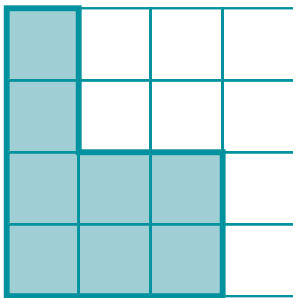
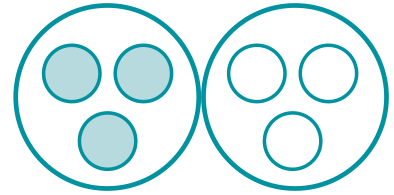


À la pêche aux fractions – Cartes à jouer

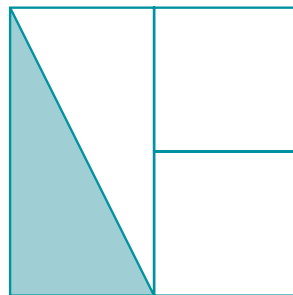
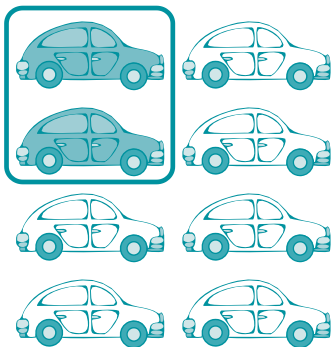
Une
demie

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



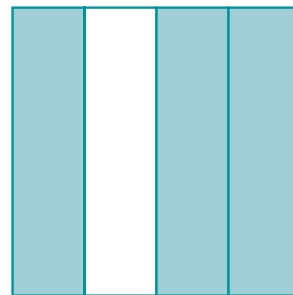
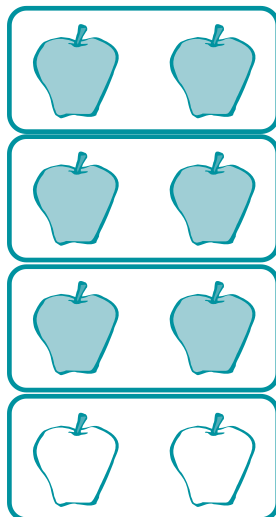
Un quart

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



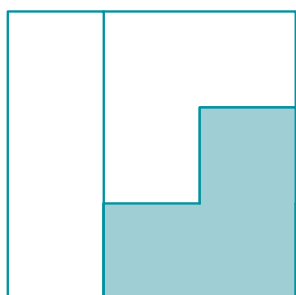
Trois
quarts

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



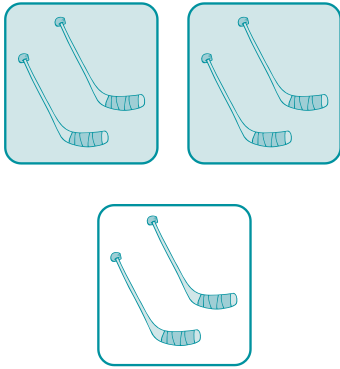
Un tiers

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



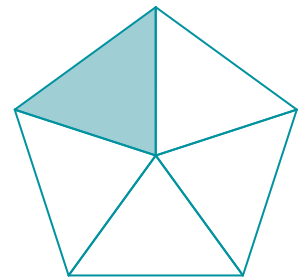
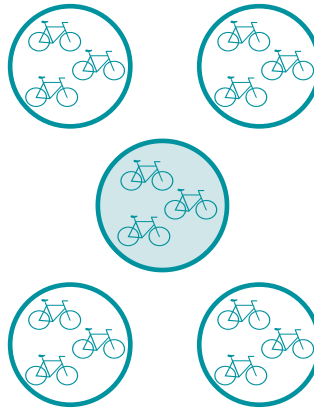
Deux tiers

