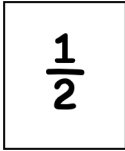
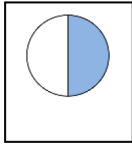

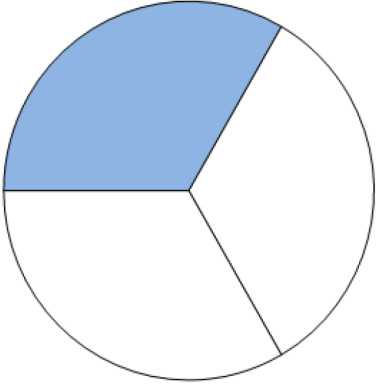

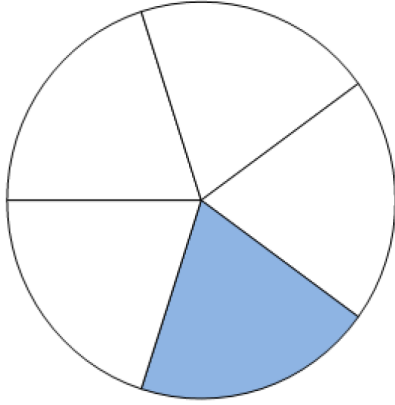

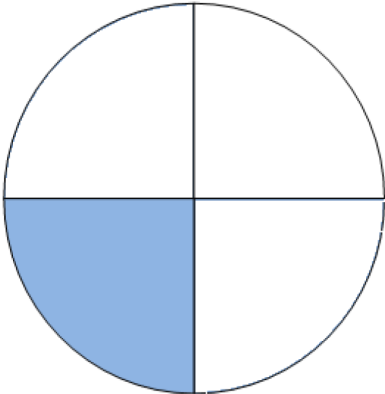

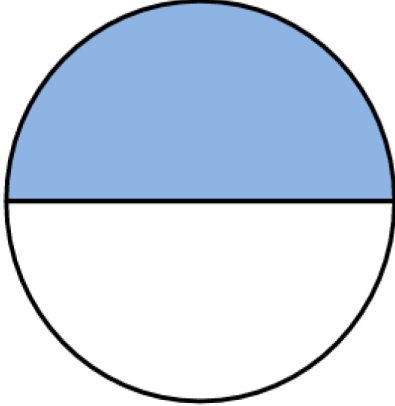
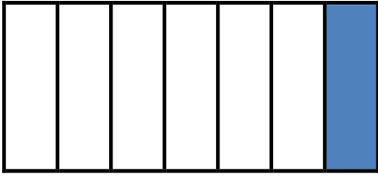

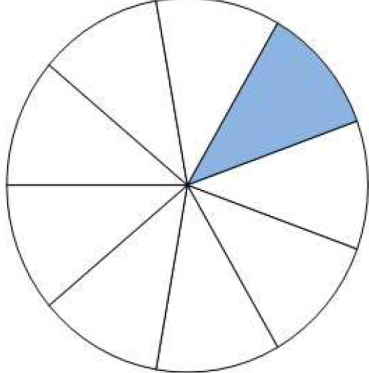
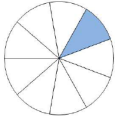
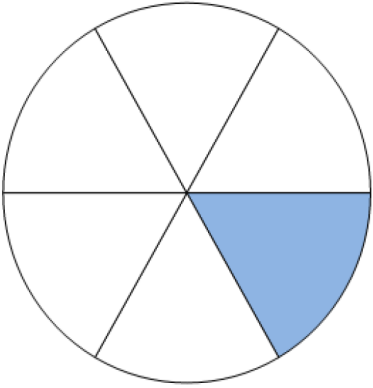

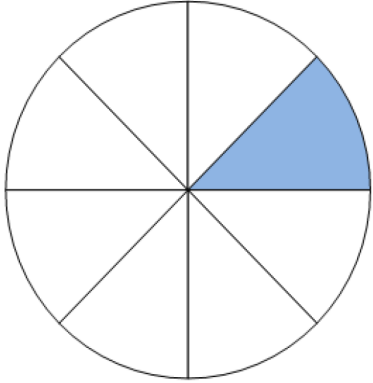



Technique d'exécution

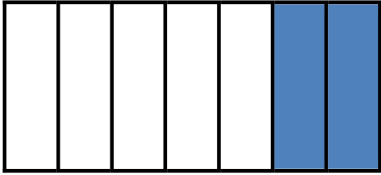

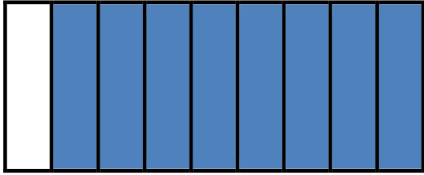


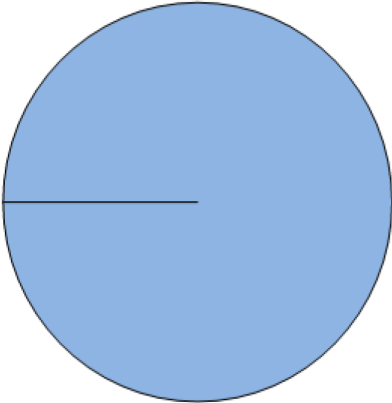


Le mouton ne partage pas


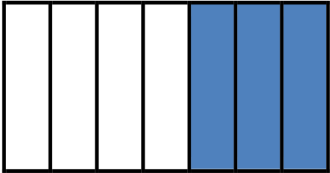
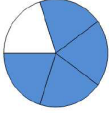
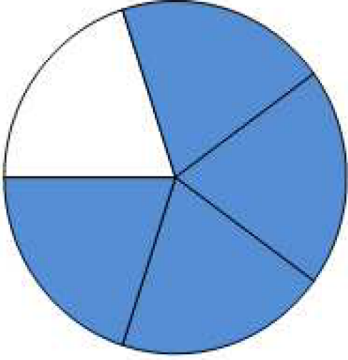





