distribuer le matériel aux élèves

Manipulation	Durée : 20 min	Binôme
--------------	----------------	--------

Jeu de bataille :

L'enseignant placera les enfants par groupe de deux. Les élèves se répartissent les cartes équitablement et débutent le jeu. Chaque élève procède ensuite à la comparaison des fractions présentes sur les cartes, comme indiqué par l'enseignant.

L'enseignant veillera au bon déroulement du jeu et viendra vérifier les techniques de comparaison utilisées par les enfants.

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

Institutionnaliser la notion avec la carte mentale :

L'enseignant distribue la carte mentale de son choix (à trous ou complète) et si nécessaire, la leçon linéaire.

La carte mentale sera alors complétée avec la classe et/ou lue et analysée à l'aide du code couleur de la classe.