



*Ce jeu a pour objectif de travailler la compréhension des fractions et / ou des écritures décimales selon la variante choisie.*

*Il est inspiré du jeu des 1000 bornes.*

**Niveau** : cycle 3

**Nombre de joueurs** : de 2 à 4.

**But du jeu** : atteindre une borne, soit une unité, à partir de cartes indiquant des fractions.

**Matériel** :

Différentes cartes « fractions » ( $5/100$  –  $1/10$  –  $10/100$  –  $2/10$  –  $20/100$  –  $25/100$  –  $1/4$  –  $5/10$  –  $1/2$ ) et plusieurs cartes « actions » (feu vert – feu rouge – accident – crevaison – rustine – réparation)

Un plateau de jeu composé de 4 bandes graduées permettant aux joueurs de matérialiser leur progression à l'aide de flèches.

**Principe du jeu** : chaque joueur reçoit 6 cartes. Le reste des cartes constitue la pioche. Chacun son tour, chaque joueur pioche une carte ET doit en utiliser une :

- Soit en jouant une carte fraction devant lui et en avançant sa flèche de la valeur correspondante, sur la bande graduée ;
- Soit en jouant une carte action ;
- Soit en défaussant une carte.

Comme au jeu des 1000 bornes, il faut d'abord jouer un feu vert pour pouvoir ensuite avancer à l'aide d'une carte « fraction ».

**Utilisation des cartes « actions »** :

**Feu rouge** : permet de stopper un adversaire, qui devra jouer un feu vert pour avancer de nouveau.

**Accident** : l'adversaire recule sa flèche de la valeur indiquée, sauf s'il possède une carte « réparation ».

**Réparation** : elle peut être jouée immédiatement pour contrer la carte « accident » ; dans ce cas, le joueur ne recule pas sa flèche et pioche une carte pour en avoir toujours 6.

**Crevaison** : l'adversaire recule sa flèche de la valeur indiquée, sauf s'il possède une carte « rustine ».

**Rustine** : elle peut être jouée immédiatement pour contrer la carte « crevaison » ; dans ce cas, le joueur ne recule pas sa flèche et pioche une carte pour en avoir toujours 6.



Si la pioche est épuisée et qu'aucun joueur n'a réussi à atteindre la borne unité, alors la défausse est mélangée et redevient la pioche pour continuer le jeu.

**Variante 1 (niveau CM2)** : ajout de cartes fractions avec des millièmes (50/1000 – 100/1000 – 200/1000) ; les règles restent les mêmes.

Les millièmes n'étant pas matérialisés sur la bande graduée, les élèves devront utiliser les équivalences avec les centièmes ou les dixièmes.

**Variante 2 (niveaux CM1 et CM2)** : atteindre 2 unités pour gagner ; dans ce cas, utiliser 2 plateaux de jeu disposés l'un à la suite de l'autre.

**Variante 3 (niveaux CM1 et CM2)** : remplacement des cartes fractions par les cartes écritures décimales (0,05-0,1-0,2-0,25-0,5). Les règles restent les mêmes.

**Variante 4 (niveaux CM1 et CM2)** : utilisation des cartes fractions ET des cartes écritures décimales. Les règles restent les mêmes.