Champs de formation	Mathématiques (adaptation pour le français)
Classe	CM1 (CI au CM2 avec adaptation)
Utilité	Se familiariser avec les fractions
Formule d'utilisation	Groupe 4 à 6 personnes
Matériel	L'enseignant prépare des cartes avec des paires de fractions en chiffres et dessins.
Déroulement	<p>Les enfants partagent entre eux toutes les cartes. Chacun vérifie s'il dispose en main de paires de fraction en chiffre et en dessin.</p> <p>p.ex  et </p> <p>Chaque élève dépose ses paires de fractions, face visible sur la table et garde le reste en main.</p> <p>Pour jouer chaque élève va tirer chez les autres une carte qui pourrait lui permet de former une paire avec ses cartes. S'il échoue, il garde la carte tirée à main. Le plus jeune commence. Celui chez qui il a tiré une carte, continue. Le nouveau joueur tire chez un camarade de son choix. Le jeu continue dans ce sens jusqu'à ce que toutes les paires soient formées. Parmi les cartes, se trouve une carte « mouton ». Celui qui l'a en main a perdu le jeu.</p>
Quelques stratégies	Celui qui a la carte « mouton » en mains ne l'annonce pas; dans la mesure où le sachant, les autres éviteront de tirer des cartes chez lui.
Adaptation	<ul style="list-style-type: none">• On peut utiliser les cartes pour le memory. Dans ce cas on laisse de côté la carte « mouton » (déroulement voir fiche technique « memory »).• Les élèves peuvent eux mêmes concevoir leur jeu de carte en préparant des cartes paires avec d'autres contenus. p.ex. les nombres en chiffre (12) et les nombres en lettre (douze). p.ex. des cartes avec des pronoms personnels (je) et les verbes déclinés (peux)...

			
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$
			
$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$

 	 
$\frac{1}{7}$ $\frac{1}{7}$ $\frac{1}{7}$	$\frac{1}{9}$ $\frac{1}{9}$ $\frac{1}{9}$
 	$\frac{1}{8}$ $=0.125$  
$\frac{1}{6}$ $\frac{1}{6}$ $\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{1}{8}$

<p>$\frac{1}{10}$</p> <p>$\frac{1}{10}$</p>	<p>$\frac{1}{10}$</p> <p>$\frac{1}{10}$</p>	<p>$\frac{2}{3}$</p> <p>$\frac{2}{3}$</p>
<p>$\frac{3}{4}$</p> <p>$\frac{3}{4}$</p>	<p>$\frac{3}{4}$</p> <p>$\frac{3}{4}$</p>	<p>$\frac{2}{5}$</p> <p>$\frac{2}{5}$</p>
<p>$\frac{1}{10}$</p> <p>$\frac{1}{10}$</p>	<p>$\frac{3}{4}$</p> <p>$\frac{3}{4}$</p>	<p>$\frac{2}{5}$</p> <p>$\frac{2}{5}$</p>
<p>$\frac{1}{10}$</p> <p>$\frac{1}{10}$</p>	<p>$\frac{3}{4}$</p> <p>$\frac{3}{4}$</p>	<p>$\frac{2}{5}$</p> <p>$\frac{2}{5}$</p>

 	 
$\frac{2}{7}$ $\frac{2}{7}$ $\frac{2}{7}$	$\frac{8}{9}$ $\frac{8}{9}$ $\frac{8}{9}$
 $=1$ 	 
$\frac{1}{1}$ $\frac{1}{1}$ $\frac{1}{1}$	$\frac{4}{7}$ $\frac{4}{7}$ $\frac{4}{7}$

<p>$\frac{3}{7}$</p> <p>$\frac{3}{7}$</p> <p>$\frac{3}{7}$</p>	 	<p>$\frac{4}{5}$</p> <p>$\frac{4}{5}$</p>	 
<p>$\frac{3}{5}$</p> <p>$\frac{3}{5}$</p> <p>$\frac{3}{5}$</p>	 <p>=0.6</p> 	 	<p>Le mouton ne partage pas</p> <p>Les enfants partagent entre eux toutes les cartes.</p> <p>Chacun vérifie s'il dispose en main de paires de fraction en chiffre et en dessin.</p> <p>p.ex $\frac{1}{2}$ et </p> <p>Chaque élève dépose ses paires de fractions, face visible sur la table et garde le reste en main.</p> <p>Pour jouer chaque élève va tirer chez les autres une carte qui pourrait lui permet de former une paire avec ses cartes. S'il échoue, il garde la carte tirée à main.</p> <p>Le plus jeune commence.</p> <p>Celui chez qui il a tiré une carte, continue. Le nouveau joueur tire chez un camarade de son choix. Le jeu continue dans ce sens jusqu'à ce que toutes les paires soient formées.</p> <p>Parmi les cartes, se trouve une carte « mouton ». Celui qui l'a en main a perdu le jeu.</p>