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



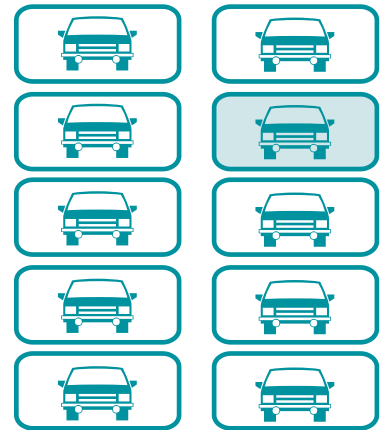
Un
cinquième

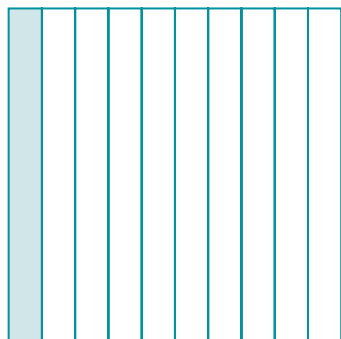
$$\frac{1}{5}$$



Un
dixième

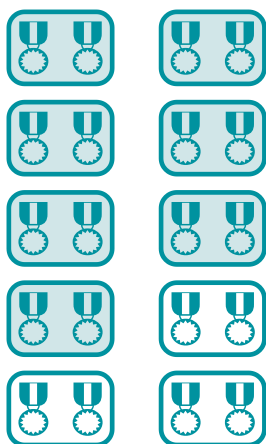
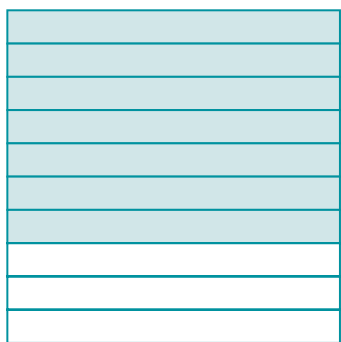
$$\frac{1}{10}$$





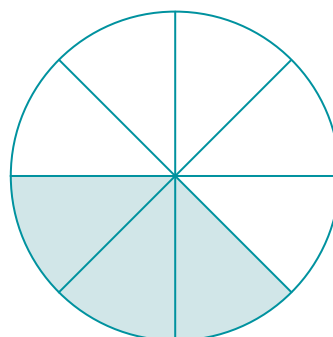
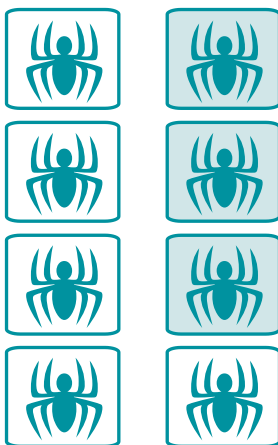
Sept
dixièmes

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



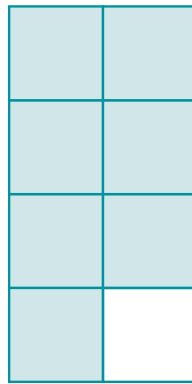
Trois
huitièmes

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



Sept
huitièmes

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



À la pêche aux fractions – Règles du jeu

Le but du jeu est de former des paires de cartes représentant une même fraction.

Matériel requis

- ✓ cartes à jouer des feuilles **À la pêche aux fractions – Cartes à jouer**

Nombre de joueurs et de joueuses

3 ou 4

Déroulement

- On doit déposer les cartes face vers le bas sur la table.
- Chaque personne tire cinq cartes.
- Chaque personne vérifie ses cinq cartes. Si deux cartes forment une paire, elle les dépose sur la table, face vers le haut, et tire deux nouvelles cartes du paquet pour remplacer les cartes utilisées.

Ex. :

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



- À tour de rôle, une personne demande à **une** autre de son choix une carte représentant une fraction (p. ex., « Catherine, as-tu un tiers? »).

- Si elle obtient une carte, elle dépose les deux cartes qui forment une paire sur la table, face vers le haut, et tire **une** nouvelle carte du paquet. Son tour se termine.

Ex. :



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

- Si elle n'obtient pas de carte, elle tire **une** nouvelle carte du paquet. Son tour se termine ainsi.

Note : S'il est possible de former une paire après avoir tiré une nouvelle carte, on dépose immédiatement les deux cartes sur la table, face vers le haut, et l'on tire **une** nouvelle carte du paquet.

- Si une personne n'a plus de carte dans sa main, elle tire deux cartes du paquet.
- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes à tirer.
- La joueuse ou le joueur qui a formé le plus de paires de cartes gagne.